

UNIVERSIDAD DE GRANADA



TESIS DOCTORAL

PROGRAMA INTERUNIVERSITARIO
TRADUCCIÓN, SOCIEDAD Y COMUNICACIÓN (00199 1)

GUIÓN CINEMATográfico Y GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO: UN VIAJE DE IDA Y VUELTA

AUTORA: **MARÍA PÉREZ PAYÁ**

DIRIGIDA POR: **CATALINA JIMÉNEZ HURTADO**

SEPTIEMBRE 2015

Tesis doctoral vinculada al proyecto I+D+I TRACCE (SEJ2006-01829/PSIC) y financiada por el programa de Formación del Personal Investigador (FPI) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Editorial: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autora: María Pérez Payá
ISBN: 978-84-9125-338-9
URI: <http://hdl.handle.net/10481/41128>

La doctoranda MARÍA PÉREZ PAYÁ y la directora de la tesis CATALINA JIMÉNEZ HURTADO garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por la doctoranda bajo la dirección de la directora de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

Granada, 1 de septiembre, 2015



Directora de la Tesis



Doctorando

Fdo.: CATALINA JIMÉNEZ HURTADO

Fdo.: MARÍA PÉREZ PAYÁ

A YO LA TENGO.

AGRADECIMIENTOS:

Este viaje no habría sido posible sin mucha gente.

Sin la ONCE y los audiodescriptores, cuyo trabajo inspiró el mío.

Sin mis compañeros de trayecto en la Universidad de Granada, muchos de los cuales se han convertido en amigos, como en los buenos viajes.

Sin mi familia, que me ha recogido en las estaciones más inhóspitas.

Sin mi principal guía en el territorio académico, Catalina Jiménez, que me animó a empezar, y ha estado ahí todos estos años.

Sin Jana Pérez, que ha cerrado el círculo con su maquetación.

Y sin tantos otros y otras, que lo saben.

ÍNDICE.

● CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN, HIPÓTESIS Y OBJETIVOS.

1.1. MARCO GENERAL: LA AUDIODESCRIPCIÓN CINEMATográfica.....	22
1.2. MARCO PARTICULAR: LA AUDIODESCRIPCIÓN CINEMATográfica ESPAÑOLA.....	25
1.3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	35
1.4. EL VIAJE DE IDA Y VUELTA: CONECTANDO CINE, LENGUAJE Y TRADUCCIÓN.....	41
1.5. ESTRUCTURA DE LA TESIS DOCTORAL.....	43
1.6. MATERIALES CONSULTADOS. SOBRE LAS CITAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS EN ESTE TRABAJO.....	45
1.6.1. Material impreso: libros, artículos, compilaciones y manuales.....	46
1.6.2. Material audiovisual: películas y películas audiodescritas.....	47
1.6.3. Guiones audiodescriptivos.....	49
1.6.4. Guiones originales o guiones literarios.....	49



● **CAPÍTULO 2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS, EPISTEMOLÓGICOS, CONCEPTUALES Y METODOLÓGICOS.**

2.1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS. CONCEPTOS DE TEORÍAFÍLMICA.....	54
2.1.1. Aproximaciones teóricas al texto fílmico: breve recorrido histórico.....	55
2.1.2. Las teorías cognitivistas y el neoformalismo.....	59
2.1.3. Hacia un modelo sincrético: el aporte de la semiótica y la comunicación audiovisual.....	63
2.2. FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS. PROCESOS DE COMUNICACIÓN Y PROCESOS DE SIGNIFICACIÓN. ESPACIO TEXTUAL Y TEXTO.....	68
2.2.1. Antecedentes del concepto de espacio textual: el signo peirciano.....	68
2.2.2. Espacio textual y texto: recortar desde el vértice de un triángulo.....	71
2.2.3. El espacio textual como herramienta de análisis y ubicación conceptual.....	77
2.3. FUNDAMENTOS CONCEPTUALES. EL ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO.....	88
2.3.1. El espacio textual fílmico como sistema de significación.....	88
2.3.1.1. El espectador/audiodescriptor como entidad variable.....	88
2.3.1.2. Los paradigmas organizativos.....	99
2.3.2. El espacio textual fílmico como constructo semiótico.....	107
2.3.2.1. Los signos. Aplicaciones al signo fílmico.....	112
2.3.2.2. Los códigos.....	118
2.3.2.2.1. Códigos cinematográficos y no cinematográficos.....	118
2.3.2.2.2. Códigos generales y códigos particulares.....	119
2.3.2.2.3. Clasificación de códigos y subcódigos cinematográficos.....	123

2.4. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS. EL ANÁLISIS TEXTUAL Y LOS NIVELES DE REPRESENTACIÓN

FÍLMICA.....	132
2.4.1. El análisis textual como herramienta metodológica.....	133
2.4.2. Los niveles de la representación fílmica.....	138
2.4.2.1. Aplicaciones para <i>Taggetti</i>	142
2.4.2.2. Aplicaciones para nuestra investigación: <i>el viaje del ida y vuelta</i>	146

● CAPÍTULO 3. LA IMAGEN FÍLMICA Y SUS GUIONISTAS. EL VIAJE DE IDA.

3.1. DEL GUIÓN AL FILM Y DEL FILM AL GUIÓN. EL VIAJE DE IDA Y VUELTA EN EL TRABAJO DE LOS GUIONISTAS..... 164

3.1.1. El equipo fílmico: visión general. Departamentos y descripción de los puestos.....	165
3.1.2. El guión fílmico: un texto, múltiples versiones.....	175
3.1.3. Guión literario. El trabajo del guionista.....	184
3.1.3.1. El formato del guión. Convenciones.....	184
3.1.3.2. El lenguaje del guión. Principios básicos de escritura.....	196
3.1.3.3. Guión literario y guión audiodescriptivo. Primeros paralelismos.....	200
3.1.4. La materia prima del guión: personajes, acción, estructura y ambientación.....	207
3.1.4.1. Creación y caracterización de personajes. Trabajos paralelos.....	214
3.1.4.2. Personajes y acción.....	219
3.1.4.3. Personajes y estructura. La progresión.....	232
3.1.4.4. Personajes y ambientación. Los géneros.....	240

3.2. LA IMAGEN FÍLMICA Y SUS NIVELES. PUESTA EN ESCENA, PUESTA EN CUADRO Y PUESTA EN SERIE.....252

3.2.1. La <i>puesta en escena</i> en el espacio textual fílmico.....	253
3.2.1.1. Los actores.....	253



3.2.1.2. El espacio escénico.....	260
3.2.1.3. El atrezo.....	266
3.2.1.4. Vestuario, peluquería y maquillaje.....	273
3.2.1.5. El color.....	274
3.2.1.6. La iluminación.....	274
3.2.1.7. El sonido.....	279
3.2.2. El guión literario como materia prima: guión técnico y <i>storyboard</i>	287
3.2.3. La <i>puesta en cuadro</i> en el espacio textual fílmico.....	295
3.2.3.1. El lenguaje visual y sus componentes.....	296
El espacio.....	297
La línea y la forma.....	301
El tono.....	302
El color.....	304
El movimiento.....	306
El ritmo.....	308
3.2.3.2. Recorridos de la cámara. Tipos de plano.....	311
Los planos estáticos: escala, posición, angulación.....	313
Los planos dinámicos: movimientos de cámara.....	319
3.2.3.3. Recorridos de la mirada. La lectura de las imágenes.....	325
3.2.4. La <i>puesta en serie</i> en el espacio textual fílmico.....	333
3.2.4.1. Historia y discurso	334
3.2.4.2. Principios generales del discurso cinematográfico.....	336
Función.....	336
Repetición/ Similitud/Afinidad.....	338
Variación / Diferencia / Contraste.....	339
Desarrollo / Estructura narrativa y visual.....	340
Unidad / Desunidad.....	342
3.2.4.3. La puesta en serie. Concepto y tipos de montaje. El trabajo del montador.....	345
3.2.4.4. Las leyes del montaje.....	349
3.2.4.5. El ritmo del montaje.....	351
3.2.4.6. Fragmentación y estructura del discurso.....	353

3.2.4.7. Transiciones: uniendo fragmentos.....	364
3.2.4.8. Orden, duración y frecuencia.....	370
3.2.4.9. Usos y métodos de montaje.....	374
3.2.4.10. La construcción del significado. Algunos ejemplos.....	379

● CAPÍTULO 4. LA AUDIODESCRIPCIÓN FÍLMICA. EL VIAJE DE VUELTA

4.1. LA AUDIODESCRIPCIÓN DE LA HISTORIA. TAGGETTI NARRACIÓN.....394

4.1.1. La AD en el contexto español.	
Una aproximación a la norma UNE 153020: 2005.....	398
4.1.2. El grupo de investigación TRACCE y el análisis de la audiodescripción con <i>Taggetti</i>	418
4.1.3. Estrategias de traducción de la <i>puesta en escena</i> . <i>Taggetti Narración</i>	425
4.1.3.1. Los personajes.....	427
4.1.3.2. La ambientación.....	458

4.2. LA AUDIODESCRIPCIÓN DEL DISCURSO. TAGGETTI IMAGEN.....490

4.2.1. Estrategias de audiodescripción de los componentes visuales.....	492
4.2.1.1. Forma.....	493
4.2.1.2. Textura	495
4.2.1.3. Color.....	498
4.2.2. La selección de códigos cinematográficos para <i>Taggetti Imagen</i>	503
4.2.3. Refragmentar un discurso fragmentario. Planos, escenas, secuencias y unidades de sentido.....	505
4.2.4. Las etiquetas de discurso fílmico en <i>Taggetti Imagen</i>	508



4.2.5. Las etiquetas de la <i>puesta en cuadro</i>	514
4.2.5.1. Los tipos de plano.....	515
4.2.5.1.1. Los planos estáticos.....	515
4.2.5.1.2. Los planos dinámicos: movimientos de cámara.....	535
4.2.5.2. Modos de filmación.....	544
4.2.5.3. Fotografía.....	547
4.2.6. Las etiquetas de la <i>puesta en serie</i>	550
4.2.6.1. Las transiciones.....	551
4.2.6.2. Ritmo del montaje.....	554
4.2.6.3. Usos del montaje.....	556
4.3. ESTUDIO DE CASO. ANÁLISIS DE LOS PLANOS DETALLE EN PRINCESAS.....	566
4.3.1. Introducción. Selección de los elementos para el análisis.....	566
4.3.2. Algunas cuestiones previas sobre este film.....	569
4.3.2.1. Ficha técnica y ficha artística. Cuestiones generales.....	569
4.3.2.2. Breve descripción de los personajes principales.....	571
4.3.2.3. Los espacios del film.....	572
4.3.2.4. Otros objetos importantes en el film.....	572
4.3.3. Análisis semiótico de tres <i>motivos</i> visuales. Los objetos con valor simbólico y estructural en el discurso fílmico de <i>Princesas</i>	574
4.3.3.1. Las flores y los bombones: La fantasía del amor romántico.....	574
4.3.3.2. Los relojes de pared: La dualidad de Zulema.....	578
4.3.3.3. El colgante de lunas: La intimidad de Caye.....	579
4.3.4. Análisis de la audiodescripción de los tres <i>motivos</i> visuales. La consulta del guión original como texto paralelo.....	580
4.3.4.1. La audiodescripción de las flores: Omisión del símbolo.....	581
4.3.4.2. La audiodescripción de los relojes: Transponer un símbolo parcialmente.....	588
4.3.4.3. La audiodescripción del colgante: Transposición total del símbolo.....	592

● CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES.

5.1. EL APOORTE DE UN ENFOQUE MULTIDISCIPLINAR: ENTENDER EL SISTEMA FÍLMICO DESDE LA TRADUCCIÓN.....	602
5.2. CUADERNO DE BITÁCORA. APUNTES PARA UNA REDEFINICIÓN DE LA AUDIODESCRIPCIÓN CINEMATográfica.....	607
5.3. EL VIAJE DE IDA Y VUELTA: REFLEXIONES ACERCA DEL ALCANCE DEL CONCEPTO-GUÍA EN ESTE TRABAJO.....	612

● BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y ARTÍCULOS.....	624
GUIONES ORIGINALES.....	645
MATERIALAUDIOVISUAL/FILMOGRAFÍA.....	646
Películas.....	646
Películas audiodescritas.....	659

● ANEXOS (MENCIÓN INTERNACIONAL/MENTION INTERNATIONAL)

INTRODUCTION. OBJECTIFS ET HYPOTHÈSES DE LA RECHERCHE.....	669
RÉSUMÉ.....	691
CONCLUSIONS.....	697



1. INTRODUCCIÓN, HIPÓTESIS Y OBJETIVOS.

1. INTRODUCCIÓN, HIPÓTESIS Y OBJETIVOS.

1.1. MARCO GENERAL: LA AUDIODESCRIPCIÓN CINEMATográfica

“La dernière chose qu'on trouve en faisant un ouvrage est de savoir celle qu'il faut mettre la première”

(Pascal, Pensées, 1678, 976-19).

El invento del cinematógrafo se anunció como una tecnología capaz de reproducir la realidad, pero desde los inicios desplegó una cualidad complementaria: además de imitar la realidad, podía transformarla ante el asombro del espectador. La reacción del público despertó los intereses comerciales y pronto el cine se convirtió en industria. Afortunadamente, al mismo tiempo, el cine pasaba a ser también un instrumento del arte, la filosofía y las ciencias sociales. Hoy, cerca de cumplirse ciento veinte años desde la irrupción del invento, nadie discute que forma parte del sistema cultural y/o artístico de una sociedad. En ese sentido, las sociedades desarrolladas deben garantizar el acceso de todos los ciudadanos a los distintos productos culturales, y los productos cinematográficos no pueden ser una excepción.

El legítimo acercamiento de las personas con discapacidad visual a la cultura cinematográfica debe ser respaldado bajo un prisma que considere el cine en toda su complejidad. En primer

lugar, como vehículos de transmisión de información y conocimiento, las películas son también productos culturales y artísticos. En segundo lugar, como forma de narrar historias o acontecimientos, las películas son eventos comunicativos. En tercer lugar, atendiendo a las respuestas que provocan en el espectador, las películas son también experiencias estéticas. Los productos cinematográficos suscitan en el espectador una experiencia ligada a sus respuestas emotivas y cognitivas, particular e intransferible, que se construye gracias a la articulación de una serie de elementos formales. Hablamos de una serie de signos y códigos específicos, desarrollados a lo largo de su historia y utilizado por innumerables directores a lo largo y ancho del mundo. Convertido en un lenguaje gracias a una escritura propia, el cine se ha convertido en un medio de comunicación e información, pero también de cultura, ya que sus productos artísticos proporcionan experiencias sensoriales, cognitivas y emocionales a los ciudadanos.

Esta concepción del cine está detrás del giro que han experimentado en las últimas décadas las políticas de accesibilidad en numerosos países, hasta entonces más preocupadas por suprimir las barreras físicas que las culturales. Una nueva concepción, promovida por investigadores y movimientos sociales, parte de la progresiva introducción de términos como *accesibilidad universal* o *diseño para todos* (Welch, 1995, citado en Hernández Navarro y Montes López, 2002, p.22) para evolucionar hacia otro tipo de modelos sociales capaces de adaptar, no sólo los entornos físicos, sino también los servicios y los productos culturales. Con este marco legal, la consecución de este objetivo requiere el compromiso de gobiernos, instituciones, asociaciones y empresas en el ámbito cultural, un compromiso que se plasme en el cumplimiento de las leyes generales y la elaboración de planes de acción encaminados al desarrollo y la puesta en práctica de los recursos de accesibilidad.

En este marco general, el principal medio para asegurar el acceso al cine, a televisión y a otro tipo de artes visuales a las personas con discapacidad visual es la audiodescripción. En este sentido, la audiodescripción desempeña un papel fundamental en todo este progreso, no sólo como traducción o adaptación de los productos, sino también en el diseño de nuevas estrategias de producción, distribución y comercialización de las obras audiovisuales accesibles, respondiendo al modelo del diseño para todos. Bajo esta perspectiva, la audiodescripción sería objeto de interés en distintos ámbitos, desde los movimientos sociales, en relación a sus usuarios principales, hasta el mercado cinematográfico, explorando nuevos protocolos de actuación, pasando por otras disciplinas como la informática y la lingüística computacional, debido a las posibilidades que presenta la audiodescripción como herramienta para la indexación de vídeos en servidores web (Salway, Xu y Vassiliou, 2004) o la realidad virtual (Fryer y Freeman, 2012), que no dejan de ser funciones secundarias al lado de la accesibilidad como fin en sí mismo.

Los primeras muestras de interés por delimitar el concepto y la técnica de la audiodescripción proceden del terreno social o de los propios audiodescriptores profesionales (Ellis, 1991; Evans, 1994; Hernández Navarro y Montes López, 2002; Hidalgo Valdés, 1985, 1992; Montesinos, 1995,

Parker, 1996; Navarrete Moreno, 1997a, 1997b y 1999), pero la audiodescripción pronto desembarca en el terreno académico, suscitando un gran número de investigaciones, especialmente desde el ámbito de la traducción. Una primera remesa de contribuciones procedentes de todo tipo de contextos nacionales e internacionales se preocupan de definir la audiodescripción como un tipo de traducción audiovisual (Snyder, 2004; Orero, 2005a; Braun, 2007 y 2008; Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera, 2005) o dibujar un estado de la cuestión en los distintos países, en relación al marco legal europeo o nacional (Neves, 2011; Mazur y Chmiel, 2012; Finbow, 2010; Parrilla, 2007).

“LA AUDIODESCRIPCIÓN POR SÍ SOLA PROPUGNA UN ESPACIO DE ENCUENTRO ENTRE DISCIPLINAS, EXIGIENDO POR IGUAL AL TRADUCTOR QUE DOMINE CINE Y LENGUAJE”

Pronto aparecen trabajos más específicos centrados en las distintas modalidades de audiodescripción: principalmente, cinematográfica y televisiva (Puigdomènech, Matamala y Orero, 2010; Chapado Sánchez, 2010; Ballester Casado, 2007; Rodríguez Domínguez, 2007), pero también teatral (Udo y Fels, 2010; Chica, 2008), operística (Cabeza-Cáceres y Matamala, 2008; Matamala y Orero, 2007a, 2007b y 2008) o de ballet (York, 2007). Sin afán exhaustivo, encontramos trabajos que ponen el acento en distintos aspectos relacionados con la traducción: estudios de recepción, tanto de los espectadores ciegos en tanto público objetivo de la audiodescripción (Bourne y Lachat, 2010; Cabeza-Cáceres, 2013; Luque Colmenero, 2009) como de los propios traductores, por ejemplo trabajos centrados en los factores de la imagen que afectan a la respuesta del audiodescriptor (Orero y Vilaró, 2012) y a su posterior selección de la información (Vercauteren, 2012; Marzá Ibáñez, 2010). A esto se añaden enfoques discursivos y pragmáticos (Remael, 2012; Braun, 2011; Rodríguez Posadas, 2014; Iglesias Fernández, 2010; Limbach, 2012), estudios de corpus (Salway, 2007; Salway, Tomadaki y Vassilou, 2004; Jiménez Hurtado, Rodríguez Domínguez y Seibel, 2010), análisis contrastivos o propuestas de traducción de las audiodescripciones a otros idiomas (Remael y Vercauteren, 2010, Herrador Molina, 2006; Bourne y Jiménez Hurtado, 2007). Son propuestas variadas que abarcan, como decimos, aspectos múltiples y complementarios, yendo por ejemplo, de los aspectos didácticos de la audiodescripción (Cerezo Merchán, 2012 y 2013; Díaz-Cintas, 2007b y 2008) a la propia audiodescripción como herramienta didáctica (Cambeiro y Quereda, 2007; Martínez Martínez, 2009).

Dentro de las aportaciones más recientes, encontramos incluso acercamientos al texto fílmico en busca de propuestas metodológicas para analizar su lenguaje específico (Perego,

2014) o seleccionar el contenido narrativo referente a los personajes, los espacios y las acciones en función de su relevancia (Benecke, 2014; Vercauteren y Remael, 2014) teniendo en cuenta la posterior reconstrucción de la información que los espectadores realizan a partir de esa selección (Fresno Cañada, 2014).

Resulta curioso, sin embargo, que ninguno de los estudios de raíz analítica circunscritos a la audiodescripción fílmica en esta última década haya despertado el interés en el campo cinematográfico o audiovisual, permaneciendo bajo el dominio de la traducción, la lingüística computacional o las ciencias sociales. ¿Es o no sintomático que se haya contemplado la inclusión de la accesibilidad en comunicación audiovisual dentro de la traducción audiovisual (Orero, 2005a) y no dentro de la propia comunicación audiovisual? Para tratarse de un objeto de estudio eminentemente cinematográfico, se detecta una indiferencia significativa hacia la audiodescripción en el ámbito de los estudios fílmicos. En ese sentido, nos gustaría reclamar un espacio de encuentro entre disciplinas, porque la audiodescripción por sí sola lo propugna, exigiendo por igual al traductor que domine cine y lenguaje:

El profesional [de la audiodescripción] tiene que adquirir conocimientos sólidos en la materia que cubran el montaje de un programa, el valor de los cambios de plano, los distintos géneros audiovisuales, etc. Así sabrá, por ejemplo, cómo dejar que el programa audiovisual «respire» por sí mismo, evitando subtítular lo que es obvio o ya viene transmitido por la imagen (...) Del mismo modo, debe ser capaz de comprender las elecciones del director y saber respetarlas, sin ofrecer más información de la necesaria (Díaz-Cintas, 2006, pp.53-54).

El presente trabajo doctoral se emplaza entre los acercamientos a la audiodescripción cinematográfica de raíz analítica, tratando de ir al rescate de ese vacío, puesto que analizar el texto origen, comprenderlo y desmenuzarlo es cometido también de los estudios de traducción. La audiodescripción precisa competencias tanto lingüísticas como semióticas, lo que incluye un conocimiento avanzado del lenguaje cinematográfico y la semiótica de la imagen por encima de cualquier otra modalidad de traducción audiovisual.

1.2. MARCO PARTICULAR: LA AUDIODESCRIPCIÓN CINEMATográfica ESPAÑOLA.

Como objeto de estudio académico, la audiodescripción ha sido abordada, fundamentalmente, desde los estudios de traducción en el área de la traducción audiovisual, considerándola una

traducción o adaptación *intersemiótica* o una *traducción multimodal compleja* (Jiménez Hurtado y Soler Gallego, 2013) en cuyo proceso de traducción se trata de trasladar los distintos significados cifrados en el sistema audiovisual (film) al sistema verbal (guión audiodescriptivo) con objeto de crear un producto fílmico complementado (film audiodescrito). En otras palabras:

Verbal description is a way of using words to represent the visual world. This kind of description enables persons who are blind or visually impaired to form a mental image of what they cannot see. Verbal description has been used to make visual information accessible in film, television and, more recently, in museums (Salzhauer y Sobol, 2003, p. 229).

Para comprender las conexiones que en este trabajo se van a ir estableciendo entre la traducción y el análisis del sistema fílmico, comenzaremos por ajustar algunas nociones, empezando por la propia audiodescripción, a nuestro marco de actuación.

En el contexto español, la definición general de audiodescripción que encontramos en la norma AENOR (2005)², nos aproxima al concepto, aunque nos arroja más dudas que certezas:

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 (AENOR, 2005, p. 4)



1. Si no restringimos la traducción a los trasvases interlingüísticos (Cattrysse, 1992, citado en Ballester 2007, p. 152), audiodescribir es realizar un trasvase de imágenes a palabras, de un sistema icónico a un sistema verbal. Por tanto, estamos ante una traducción de índole intersemiótica (Jakobson, 1960). En la medida en que el receptor preferente de la audiodescripción es el espectador ciego, esta traducción incluye también un trabajo de adaptación que se ha generalizado bajo la etiqueta de *traducción accesible*. Se trata, en suma, de una traducción *audiovisual*, de índole *intersemiótica*, cuyo fin último es elaborar un producto *accesible* para las personas ciegas.

2. Aunque en España se audiodescriben películas desde los años 90, hasta el año 2005 no aparece el primer atisbo de normalización. AENOR (2005) fue el organismo encargado de recoger y publicar una serie de pautas de actuación en la norma UNE 153020: 2005 *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. Se trata de un breve documento (de 14 páginas) dirigido a profesionales en el que se ofrece un glosario de los términos relacionados con la práctica profesional de la audiodescripción (hueco de mensaje, bocadillo de información, etc.), así como una enumeración de pautas generales para la audiodescripción en distintos contextos socioculturales: audiodescripción para cine, audiodescripción para teatro y elaboración de audioguías para espacios culturales, museos o rutas por la naturaleza. En nuestro capítulo 4, volveremos sobre esta norma para analizar sus directrices respecto a la audiodescripción fílmica.

Basándonos en esta definición, la audiodescripción se concibe claramente como traducción (“suministrando una adecuada información que la traduce o la explica”), y además no limita su alcance al cine, como lo haremos nosotros, sino que abarca varias categorías de textos o fenómenos comunicativos, siempre que impliquen el sistema visual (“la parte visual contenida en cualquier tipo de mensaje”). Así, por ejemplo, puede estudiarse la audiodescripción de productos culturales en el entorno del teatro, la ópera o los museos³. Sin embargo, esta primera definición también nos sirve para comenzar a hacernos preguntas: ¿Qué es “una adecuada información”? ¿En qué consiste percibir “de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve”? ¿Cómo sabemos que un mensaje es “un todo armónico”?

Coincidimos con Rodríguez Posadas en que las formulaciones de esta norma son más vagas o escuetas de lo que cabría esperar en una guía de actuación para profesionales. En particular, si se trata de una norma en la que “se establecen los requisitos de calidad para la audiodescripción” (AENOR, 2005, p. 3), detectamos una carencia con respecto a la demarcación de criterios con los que analizar, seleccionar, ordenar o priorizar la información visual del texto origen a la hora de audiodescribir:

Aunque como norma oficial confeccionada en el marco de un órgano estatal del Estado es única en Europa, su validez es relativamente cuestionable ya que, en primer lugar, su cumplimiento no es obligatorio y, en segundo, en cuestiones de contenido en ocasiones resulta incompleta o generalista. Como por ejemplo, en lo referente al apartado «confección del guion» uno de los subapartados dice así: «Deben respetarse los datos que aporta la imagen, sin censurar ni recortar supuestos excesos ni complementar pretendidas carencias». En ningún momento se especifican cuáles son esos datos, es decir, en ella no se dan pautas sobre cómo audiodescribir, sino que se ofrecen una serie de premisas que describen el proceso en términos generales (Rodríguez Posadas, 2014, p. 20).

En lo referente a la audiodescripción fílmica, efectivamente, las directrices que ofrece la norma UNE describen el proceso audiodescriptor en términos generales, ofreciendo algunas claves para determinar el *qué* se audiodescribe (en primer lugar, la trama y en segundo lugar, los datos plásticos), el *cómo* se audiodescribe (estilo fluido, sencillo, con frases de construcción directa y evitando transmitir puntos de vista subjetivos), el *cuándo* se audiodescribe (siempre entre diálogos, evitando pisar la música o efectos sonoros) y el *para qué* o para quién de la audiodescripción (información adecuada al público que se dirige, infantil o juvenil, por ejemplo). Sin embargo, en la norma española encontramos poco o nada referido al *por qué* en el proceso de traducción

● ● ● ● ● ●

3.A este respecto, ya existen varios estudios específicos en el entorno español, tanto de la audiodescripción de teatro (Chica, 2008), como de ópera (Matamala y Orero, 2007ab y 2008, Cabeza-Cáceres y Matamala, 2008) o en el entorno museístico (Soler Gallego, 2012, 2013).

audiodescriptiva. Es decir, sin adecuados criterios de análisis, selección o priorización, las pautas resultan demasiado ambiguas: “respetar los datos que aporta la imagen sin censurar supuestos excesos o complementar pretendidas carencias” o “evitar describir lo que se desprende o deduce fácilmente de la obra”, automáticamente nos llevaría en el proceso traductor a hacernos a preguntas del tipo ¿Cómo sabemos lo que se desprende o deduce fácilmente? ¿En relación a qué se deduce o no algo en la imagen fílmica? ¿Cuáles son los datos que aporta una imagen fílmica? ¿Qué podemos considerar un supuesto exceso? ¿Con respecto a qué sería un exceso? ¿Y una pretendida carencia? ¿Pretendida por quién?

Con objeto de explorar estas y otras preguntas nos embarcamos en la realización del presente trabajo doctoral. Si bien la norma recomienda un análisis previo de la obra para poder discernir, sobre todo, los límites de su audiodescriptibilidad, una de las primeras cuestiones que nos planteamos es la naturaleza, formas y procesos que debe contemplar ese análisis previo. Por ejemplo, la experiencia del espectador que asiste una sola y única vez a una representación teatral o a una proyección cinematográfica, ¿es suficiente para el análisis? En principio, quizá lo sea para las obras de teatro, ya que la experiencia única es en sí misma la vocación del espectáculo teatral, que se organiza en función de lo efímero y la singularidad. En ese sentido, en el contexto teatral puede resultar contraproducente audiodescribir teniendo en cuenta reconstrucciones artificiales de la representación a partir de material sustitutivo (fotografías, grabaciones audiovisuales, entrevistas antes o después de los estrenos, etc.) y deben fundar el análisis únicamente en la experiencia individual y única del espectador que se enfrenta a un acontecimiento escénico.

En el contexto cinematográfico, sin embargo, tanto el texto fílmico como su audiodescripción tiene la vocación última de ser fijados, grabados y bloqueados para siempre. Por más veces que proyectemos un film (y un film audiodescrito), su constitución semiótica no cambiará, la cadena textual de signos y códigos seguirá presentándose exactamente igual una y otra vez. Lo mismo ocurrirá para el espectador ciego con el film audiodescrito, porque el guión audiodescriptivo se locuta y queda grabado de una sola vez, adherido a la banda sonora. En principio, es el propio dispositivo tecnológico el que hace la audiodescripción fílmica menos maleable que la de otros contextos (teatro, ópera, museos), capaces de adaptarse a nuevos modos y estilos a lo largo del tiempo. La audiodescripción cinematográfica precisa más que ninguna otra el establecimiento de



4. Es importante diferenciar entre el material de apoyo aquel que pertenece al orden de las intenciones o declaraciones de los artistas de aquel otro referido al resultado artístico, el producto final que se muestra al público y que debe ser el único objeto de atención y estudio. Por ello, “no hay que confundir el estudio de las declaraciones de intenciones (documentos que anuncian un proyecto en forma de plan, comentario, entrevista, etc.) con los paratextos (o conjunto de textos que giran en torno al texto dramático, especialmente las indicaciones escénicas), las grabaciones (...) de la representación (sonido, imagen, vídeo o filme), la notación que se efectúa técnicamente tras la representación, el análisis semiológico de los signos y de las redes de vectores, la interpretación hermenéutica de la obra, o los discursos críticos que la escoltan una vez representada (Pavis, 2000, p. 35). Mantengamos esta idea en mente para más adelante.

parámetros y criterios que permitan analizar, seleccionar y priorizar el contenido adecuadamente, más aún porque la traducción que se haga va a quedar para siempre adherida a la película, constituyendo su versión accesible⁵.

Hablamos de una adecuación de los criterios al contenido del film, pero resulta preocupante que, en cuanto al marco social de la profesión, la situación actual en el mercado profesional de la audiodescripción española también acuse en parte cierta falta de criterio, desaprovechando recursos y multiplicando las versiones audiodescritas de una misma película:

Así pues, se hace imposible presentar cifras oficiales de la AD que se ha hecho en España e incluso, debido a esta falta de acceso a los recursos disponibles, encontramos películas que han sido audiodescritas varias veces por distintos audiodescriptores, lo que supone a todas luces, una gestión insatisfactoria de los recursos. De este modo, nos podemos encontrar con la misma película audiodescrita para la ONCE, vuelta a audiodescribir para un DVD comercial o para una televisión regional (...). Sería mucho más económico aprovechar los recursos disponibles y poder hacer uso de ellos mediante la cesión o venta de los derechos, algo seguramente, mucho más económico. Un ejemplo de este procedimiento lo podemos encontrar con la película *Gran Torino* (Clint Eastwood, 2008) audiodescrita para la ONCE en 2010 por un audiodescriptor y en 2011 para Canal Sur por otro. (Rodríguez Posadas, 2014, p. 20).

Además, en paralelo a esta situación, el marco legal de la audiodescripción en España⁶ se fundamentaba en la *LEY 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad*⁷, promulgada precisamente para ser garante, entre otros derechos, del acceso a la cultura para los ciudadanos con discapacidades sensoriales, e instaba a la adaptación de todos los productos culturales



5. Esta responsabilidad sería asimilable a la del traductor literario, cuya versión de la obra estará vigente hasta que se reedite con una nueva traducción. De hecho, la productora ARISTIA, encargada de la casi totalidad de audiodescripciones en España a través de la ONCE, comenzó hace unos años el proceso de remasterizaciones digitales para pasar a DVD las obras en sistema VHS. En las nuevas versiones, muchos de los guiones audiodescriptivos fueron revisados y actualizados.

6. Nos centramos en el contexto español porque es el que nos interesa. Para ampliar información sobre legislación, normativa y situación de la audiodescripción en otros países remitimos a los trabajos de Orero (2012a), Limbach (2012), Chica, (2012), Soler Gallego (2012), Cabeza i Cáceres (2013) y Rodríguez Posadas (2014).

7. Publicada en el Boletín Oficial del Estado Español (BOE nº 289 de 3-12-2003).

mediante el subtítulo y la audiodescripción⁸. Aunque es cierto que esta ley general no establecía el modo de ejecución, es decir, no se refería en ningún momento a las consecuencias de su incumplimiento por parte de las empresas o instituciones afectadas, la reciente derogación de esta ley por el *Real Decreto legislativo 1/2013, de 29 de Noviembre*⁹ contribuyó definitivamente a trancar el proceso de normalización.

“UNA DE LAS PRIMERAS CUESTIONES QUE NOS PLANTEAMOS ES LA NATURALEZA, FORMAS Y PROCESOS QUE DEBE CONTEMPLAR ESE ANÁLISIS PREVIO”

Si la academia tiene hoy en día alguna función social, creemos que debe ser la de compensar el desinterés de las instituciones por ciertos temas, trabajando para conseguir avances que redunden, en un sentido amplio, en mejorar la vida de los ciudadanos. Motivado por esta idea, este trabajo doctoral pretende ser una humilde contribución al desarrollo de criterios con los que poder hacer mejores audiodescripciones, cuyos traductores sean capaces de comprender toda la carga emocional, estética, narrativa de las películas y de trasladar a las personas ciegas que estén interesadas en el cine, no sólo su significado, sino también su forma, puesto que esta última es la que convierte las películas en experiencias culturales y estéticas, al igual que cualquier otro espectáculo:



8. Esta ley fijaba varias fases: 1º a primeros de 2006 el Gobierno deberá haber establecido los criterios básicos de accesibilidad para las Tecnologías de la Sociedad de la Información; 2º en 2010 todos los nuevos productos y servicios de la Sociedad de la Información deberán ser accesibles; 3º en 2014 todos los productos y servicios de la Sociedad de la Información deberán ser accesibles (Universidad de Alicante: *Accesibilidad web* (2001) en <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=ley51-2003>).

9. El nombre completo es *Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social* (BOE n. 289 de 3-12-2013). Este decreto unifica las siguientes leyes, que al quedar refundidas en la nueva ley, quedan asimismo derogadas: *Ley 13/1982, de 7 de abril, de integración social de las personas con discapacidad*; *Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad* y *Ley 49/2007, de 26 de diciembre, por la que se establece el régimen de infracciones y sanciones en materia de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad*. Comentario a la derogación de esta ley del departamento de accesibilidad web de la Universidad de Alicante. Disponible en <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=rdl1-2013>.

El espectador que asiste a un espectáculo experimenta concretamente la materialidad cuando percibe materiales y formas, y siempre que se mantenga del lado del significante, es decir, mientras se resista a una traducción inmediata en significados. Ya se trate de la presencia y la corporalidad de un actor, de su tono de voz, de una música, de un color o de un ritmo, el espectador se sumerge primeramente en la experiencia estética y el acontecimiento material (Pavis, 2000, p. 33).

Esto implica que, para que el espectador ciego se acerque a la experiencia del espectador vidente cuando ve una película, la audiodescripción tendría que restaurar, tanto el contenido de la imagen como su forma, los significantes en lugar de los significados. Enfocada al cine, la televisión y las artes visuales, acudimos a una segunda definición de la audiodescripción, visiblemente más concreta que la norma UNE, puesto que, en parte, aclara cuál es la materia significativa de la audiodescripción:

Consiste en un comentario condensado que se teje alrededor de la banda sonora de un producto audiovisual (programa de TV, película, obra de teatro, etc.), y que explota las pausas para explicar la **acción** que se desarrolla en la escena, describir **lugares** así como **personajes**, su **vestuario**, **lenguaje corporal** y **expresiones faciales**, con la finalidad de aumentar la comprensión del texto audiovisual por parte del discapacitado visual. La AD se convierte así en la forma por la cual las personas con deficiencias visuales pueden tener acceso **al cine, la televisión y otras artes visuales** (Ballester, 2007, p. 152).

Esta definición apunta a la materia misma de las narraciones visuales: acción, personajes y espacio escénico. Todos los elementos de la representación que el audiodescriptor refiere son, por definición, materiales: existen concretamente en el escenario (filmado o no) como significantes colocados por los artesanos del espectáculo. Sin embargo, por así decirlo, algunos son más materiales que otros: los que no están directamente relacionados con la presencia de los actores, ni con su voz o el espacio-tiempo en el que llevan a cabo sus acciones, ni con el ritmo de la música. El maquillaje, el vestuario, los objetos o la iluminación forman asimismo sistemas significantes en cualquier espectáculo. Pero si hablamos del cine y las artes visuales, el sistema significativo es aún más amplio, puesto que estos materiales han sido filmados con unos procedimientos y no otros, delimitados por una serie de encuadres fotográficos y siguiendo un orden que, al mismo tiempo que conforman la esencia misma del sistema fílmico (planos y montaje), presentan también capacidad de significar.

La audiodescripción fílmica, por tanto, no se debería limitar a la esfera de la narración para explicar la acción que se desarrolla en la escena o describir lugares, personajes, vestuario, lenguaje corporal y expresiones faciales con la finalidad de aumentar la comprensión del texto audiovisual, sino que debería atender igualmente a la esfera del discurso, buscando formas textuales de trasladar, además del contenido de la imagen (acción, personajes y espacio escénico)

la forma exclusiva con la que se presenta este contenido en cada film, la forma fotográfica de los materiales, su permanencia o concatenación en la pantalla. Porque todo ello configura su materialidad específicamente fílmica, el verdadero vehículo para la experiencia cultural y estética del espectador, y también del espectador ciego.

Imaginemos una escena de baile. Si de lo que se trata es de audiodescribir la acción, la expresividad de los personajes (su lenguaje corporal, sus expresiones faciales) y el espacio escénico (vestuario y, pongamos, maquillaje u objetos con los que interactúan), la diferencia entre dos escenas de baile radicaría en estos elementos, pero el núcleo de la acción sería el mismo: bailar. Por tanto, si el núcleo de la audiodescripción es la acción, a lo sumo, el audiodescriptor trataría de caracterizar esa acción en su discurso refiriendo el modo particular en que el actor o actores ejecutan ese baile en escena.

La acción de bailar puede encarnar distintos significados, atendiendo a la forma escénica bajo la cual acontezca, al modo de ejecutar la acción por parte de los actores. Un baile puede ser representado como la manifestación de una alegría repentina (*Cantando bajo la lluvia*, Stanley Donen, 1952), de un pequeño triunfo personal (ocurre en la escena del ascenso de Baxter en *El apartamento*, Billy Wilder, 1960) o como un desmesurado arranque de euforia debido al consumo de drogas (*El lobo de Wall Street*, Martin Scorsese, 2013).



Secuencia 1.1.

Ahora bien, según su inscripción discursiva, una escena de baile puede también entenderse como un desafío (Billy frente a su padre en *Billy Elliot (Quiero bailar)*, Stephen Daldry, 2000) o como un duelo amistoso (el de Mia Wallace y Vincent Vega en *Pulp fiction*, Quentin Tarantino, 1994); como un rito de aceptación hacia uno mismo (al final de *Beau Travail*, Claire Denis 1991) o como una huida interior o vía de escape de una realidad cada vez más miserable (le ocurre a

las acciones y dotarlas de un significado global inapelable. Por ejemplo, la frontalidad con la que se filma la escena de baile en *Canino* (Giorgos Lanthimos, 2009), en un plano general que se mantiene distante, estático y pasivo, refuerza la sensación de patetismo que transmiten los protagonistas con su absurdo baile (*Secuencia 1.1*). Sin embargo, el mismo encuadre frontal y estático del plano general en el baile de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) debe interpretarse en otra clave. Colocados frente a frente en la pista, Mia y Vincent comienzan a desafiarse mutuamente con sus movimientos, mientras la cámara se mantiene a una distancia prudencial de la pista, subrayando mediante la simetría la idea de un duelo de baile (*Secuencia 1.2*). El plano general, en este caso, nos introduce en la acción, dejando el protagonismo a la libre expresión individual de cada personaje. El divertido conjunto de movimientos nos acerca empáticamente a los personajes, al contrario que en el anterior film, donde el plano general cooperaba con la interpretación de los actores para distanciarnos de los personajes y producirnos extrañeza. Es decir, el modo en que se inscribe un mismo tipo de encuadre significa cosas distintas si atendemos al discurso audiovisual global. En el sistema fílmico, los encuadres elegidos, los modos de filmación o los movimientos de cámara son elementos discursivos, alteran el significado (si no lo construyen, mismamente) y forman una parte ineludible de la experiencia estética que es ver un film. Por ende, si lo que pretendemos es aproximarnos al estudio de la audiodescripción como una traducción de imágenes a palabras, es preciso profundizar en el lenguaje cinematográfico reconociéndolo como sistema específico, asimilable a la cultura de origen para el traductor interlingüístico. Si la traducción se concibe como una herramienta de mediación lingüística y semiótica, de comunicación intercultural y de interacción social en una diversidad de eventos comunicativos (Soler Gallego, 2014), el evento fílmico exige al audiodescriptor una competencia en los dos modos semióticos que conforman su par de lenguas y culturas: el modo verbal y el modo audiovisual o cinematográfico.

No se sorprenda, pues, el lector de encontrar en las páginas que le esperan aquello que, en el contexto de los estudios de traducción, podríamos llamar un análisis profundo del sistema origen y de sus manifestaciones textuales concretas. El hecho de que este trabajo sea por igual asimilable al campo de la traducción como a otros campos de estudio, como el análisis textual, la semiótica o la comunicación audiovisual, responde a dos convencimientos de su autora, uno general y uno más concreto.

El primero se sitúa en la defensa de la interdisciplinariedad como vía de enriquecimiento en la investigación de cualquier campo, ya que el cruce de perspectivas permite avanzar en la ampliación de conceptos, convenir con otras metodologías de análisis el esclarecimiento de resultados y, en definitiva, avanzar en el conocimiento de los objetos de estudio.

El segundo convencimiento, que deriva en el establecimiento de los objetivos e hipótesis de este trabajo de investigación, estriba en la necesidad de que tanto audiodescriptores como traductores audiovisuales, no sólo sean alfabetizados visualmente, sino que desarrollen un conocimiento profundo del discurso y el sistema audiovisual, con la finalidad última de poder reconocer las

sutiles diferencias que resultan de la combinación de unos mismos recursos, procedentes del sistema origen, en cada una de sus manifestaciones concretas: los films.

1.3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Definir la audiodescripción como un tipo de traducción audiovisual, intersemiótica, accesible y subordinada es también reconocer que existe un texto superior que le precede: el film. En ese sentido, el conocimiento del sistema fílmico forma parte de la necesaria formación del audiodescriptor. Una vez reconocido esto, se tratará de defender que el análisis fílmico debe ser un paso previo ineludible en el proceso traductor audiodescriptivo para asegurar la calidad de su texto meta. En última instancia, el objetivo general que perseguimos en este trabajo doctoral es contribuir al desarrollo de una línea de investigación centrada en la teorización y el análisis del texto fílmico, con la convicción de que el análisis fílmico constituye la herramienta específica para establecer adecuados criterios en la selección y organización de la información en las traducciones audiodescriptivas.

Este objetivo general que, probablemente, aglutina todos los demás, exige encontrar un marco teórico y conceptual que nos permita tender puentes entre las teorías del análisis fílmico, la comunicación audiovisual, la semiótica y la traducción. En ese sentido, nos acerca, como decíamos, a una tesis tan propia del campo de la comunicación audiovisual como del de la traducción. En relación a las hipótesis que a continuación precisaremos, necesitamos descomponer este objetivo general en varios bloques de objetivos derivados o específicos.

Un primer bloque de objetivos relacionados con la comprensión y delimitación conceptual del texto fílmico, que inevitablemente influirá en el análisis previo del texto origen (TO) de cara a su traducción:

- Comprender el texto fílmico como un evento complejo de naturaleza semiótica y comunicativa.
- Comprender el texto fílmico como un constructo semiótico que, como tal, se puede descomponer y analizar.
- Describir sus elementos constituyentes, la naturaleza y el funcionamiento de sus signos y sus códigos, así como sus paradigmas organizativos.
- Describir los procesos semióticos y comunicativos en los que se ve envuelto, tanto desde el punto de vista de su escritura como desde el punto de vista de su lectura.

- Dibujar la construcción de un texto fílmico como una traducción colectiva, entendida como un complejo proceso de escrituras y lecturas en cadena.
- Situar el guión fílmico como el texto origen de dicho proceso.
- Analizar las fases de construcción textual de una película en relación con los elementos significantes que añaden al film en distintos niveles, equiparando los procesos de escritura y de lectura.
- Describir la capacidad significante de todos los elementos que forman parte del texto fílmico en todos los niveles al final del proceso.

Se trata de un primer bloque complejo porque el texto fílmico, a la vez, funciona como evento comunicativo (abierto) y como constructo analizable (cerrado), y ambas realidades lo constituyen como parte de un sistema de significación, que es el sistema origen (SO) de la traducción intersemiótica. En relación con el proceso comunicativo y significante que activa, un segundo bloque de objetivos ponen el acento en los receptores y, más específicamente, en situar al audiodescriptor en el proceso de lectura. Este segundo bloque comprende dos objetivos principales:

- Reconocer al espectador como un ente variado y variable que colabora en la construcción del significado de un film.
- Enmarcar al audiodescriptor como espectador y como traductor de dicho significado para el espectador ciego.

Por último, un tercer bloque de objetivos, directamente relacionados con nuestro concepto-guía (*el viaje de ida y vuelta*), dirige su atención al proceso traductor con miras a proponer, en última instancia, herramientas analíticas, de comprensión y de consulta que sirvan para desarrollar mejores estrategias de cara a la confección del guión audiodescriptivo, complemento necesario de todo film audiodescrito (TM):

- Comparar los trabajos del audiodescriptor y el guionista fílmicos.
- Rastrear las estrategias textuales del audiodescriptor en el proceso traductor.
- Observar las correspondencias entre discurso fílmico y discurso verbal.
- Proponer la consulta del guión fílmico como el mejor texto paralelo para el proceso traductor del audiodescriptor.

Sin embargo, estos tres bloques de objetivos no se alcanzarán necesariamente en ese orden, puesto que se vinculan entre sí de distintos modos mediante la formulación de nuestras hipótesis, e iremos remitiendo a ellos a lo largo de su desarrollo.

Primero, funcionando como premisas, necesitaremos alcanzar el primer grupo de objetivos, delimitando conceptualmente el texto fílmico como constructo y como proceso, analizando su constitución, sus paradigmas organizativos y evaluando al espectador como un ente colaborador en la construcción de significado.

Segundo, a partir de esas premisas generales, en el *viaje de ida* entenderemos las fases de construcción textual del guión al film, haciendo especial hincapié en el trabajo del guionista fílmico como texto verbal fundacional, pero también evaluaremos unas primeras correspondencias entre los trabajos de guionista y audiodescritor, por lo que nos incumben objetivos del primero, segundo y tercer bloque (conceptualización del TO, su espectador y el proceso traductor). Además, siguiendo el recorrido cronológico, llegaremos al final del viaje de ida, el texto fílmico. Aquí nos detendremos para analizar el film desde un punto de vista semiótico, recorriendo todos sus elementos significantes. Este primer trayecto y su primera parada, por tanto, pretende ampliar y desarrollar de los objetivos del primer bloque (análisis del texto origen).

Tercero, las conclusiones alcanzadas respecto a la significación del texto origen funcionaran de nuevo como premisas, puesto que si el film ha sido el final del recorrido de ida, es también el inicio del recorrido de vuelta. En ese sentido, la última parte del trabajo se consagra a la traducción audiodescritiva de los distintos niveles de la imagen, lo que nos conducirá hacia el núcleo del tercer bloque de objetivos: comprobar si existen correspondencias textuales entre el discurso fílmico y el discurso verbal.

De este modo, los objetivos se relacionan con las hipótesis de un modo orgánico, en distintos niveles de correspondencia, como veremos a continuación.

Si decíamos que el acercamiento a nuestro objeto de estudio aproxima en este trabajo doctoral la traducción al campo del análisis fílmico, la semiótica y la comunicación audiovisual es porque parte de dos hipótesis principales.

La primera hipótesis de este trabajo no se formula como una pregunta, sino que articula en sí mismo todo el trabajo doctoral, puesto que utilizará el análisis fílmico para argumentar la existencia de las correspondencias entre el discurso fílmico y el discurso verbal en varios modos simultáneos. En primer lugar, de manera general entendemos que la imagen fílmica y el discurso verbal, en tanto constructos discursivos, encontrarían una reciprocidad que podría dividirse en niveles gramaticales (*Tabla 1.1.*).

NIVELES DEL DISCURSO FÍLMICO (CONSTRUCTO)	NIVELES DEL DISCURSO VERBAL (CONSTRUCTO)
<i>Puesta en escena</i> (contenido de la imagen)	<i>Nivel léxico</i> (designación del contenido)
<i>Puesta en cuadro</i> (presentación del contenido en el encuadre)	<i>Nivel sintáctico</i> (organización sintáctica de los elementos)
<i>Puesta en serie</i> (ordenación, construcción del discurso)	<i>Nivel discursivo</i> (sucesión discursiva, coherencia, cohesión, etc.)

Tabla 1.1. Comparación de niveles gramaticales entre los discursos fílmico y verbal.

Relacionado con esta hipótesis general, nuestro objetivo principal reside en demostrar la existencia de un discurso fílmico, que merece ser tratado como proceso y como constructo, descompuesto en sus elementos constituyentes y analizado como un sistema origen complejo en cualquier proceso traductor audiovisual, pero más concretamente en el proceso audiodescritivo. Sostenemos que mediante el análisis fílmico puede descubrirse el modo en que están organizados los signos y los códigos del sistema fílmico en un film, del mismo modo que mediante el análisis textual pueden rastrearse las estrategias de designación léxica, organización sintáctica y sucesión discursiva para un texto verbal. Para ello, necesitamos abordar el texto origen en toda su complejidad antes de comenzar a establecer correspondencias.

En relación con esta primera hipótesis existe un objetivo aplicado, relacionado con el marco de este trabajo doctoral. Nuestra investigación sobre el texto fílmico está auspiciada por el proyecto de investigación TRACCE, cuyo objetivo era el estudio de guiones audiodescritivos con una metodología de corpus, vinculada a la herramienta informática *Taggetti*¹¹, ideada para el etiquetado múltiple de películas audiodescritas. En ese sentido, nuestra conceptualización del texto fílmico y la división de sus elementos constituyentes en tres niveles del discurso debía mantener en mente este objetivo específico, cuyo alcance delimitaremos llegado el momento. Sin embargo, la nuestra no es una metodología de corpus como tal, sino que se detiene un poco



11. Esta herramienta se desarrolló para realizar distintos tipos de etiquetado semántico en un corpus de películas audiodescritas tratando de identificar y codificar ciertas pautas morfo-sintácticas, léxico-semánticas y pragmático-discursivas en los guiones audiodescritivos relacionadas con el texto origen. En una primera fase, se etiquetaron los componentes vinculados también a la puesta en escena: personajes, acción y ambientación. Esta primera aplicación recibió el nombre de *Taggetti Narración*. En una segunda fase, resultaba necesario jerarquizar conceptualmente la propia imagen fílmica, extrayendo un repertorio de categorías relativas a la puesta en cuadro (tipos de planos, movimientos de cámara, modos de filmación, etc.) y a la puesta en serie (recursos de montaje), responsables del discurso fílmico. Esta tarea me fue asignada y derivó en la constitución de la segunda aplicación, *Taggetti Imagen*. Por último, como la plataforma de conocimiento ideada por la investigadora principal, Catalina Jiménez Hurtado, tenía como objetivo el etiquetado semántico de un corpus de películas audiodescritas para identificar y codificar ciertas pautas morfo-sintácticas, léxico-semánticas y pragmático-discursivas en los guiones audiodescritivos, se completaba en el nivel gramatical y discursivo con *Taggetti Gramática*.

antes, tratando de tender puentes entre el análisis fílmico y el análisis textual, entre los objetos textuales fílmicos y sus distintas “traducciones” o versiones verbales.

Somos conscientes de que nuestra formación previa en comunicación audiovisual, así como nuestra pasión doble por el cine y por el lenguaje está detrás de la metáfora que guía este trabajo. *El viaje de ida y vuelta* hace referencia, en relación con nuestra siguiente hipótesis, al análisis de un doble trayecto palabra-imagen-palabra en el que el film hace de bisagra, de estación de llegada y de partida, lo que sitúa el texto fílmico en el epicentro de este trabajo. De ahí que su justificación requiera remontarse a las bases teóricas del cine, y diseñar, a partir de ellas, unos fundamentos epistemológicos y conceptuales que sirvan para describir el texto fílmico, por un lado, como constructo textual, y por otro, como lugar implicado en una serie de procesos (también el proceso traductor). Es por ello que, en relación con nuestra segunda hipótesis, acudimos a una metodología heredada de la semiótica audiovisual para comprenderlo, no sólo como objeto semiótico estructurado por signos y códigos, sino también como origen y resultado de distintos procesos.

La segunda hipótesis tiene que ver con el hecho de que, además de un constructo semiótico, el texto fílmico es el resultado de un proceso. Hasta llegar a convertirse en un objeto textual cerrado, se ve atravesado por una cadena de lecturas que lo van transformando desde el guión literario, no sólo en su modo semiótico (verbal-audiovisual), sino también en lo que respecta a sus significados y sentidos, que se alteran y construyen en cada capa. En este proceso, que trataremos como una *traducción colectiva*, queremos explorar una segunda reciprocidad (*Tabla 1.2.*), esta vez entre las fases de construcción del texto fílmico (proceso) y los niveles de análisis del objeto semiótico terminado, el film (constructo):

FASES DE CONSTRUCCIÓN DEL TEXTO FÍLMICO (PROCESO)	NIVELES DEL DISCURSO FÍLMICO (CONSTRUCTO)
<i>Preparación</i> (guión, elementos de la puesta en escena)	<i>Puesta en escena</i> (contenido de la imagen)
<i>Filmación</i> (guión técnico, decisión de los encuadres)	<i>Puesta en cuadro</i> (presentación del contenido en el encuadre)
<i>Montaje</i> (Selección y ordenación de las tomas)	<i>Puesta en serie</i> (ordenación, construcción del discurso)

Tabla 1.2. Correspondencia entre las fases de construcción y los niveles de análisis de la imagen fílmica.

Cada fase del proceso se corresponde con una serie de elementos constituyentes, que van añadiendo capas de significado al film. Por eso, a nivel metodológico, además de explicar el trabajo en cada fase, veremos los elementos constituyentes relacionaremos esta hipótesis con la

anterior. Al hilo de las distintas categorías que ejemplificaremos, utilizaremos un análisis fílmico de tipo interpretativo, cuyas herramientas centrales son la descripción y la microdescripción.

Los tres niveles de representación fílmica (*Puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie*) serán nuestras herramientas de descripción general. Los planos, escenas y secuencias nuestras herramientas de microdescripción, donde observaremos distintos fenómenos relacionados con la utilización de todos y cada uno de los elementos que vamos a reconocer para cada nivel: personajes, acciones, vestuario, atrezzo, iluminación, sonido, tipos de plano, movimientos de cámara, recursos de montaje, etc.

En relación con la primera hipótesis, las mismas herramientas nos servirán, en un nivel macro y en un nivel micro, para observar también las estrategias de audiodescripción de todos estos elementos, que conforman la historia y el discurso fílmicos.

Utilizando distintos ejemplos, observaremos lo que ocurre en la audiodescripción de los tres niveles. Recorreremos de nuevo historia y discurso desde esta perspectiva para observar cuál es el resultado de la puesta en escena audiodescrita (nivel léxico), la puesta en cuadro audiodescrita (nivel sintáctico) y la puesta en serie audiodescrita (nivel discursivo) en el discurso verbal.

Ahora bien, en relación con el último bloque de objetivos derivados de nuestro acercamiento analítico al texto y sistema fílmicos, queremos ir más allá y plantear esta hipótesis de un modo que tenga una aplicación práctica para la traducción, sugerirle un destino.

Por ello, a las dos reciprocidades anteriormente planteadas cabría añadirle una tercera. La parte fundacional del proceso de construcción de un film es el guión literario, a partir del cual se produce la codificación semiótica de la puesta en escena, en primera instancia, ya que los equipos implicados erigen, a partir de las descripciones del guión, todo el material necesario para elaborar el contenido de la imagen (personajes, espacios, vestuario, etc.), la dimensión de la historia.

De un modo menos directo, el guión literario es igualmente responsable del modo en el que se cuenta la historia, esto es, de los niveles discursivos de la puesta en cuadro y la puesta en serie, puesto que en la narración guionística también se deciden puntos de vista y se decide un orden para la historia.

Es decir, el guión literario no deja de ser una primera versión verbal de la película, lo que nos lleva a conjeturar que el trabajo del guionista fílmico y el trabajo del audiodescriptor son, en cierto sentido, procesos análogos, puesto que ambos trabajan con el lenguaje, pensando que sus

palabras deben encarnar imágenes¹². Esta hipótesis se concretaría en una aplicación práctica para el proceso traductor: el guión fílmico, en tanto primera versión escrita de la película, puede arrojar sugerencias en cuanto a estrategias textuales, constituyendo un posible texto paralelo para el audiodescriptor en su trabajo.

1.4. EL VIAJE DE IDA Y VUELTA: CONECTANDO CINE, LENGUAJE Y TRADUCCIÓN.

El *viaje de ida y vuelta* es la formulación metafórica de una idea sencilla. Un guión audiodescriptivo no deja de ser una vuelta al guión de cine. Si audiodescribir es un complejo proceso de traducción intersemiótica que se concreta en el trasvase de imagen a palabras, el trayecto de traducción colectiva que convierte el guión cinematográfico en un film es su reverso previo, puesto que el guionista ha escrito primero ese film también con palabras. Es decir, el *viaje de ida* transcurre del guión cinematográfico al film, como una traducción colectiva cuyo resultado es la película. Y si seguimos un orden, digamos, cronológico, tras ese primer trayecto, el *viaje de vuelta* lo recorre en solitario el audiodescriptor, partiendo de la película para traducir la parte visual en su guión audiodescriptivo, volviendo a las palabras. En ese recorrido simétrico, lo que llamaremos el *espacio textual fílmico* funciona como bisagra, es el lugar de destino del primer guionista y el lugar de origen del segundo guionista, del audiodescriptor. En este viaje de ida y vuelta, el film es estación de llegada y estación de salida. Esto significa que las imágenes son las mismas, aunque, evidentemente, entre las palabras de ambos guionistas no esperemos encontrar correspondencias exactas. Tanto en las tesis doctorales como en la vida, todos los viajes son de ida. Cuando se vuelve al lugar de origen, algunas cosas habrán cambiado, así que debemos comenzar este doble viaje con esa idea en mente.

Somos conscientes de que edificar este trabajo doctoral en función de una metáfora ha supuesto un acercamiento al objeto de estudio complejo, sincrético e interdisciplinar, acudiendo a numerosas y variadas fuentes documentales en busca de modelos metodológicos a veces, y otras veces adaptando o desarrollando los nuestros, siempre según los objetivos marcados.



12. Con una perspectiva diferente, una primera aproximación a la conexión entre guiones fílmicos y guiones audiodescriptivos vino desde la lingüística computacional (Lingabavany Salway, 2006; Lakritz y Salway, 2006). Dicha aproximación sugería el aprovechamiento de los guiones originales para generar audiodescripciones de manera semiautomática, basándose en el estudio preliminar de una muestra que arrojó un alto número de correspondencias: "It is possible to identify and extract 80% of the important information from screenplays that should feature in ADs" (Lakritz y Salway, 2006, p.12)

En primer lugar, necesitamos delimitar su conceptualización semiótica y los procesos en los que se ve implicado aquello que llamamos texto fílmico. Puesto que entramos de lleno en el campo de trabajo del análisis textual en general y fílmico en particular, recurrimos a textos teóricos y manuales sobre teoría del cine, comunicación audiovisual, narrativa cinematográfica y semiótica de la imagen para construir nuestros propios fundamentos teóricos, epistemológicos, conceptuales y metodológicos.

“EL VIAJE DE IDA Y VUELTA ES LA FORMULACIÓN METAFÓRICA DE UNA IDEA SENCILLA. UN GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO NO DEJA DE SER UNA VUELTA AL GUIÓN DE CINE”

En segundo lugar, queremos recorrer sus fases de construcción en orden e ir descomponiendo sus capas semióticas en varios niveles (*viaje de ida*). Para ello, hemos fundido y readaptado dos modelos teóricos y metodológicos (Casetti y Di Chio, 1991; Carmona, 1996). La complejidad deriva del hecho de que, aunque mantenemos siempre al texto fílmico en el epicentro del análisis, en relación con nuestra hipótesis, acudiremos al guión fílmico como el origen del proceso y como un trabajo paralelo a la audiodescripción, por lo que hemos de profundizar en el trabajo del guionista de cine. El guión fílmico constituye la base narrativa (historia), es la primera versión del film, escrita con palabras. El film, por su parte, encarna toda la arquitectura posterior que desarrolla el equipo técnico y artístico para convertirlo en una película (discurso) con todos sus elementos significantes, que los vamos a desarrollar de la mano de nuestros tres niveles fílmicos (*puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie*). Lo que pretendemos, en última instancia, es establecer una comparación entre el trabajo del guionista de cine y el audiodescriptor para sugerir la posibilidad de que compartan estrategias textuales. En ese sentido, hemos necesitado acudir a todo tipo de material procedente del campo cinematográfico referido con las distintas profesiones cinematográficas, en especial manuales de guión cinematográfico y ejemplos de guiones originales, pero también entrevistas a directores, montadores o actores, libros especializados, compendios técnicos, etc.

En tercer lugar, para deshacer cada una de esas capas semióticas y ver qué ha ocurrido en la audiodescripción (*viaje de vuelta*), relacionaremos las estrategias textuales observadas separando aquellas que dependen de la historia (más relacionadas con el guión y la puesta en escena) y aquellas otras que afectan exclusivamente al discurso fílmico (puesta en cuadro y puesta en serie). Partiremos de un análisis del estado de la cuestión en España a partir del estudio detallado de las pautas que aparecen en la norma *UNE 153020: 2005 Audiodescripción*

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

Posteriormente, la metodología del análisis textual nos guiará para ir rescatando, al hilo de las categorías desglosadas para cada uno de los niveles (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie), una serie de ejemplos que avalan la deducción de ciertas recurrencias en el nivel léxico, sintáctico y discursivo de los guiones audiodescriptivos, relacionándolas siempre con los recursos semióticos del texto origen para observar sus correspondencias.

Además, listaremos estas estrategias textuales en relación con los códigos cinematográficos seleccionados para las etiquetas de *Taggetti Imagen* (tanto en la puesta en cuadro como en la puesta en serie), apuntando las correspondencias observadas con ejemplos. El método deductivo apuntará a la enumeración de una serie de estrategias textuales en los guiones audiodescriptivos que, por un lado, pueden, o no, corresponderse a su vez con las estrategias del guión original cinematográfico y, por otro, refuerzan la hipótesis de que el análisis fílmico es la mejor herramienta de conocimiento del texto origen para el audiodescriptor. En última instancia, el cruce del análisis fílmico y del análisis textual nos servirá para acreditar en un breve estudio de caso la utilidad del guión cinematográfico como herramienta de consulta o texto paralelo en el proceso traductor audiodescriptivo.

1.5. ESTRUCTURA DE LA TESIS DOCTORAL

El contenido de esta tesis doctoral a partir de ahora consta de tres capítulos fundamentales y un último capítulo reservado a las conclusiones.

El capítulo 2 establece el marco teórico general, los fundamentos de nuestra conceptualización del texto cinematográfico y de su espectador, así como los planteamientos que dan cabida a nuestras hipótesis y objetivos.

En el primer bloque (2.1), primero se presenta un recorrido por las principales teorías cinematográficas hasta llegar a los dos pilares en los que se basa dicha conceptualización: por un lado, el cognitivismo y neoformalismo cinematográficos (Bordwell y Thompson, 1995) y por otro la semiótica y la comunicación audiovisual (Bettetini, 1996; Talens y Company, 1984).

En el segundo bloque (2.2) desarrollamos esta conceptualización del texto fílmico, remontándonos a la explicación de las categorías necesarias para comprender que existe en una doble dimensión: como objeto semiótico (*espacio textual*) y como resultado de un proceso comunicativo (*texto*).

El tercer bloque (2.3) busca ofrecer una caracterización detallada del espectador, ya que participa en el proceso comunicativo formando parte activa de la construcción del significado. Por otro lado, también explora los límites interpretativos que todo film impone al espectador mediante sus paradigmas organizativos, el modo particular en que organiza sus signos y sus códigos. En ese sentido, también caracterizaremos la tipología de signos y códigos que componen el sistema fílmico, estableciendo criterios de selección y organización de estos códigos (*Tabla 2.1*).

El cuarto bloque (2.4) está dedicado a los fundamentos metodológicos de este trabajo. Partiremos de los análisis interpretativos de raíz semiótica para rastrear una estructura de trabajo que sirva tanto a nuestros objetivos generales como a nuestro objetivo aplicado. De este modo, en el último apartado de este bloque, los signos y los códigos fílmicos seleccionados serán redistribuidos en tres niveles de la imagen: puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie (Carmona, 1996; Casetti y Di Chio, 1991). Por un lado, esta distribución redundará en los objetivos del proyecto de investigación donde se enmarca esta tesis (2.4.2.1. Aplicaciones para *Taggett*), y por otro, nos servirá para plantear nuestras hipótesis iniciales (2.4.2.2. Aplicaciones para *el viaje de ida y vuelta*). En este último epígrafe expondremos una serie de correspondencias entre las fases de construcción de un film (preparación, filmación y montaje), los niveles de la imagen (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie) y los niveles del discurso verbal en los guiones audiodescriptivos (nivel léxico, nivel sintáctico y nivel discursivo) recogidas en un cuadro sinóptico a modo de resumen de todo el planteamiento al final del capítulo (*Imagen 2.11*).

En el capítulo 3 trazamos el viaje de ida, entendiéndolo como el recorrido por las distintas fases de construcción del film, al mismo tiempo que las haremos corresponder con cada una de las áreas significantes de la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie. En el primer bloque (3.1), nos detendremos especialmente en la fase del guión en relación a nuestra hipótesis segunda, según la cual pueden existir paralelismos entre el trabajo del guionista fílmico y del guionista audiodescriptivo que apunten hacia estrategias comunes. Para ello, profundizamos en ciertos aspectos del trabajo de guionización, distinguiendo asimismo entre guión literario, guión técnico y *storyboard*.

El segundo bloque (3.2) está consagrado al texto fílmico, a analizar uno por uno los elementos constituyentes para cada uno de los niveles, en relación al proceso de construcción fílmico. En el apartado 3.2.1. se verán las correspondencias entre la fase de preparación y los códigos que comunican desde la puesta en escena (actores, espacio escénico, vestuario, peluquería, maquillaje, color, iluminación y sonido), materializada a partir del guión literario.

Las diferencias entre guión literario y guión técnico se comprueban con algunos ejemplos en el apartado 3.2.2., comprendiendo a qué nos referíamos con que un texto fílmico es también un conjunto de procesos.

En el apartado 3.2.3. analizamos la fase de filmación teniendo en cuenta, tanto los códigos que establece el lenguaje de la cámara como las consecuencias de estos recorridos en la mirada

del espectador, que explora los encuadres en un orden determinado según los distintos elementos de la puesta en cuadro (componentes visuales, tipos de plano, movimientos de la cámara, modos de filmación, etc.).

Y concluimos el capítulo con el apartado 3.2.4., fundamental para comprender la constitución del texto fílmico como un discurso que atiende a una serie de principios constructivos globales. En este último bloque, también tendrá lugar el análisis en paralelo del proceso de montaje y los códigos pertenecientes a la puesta en serie.

En el capítulo 4, trazamos el viaje de vuelta, entendiéndolo como un análisis de las estrategias textuales de la audiodescripción en los tres niveles del discurso verbal (nivel léxico, nivel sintáctico y nivel discursivo) en relación con los tres niveles de la imagen (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie). Para servir a nuestros objetivos generales y también a los aplicados, hemos dividido este capítulo en tres bloques.

El bloque 4.1. se centra en la audiodescripción de los elementos de la historia, aquellos que se corresponden con el nivel de la puesta en escena y con la rama aplicada de *Taggetti Narración*. El bloque 4.2. desmenuza los elementos del discurso fílmico y establece la categorización de etiquetas fílmicas que han formado parte de *Taggetti Imagen*. Bajo esta estructura general se van listando numerosos ejemplos que van arrojando una serie de resultados parciales en el nivel léxico, sintáctico y discursivo en distintos films. En el apartado 4.3. realizamos un estudio de caso para realizar un análisis fílmico y textual completo de un elemento escogido en base a una serie de criterios.

En el capítulo 5 ofreceremos unas conclusiones globales derivadas de nuestro viaje de ida y vuelta, apuntando hacia una redefinición de la audiodescripción cinematográfica, que extienda las perspectivas investigadoras en el futuro, especialmente las que emergen del cruce entre las disciplinas que nos han albergado: el análisis fílmico, la semiótica y la traducción.

Por último, en las referencias bibliográficas, incluiremos también el material audiovisual utilizado, tanto las películas sin audiodescribir como las películas audiodescritas.

1.6. MATERIALES CONSULTADOS. SOBRE LAS CITAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS EN ESTE TRABAJO.

Debido a la complejidad y variada naturaleza del material consultado, queremos hacer algunas aclaraciones. Todos estos documentos están debidamente relacionados en la bibliografía, ordenados alfabéticamente por sus autores, como es habitual.

Tanto los guiones literarios consultados (también llamados aquí guiones originales), como el material audiovisual, que consta de numerosos films y films audiodescritos, así como los guiones audiodescritos de los que hemos podido disponer, tienen sus propios apartados en la bibliografía. Esta realidad no evita que necesitemos precisar la motivación de algunos criterios para ir dando paso a las variadas fuentes documentales en el cuerpo del texto a lo largo de los distintos capítulos de esta tesis.

1.6.1. MATERIALES IMPRESOS: LIBROS, ARTÍCULOS, COMPILACIONES Y MANUALES.

Todo el material impreso consultado seguirá el sistema de referencia internacional autor/fecha remitiendo tanto las citas directas como las citas indirectas a la bibliografía.

Citas en el capítulo 2 (apartado 2.1.): En este primer apartado, donde se trata de recorrer las teorías cinematográficas y su vinculación con otras disciplinas académicas, queríamos dibujar un panorama fidedigno de los principales autores de cada corriente, contextualizando sus aportaciones textuales en el momento histórico en que tuvieron lugar. Por ello, sólo en este apartado hemos citado siempre las fechas originales de sus trabajos, y no necesariamente aquellas que hemos consultado. En estos casos, puesto que no se trata de citas directas, sino meramente informativas, indicaremos el año de la publicación, o bien del texto original, o bien de la primera traducción (generalmente al francés, en nuestro campo de estudio) con la que los autores obtuvieron repercusión internacional. Por esa razón, en alguno estos casos, una misma referencia puede aparecer en la bibliografía en varias versiones, que corresponden a un mismo autor o autores, la de la contribución original y la consultada. Por ejemplo:

BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1986). *Film Art*. Nueva York: Alfred A. Knopf.

BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Cuando no hemos manejado la obra original, pero creemos necesario contextualizar el momento histórico de la contribución, incluimos entre corchetes el año de la primera edición para que el lector pueda siempre situar la referencia en la historia. Por ejemplo:

TRUFFAUT, F. (2000) [1966]. *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.

Citas en otros apartados y capítulos: En el resto del trabajo, cuando precisamos el contenido para la argumentación y desarrollo del trabajo, hemos referenciado únicamente la obra consultada. Por ejemplo:

(Tuffaut, 2000, p. 14)

Citas iniciales de apartado: Al principio de algunos apartados y subapartados a lo largo de todo el trabajo doctoral, el lector se topará con las palabras de algún académico, novelista, pensador, filósofo o incluso de profesionales procedentes del área de conocimiento que nos ocupa, fundamentalmente: cineastas, montadores, guionistas, compositores de cine, etc. Incluidas a modo de síntesis de la idea principal del apartado o como mera inspiración, estas citas son responsables de que en la bibliografía el lector se encuentre referenciadas también algunas novelas que, aparentemente, no guardan relación alguna con el objeto de estudio. Por ejemplo:

Vila-Matas, G. (1967) *París no se acaba nunca*. Barcelona: Anagrama.

Asimismo, cuando no se trata de autores directos, sino que estas palabras inspiradoras pertenecen a un cineasta, guionista, montador, escritor, etc. entrevistado en algún artículo o volumen, la cita inicial se firmará con su nombre y apellidos (por ejemplo, los Hermanos Wachowsky o Richard Marks), pero en el pie de página el lector encontrará la referencia completa, o bien el volumen de la bibliografía al que remite. Por ejemplo:

Entrevistados por Toni García para *El País Semanal* n.º 1902, 10 de marzo 2013.

En Chang, 2012, p. 56.

1.6.2. MATERIAL AUDIOVISUAL: PELÍCULAS Y PELÍCULAS AUDIODESCRITAS.

El volumen de películas consultadas y referenciadas en este trabajo nos ha obligado a resultar más operativos que ortodoxos a la hora de ir citándolas en el cuerpo del texto o en la bibliografía, por lo que hemos seguido varios criterios que aquí advertimos. En general, nos atenemos al sistema más extendido en el campo cinematográfico:

Título de la película (Nombre y apellidos del director o directores, año de la producción).

Dado que nuestro marco general de estudio es el cine audiodescrito en España, citaremos las películas con su nombre traducido para el mercado español, ya que siempre se audiodescriben las versiones dobladas. Este sencillo sistema facilitará la lectura en el cuerpo del texto, pudiendo siempre acudir a la bibliografía final para consultar más datos. Por ejemplo:

El proyecto de la bruja de Blair (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999)

En la filmografía final, todas las películas citadas aparecerán en orden alfabético diferenciadas en dos bloques:

Películas. En este bloque listaremos todas las películas citadas, tanto los largometrajes y cortometrajes como las series que forman parte de nuestros ejemplos. Aquí el lector no familiarizado con el título de la versión doblada al español encontrará también el título original del film. Por otro lado, ateniéndonos al sistema de citas elegido (autor/fecha), se incluye el formato de la obra consultada y los datos de distribución. De este modo, la filmografía final seguirá este ejemplo:

El proyecto de la bruja de Blair (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) [DVD] Madrid: Lauren Films.

Películas audiodescritas. En este bloque se referenciarán todas las películas audiodescritas que hemos consultado, independientemente de que se repitan los títulos del anterior bloque. En el contexto español, todas las películas se audiodescriben sobre las versiones dobladas al castellano, por lo que no tiene sentido citar el título original. Por otro lado, todas las que hemos consultado en este trabajo han sido audiodescritas para la Organización Nacional de Ciegos (ONCE), a través de su productora principal (ARISTIA) y no tienen una distribución comercial, sino un sistema de préstamos interno a los usuarios de dicha organización. Así pues, reformularemos el anterior sistema de citación para adoptar el siguiente:

El proyecto de la bruja de Blair (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999; AD José Antonio Álvarez, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.

Puesto que nuestro objeto de estudio es el cine en relación con la audiodescripción, a menudo resultará necesario citar al autor y el año de la audiodescripción, bien porque es relevante para el comentario, bien porque, a continuación, en el texto, se va a reproducir un fragmento del guión audiodescriptivo de ese film. Cuando esto ocurra (que no ocurrirá siempre), citaremos siempre del siguiente modo:

El proyecto de la bruja de Blair (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999; AD José Antonio Álvarez, 2001)

Todas las películas audiodescritas que se citan en este trabajo proceden de la misma fuente han pasado en algún momento por nuestras manos, y estos datos los hemos extraído de la propia cinta, ya que a partir del año 1997 la ONCE, a través de su productora principal, ARISTIA, incluía un *copyright* en la cabecera y citaba al audiodescriptor en el cierre. Sin embargo, debido a varios motivos (cintas defectuosas, material anterior a 1997, etc.) existen casos excepcionales en los que estos datos no están disponibles. En esos casos, se ha optado por indicar la autoría de manera genérica (Aristia) e indicarlo con la abreviatura (n.d.). Por ejemplo:

El tercer hombre (Carol Reed, 1949; AD Javier Navarrete, n.d.)

Cantando bajo la lluvia (Stanley Donen, 1951; AD Aristia, n.d.)

1.6.3. GUIONES AUDIODESCRIPTIVOS.

Puesto que no se trata de material publicado ni disponible fuera del ámbito profesional de los audiodescriptores, sino que se trata de un material transcrito para esta investigación, remitimos para su consulta al texto audiovisual, tanto en el cuerpo del texto como en la bibliografía. En el cuerpo del texto, antes de incluir cualquier fragmento de un guión audiodescriptivo o argumentar en referencia a la audiodescripción, el lector encontrará siempre los datos (autor/fecha) en la cita del film al que corresponde el comentario o análisis:

El proyecto de la bruja de Blair (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999; AD José Antonio Álvarez, 2001)

1.6.4. GUIONES ORIGINALES O GUIONES LITERARIOS.

En el cuerpo del texto, las citas de los guiones literarios se tratarán igual que las de los libros (autor/fecha/página o páginas), siempre que se trate de extractos de material publicado, ya que el lector podrá también toparse con ejemplos didácticos inventados a vuelapluma para explicar algún aspecto puntual, en especial cuestiones referidas al formato de los guiones (apartado 3.1.3.1). En la bibliografía final, el lector podrá encontrar todas las referencias consultadas bajo el epígrafe *Guiones originales*.

Hasta aquí se ha expuesto el marco general y particular de esta tesis doctoral, se han formulado las hipótesis y los objetivos del trabajo, se ha explicado el concepto-guía del viaje de ida y vuelta, así como matizado ciertas cuestiones formales. También se han descrito la metodología, el procedimiento y los materiales que van a utilizarse en toda la argumentación. Como diría aquel, pues, procedamos.



2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS, EPISTEMOLÓGICOS, CONCEPTUALES Y METODOLÓGICOS.

2.1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.

CONCEPTOS DE TEORÍA FÍLMICA.

2.1.1. Aproximaciones teóricas al texto fílmico: breve recorrido histórico.

2.1.2. Las teorías cognitivistas y el neoformalismo.

2.1.3. Hacia un modelo sincrético: el aporte de la semiótica y la comunicación audiovisual.

La naturaleza multidimensional del cine ha sido abordada por las teorías fílmicas desde sus inicios con vocaciones muy distintas y, en última instancia, complementarias. Si en los años 30 su condición estética fue objeto de las primeras reflexiones de Rudolf Arnheim en su texto fundacional: *El cine como arte* (1932), una década después, en los años 40, el cine ya es un hecho cultural reconocido. Sin embargo, la institucionalización del discurso teórico sobre el cine no arranca hasta terminada la Segunda Guerra Mundial, cuando Gilbert Cohen-Séat publica su obra *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma* y se funda, en 1947, el Institute de la Filmologie, que en su revista asociada, (*RIF, Revue de l'Institut de Filmologie*) publicaría décadas más tarde algunos de los textos de Roland Barthes. La reflexión sobre el cine llega, además, al ámbito universitario y comienza a separarse del lenguaje común, desarrollando un vocabulario específico.

Por un lado, entonces, la teoría fílmica despegaba hacia la especialización. Aparecen en distintos países europeos las revistas teóricas más importantes: *Iris*, *Cahiers du cinéma*, *Screen*, etc. desde las cuales se propugna, no tanto analizar las películas sino, más bien, reflexionar sobre cómo analizar un film, separando así la teoría y la praxis. Pero, por otro lado, también

la teoría fílmica experimenta una internacionalización. El fin de la guerra ayuda a superar el carácter localista del debate fílmico, pasando de un corpus reflexivo estático a un foro común e intercomunicado, más rico en metodologías, miradas, modelos y paradigmas.

Esta doble trayectoria que ya nunca abandonará la teoría fílmica sienta las bases de todos los estudios posteriores que han atendido, de un modo u otro, al funcionamiento de las películas desde distintos aspectos: qué es el cine, cómo se hacen las películas, de qué se componen o cómo se comporta el espectador cinematográfico. Evidentemente, no todos estos campos de estudio cinematográfico resultan igual de relevantes para el análisis textual de la audiodescripción como tipo de *traducción multimodal compleja* (Jiménez Hurtado y Soler Gallego, 2013, pp. 577-594), cuyas estrategias son objetivo prioritario de nuestra investigación.

Si pretendemos, desde un enfoque descriptivo, recoger el conjunto de operaciones textuales que un audiodescriptor realiza al traducir una película, sólo podremos hacerlo recorriendo el camino que une los dos textos, película y película audiodescrita. Así, a partir de un texto fílmico audiodescrito, puede analizarse el modo en que el director o *autor*¹ de la película ha utilizado el lenguaje del cine (seleccionando encuadres y puntos de vista, dirigiendo a los actores de un modo u otro, escogiendo y ordenando tomas para el montaje, etc.) así como el modo en que el audiodescriptor ha traducido la información visual en un discurso verbal organizado y especializado, y ver hasta qué punto los patrones textuales cinematográficos obtienen o no correspondencias en una serie de estrategias textuales y discursivas del lenguaje verbal. Como se vio en el capítulo anterior, esa es nuestra principal hipótesis, y para ello necesitamos definir no sólo los fundamentos teóricos de este trabajo, sino aún más el modo en que vamos a acercarnos a nuestro objeto de estudio: el texto fílmico audiodescrito.

2.1.1. APROXIMACIONES TEÓRICAS AL TEXTO FÍLMICO: BREVE RECORRIDO HISTÓRICO.

Casetti (1994, p. 28) resume los itinerarios de las teorías del cine sobre un eje cronológico, sintetizando en la siguiente tabla las líneas maestras de las tres corrientes teóricas principales:



1. Puesta en circulación en los años cincuenta por la revista francesa de crítica cinematográfica Cahiers du Cinéma, la categoría de autor/ "auteur" caló enseguida en la crítica europea y estadounidense, pasando a ser dominante durante los años 60 y 70. Ahora bien, en los años 80, con el surgimiento de las nuevas tecnologías de la comunicación, el postmodernismo y la teoría fílmica contemporánea, la idea de un sujeto creador se mostró ilusoria. En su lugar, quedó un ser condicionado por la historia y determinado por las estructuras lingüísticas, sociales y culturales. En este trabajo hablaremos del *autor* del texto fílmico entendido únicamente como instancia generadora del texto fílmico, esto es, como categoría de análisis, y nunca como individualidad en cuyas manos se encuentre alguna vez el control total sobre el resultado final.

ontológicas, metodológicas y teorías de campo. Siguiendo esta taxonomía (*Tabla 1*), desde el punto de vista de los estudios de corpus y el análisis textual, parece imponerse un enfoque teórico-descriptivo, ya que nos acercamos al texto fílmico con una voluntad sistematizadora en busca de parámetros y pautas para analizarlo, desmenuzarlo y comprenderlo en unos fenómenos concretos, esto es, las películas audiodescritas. Aunque, a lo largo de este capítulo, también podemos acudir a otros conceptos teóricos cuando, de manera puntual, resulten pertinentes.

	TEORÍAS ONTOLÓGICAS	TEORÍAS METODOLÓGICAS	TEORÍAS DE CAMPO
COMPONENTE	Metafísico	Sistemático	Fenoménico
OBJETO	Esencia	Pertinencia	Problemática
OPERACIÓN	Definir	Analizar	Explorar
SABER	Global	En perspectiva	Transversal
CRITERIO	La verdad	Corrección	Impregnación
SUJETO	Críticos	Estudios disciplinares	Especialistas/ Interdisciplinar
ÁMBITO	Revistas	Institución/universidad	Universidad/ Medios de Comunicación
FACTOR DE UNIFICACIÓN	Lenguaje común	Formación	Interés
INSTRUMENTO	Ensayo	Informe científico	Estudio/ Intervención
OBJETIVO	Cultural	Científico	Social

Tabla 2.1. Clasificación de las teorías del cine según Casetti, (1994 p. 28)

TEORÍAS ONTOLÓGICAS (AÑOS 50-60)

Surgidas igualmente en el seno de la Lingüística o de la Filosofía del lenguaje, el principal exponente de esta corriente en el campo cinematográfico sería André Bazin. Su producción teórica representa la reflexión metafísica sobre *qué es o qué debería ser* el cine, preocupándose por la esencia de la imagen fotográfica². Esta perspectiva ontológica puede apuntar a la relación



2. En especial, el artículo "Ontología de la imagen fotográfica", en Bazin, (1966, pp. 11-56)

cine-verdad (Bazin, 1966; Kracauer, 1947, 1960; Della Volpe, 1967) o a la relación del cine y su imaginario (Morin, 1956; Kyrrou, 1953, 1957, 1962).

Este tipo de teorías que abordan la esencia del cine no son las más pertinentes para absorber enfoques integrados o contrastivos como el nuestro, que trata de comprender un tipo textual multimodal en el que confluyen, como mínimo, el sistema audiovisual y el sistema verbal. Más bien, trataremos de acercarnos al modo en que se construye el texto cinematográfico, reconociendo el *todo* fílmico y sus partes mediante patrones de análisis textual, más permeables al establecimiento de correspondencias entre los distintos sistemas o códigos.

TEORÍAS METODOLÓGICAS (AÑOS 60-70)

Principalmente, recoge las variantes del estructuralismo cinematográfico (Metz, 1968; Mitry, 1963; Lotman, 1973) así como las propuestas del grupo *Cinémathique*, estudiando la capacidad lingüística y comunicativa del cine. Estos teóricos entendieron el cine como *sistema de significación*, siendo los primeros en hablar de la existencia de un "código cinematográfico", de un lenguaje fílmico. Jean Mitry (1963) formuló ciertas reflexiones sobre la doble dimensión significativa del cine, definiendo sus teorías a partir de dicotomías que se mueven entre la tendencia realista u ontológica y la formativa o metodológica: mostración-representación; significante-significado; imagen-imaginario; objetividad-subjetividad. Sin embargo, fue su colega y también colaborador de *Cinémathique*, Christian Metz quien asentó el término *lenguaje* para referirse al cine en oposición al de *lengua*. Metz, (1968) hizo de la narrativa fílmica su objeto de estudio fundamental, llegando a proponer lo que hoy se conoce como la "gran sintagmática" de Metz, una articulación sistematizada del lenguaje fílmico en sintagmas y paradigmas³.

La principal ventaja de las teorías estructuralistas para nuestro estudio es que dejan de lado la aspiración totalizadora de la ontología, asumiendo de modo claro un punto de vista, con lo que el elemento clave pasaría a ser el método de trabajo: la selección de datos para entender un fenómeno. Puesto que no pretende comprender el cine como totalidad, es un marco teórico parcial, pero pertinente, ya que persigue en todo momento la corrección del análisis. Nos centraremos fundamentalmente en este enfoque porque nuestro acercamiento al objeto de estudio es de tipo descriptivo: parte de la observación del fenómeno en sus distintas manifestaciones (películas) y selecciona una serie de datos para establecer hipótesis que, luego, puedan o no ser validadas desde el propio texto (estudio de caso) o conjunto de textos (estudio de corpus).



3. Se puede ver, principalmente, en "Problemas de denotación en el cine de ficción", refundición aumentada de tres textos anteriores, publicada en Metz, (2002, pp. 131-171). Estos tres textos son: "Problèmes de dénotation Dans le film de fiction: contribution à un sémiologie du cinéma", comunicación presentada en la *Conférence Internationale Préparatoire sur le problèmes de la sémiologie*, Kazimierz, Polonia, septiembre de 1966; "Un problème de sémiologie du cinéma", *Image et son* (201), pp. 68-79; "La grande syntagmatique du film narratif", *Communications*, (8), pp. 120-124.

En lo que respecta a la capacidad comunicativa del cine, la cercanía de los estructuralistas a los postulados psicoanalíticos y semióticos les hizo unir ambas ciencias de la significación a través de los conceptos lacanianos de lo *imaginario*, lo *simbólico* y lo *real*. De esa manera, trazaban el contexto comunicativo cinematográfico situando a un espectador definido y fijado por las condiciones de recepción (inmovilidad, oscuridad), así como por los mecanismos de identificación, por un lado, con la cámara y sus puntos de vista (identificación primaria) y, por otro, con la historia o los personajes (identificación secundaria) (Jost, 2002, p. 45).

En lo que se refiere a la consideración del espectador fílmico, se desprende del psicoanálisis cierto determinismo que será rebatido, como después veremos, por las corrientes cognitivistas, de cuyos presupuestos estamos más cerca.

TEORÍAS DE CAMPO (AÑOS 70-80)

Herederas del postmodernismo cultural, estas teorías ponen en cuestión toda la estructura o superestructura de los textos como única vía de análisis. El llamado *Postestructuralismo* y el *Deconstructivismo* (Barthes, 1986; Eco, 1974, 1975; Derrida, 1967, 1972; Kristeva, 1969) comparten la esfera teórica literaria y la cinematográfica, aportando enfoques cruzados. Propugnan análisis textuales abiertos, dotando del mínimo protagonismo al autor, a su supuesta voluntad, y del máximo protagonismo al lector, verdadero portador del sentido del texto. Aparecen así conceptos teóricos como *lector modelo* (Eco, 1979), *intertextualidad* o *intersubjetividad* (Kristeva, 1978), etc. A través de preguntas-respuestas, estos enfoques incentivan la perspectiva crítica, ya que emplean el cine como instrumento de aprehensión de la realidad, para, a través del análisis fílmico, entender el mundo y las sociedades que lo integran. Todo ello, supone abrirse a más campos de estudio incorporando una consideración transversal del cine como vehículo de valores sociales o culturales. Algunas de estas reflexiones que englobaríamos en este grupo, como la relación entre "historia" y "discurso", nos interesarán más para este trabajo que otras, véanse los enfoques antropológicos o el análisis social del cine como dispositivo de representación, foco de atención, por ejemplo, de las teorías feministas.

Pues bien, de estas teorías conservamos un concepto abierto del fenómeno comunicativo que implica todo acto de lectura, así como la consideración del lector, no tanto como único portador del sentido, pero sí como coautor del texto.

Desde esta perspectiva, las teorías de campo cinematográficas encontrarían teorías equivalentes en el campo traductológico, como la teoría del polisistema o los estudios culturales.

Así pues, hemos inscrito nuestro estudio en la estela de las teorías metodológicas del cine, por cuanto este está cimentado en encontrar un método de análisis fílmico ajustado a los objetivos de la investigación: descomponer el texto fílmico para observar si sus elementos constituyentes y sus códigos de funcionamiento encuentran o no reflejo en la traducción audiodescriptiva.

Sin embargo, este marco general resulta insuficiente, ya que trabajamos en un terreno interdisciplinar que atiende, no sólo a la condición textual cinematográfica y audiodescriptiva, sino también a su funcionamiento pragmático como parte de una serie de procesos. En orden cronológico, desde su concepción hasta su forma audiovisual final, tal y como es proyectada ante el espectador, una película es el resultado de un complejo proceso de escritura, producción, filmación, montaje, etc. Pero una vez terminada es, a su vez, el origen de un proceso de comunicación con cada uno de los espectadores, los cuales otorgan significación a lo que ven en pantalla. Como un espectador más, el audiodescriptor se enfrenta al film en un proceso de comunicación aún más complejo, en el que, no sólo debe otorgar significación a lo que ve, sino que precisa analizarlo para posteriormente transmitirlo o *re-crearlo* para los espectadores ciegos. Por tanto, el particular proceso de comunicación que los espectadores ciegos entablarán con la película audiodescrita depende del anterior proceso de decodificación-recodificación llevado a cabo para este tipo de traducción audiovisual, ya que estos le otorgarán significación a lo que ven/escuchan a partir de aquello que haya visto/traducido previamente el audiodescriptor.

2.1.2. LAS TEORÍAS COGNITIVISTAS Y EL NEOFORMALISMO.

Un paso más allá de las teorías metodológicas y la clasificación de F. Casetti, encontramos aproximaciones más recientes, cuya evolución desde el estructuralismo hacia otros terrenos teóricos nos acerca a la visión de lo cinematográfico, no tanto como un lenguaje donde el significado está fijado previamente, sino más bien como todo un sistema de significación capaz de activar un complejo proceso comunicativo. Según esto, coincidirán con los semióticos en que lo cinematográfico lleva adherido un doble proceso: ver cine es un proceso de significación y un proceso de comunicación. En la sala de proyección, el espectador entabla un diálogo interno con el film; no es un ente inamovible y determinado por las condiciones de recepción, como sostenían los presupuestos psicoanalíticos, sino un ente activo y crítico capaz de variar su lectura en función de sus competencias y valores, formando parte activa del resultado.

Si bien los postulados estructuralistas entroncaban, por un lado, con la semiótica y la sociología, y por otro, en cuanto a su consideración del espectador cinematográfico, con las teorías psicoanalíticas, para los cognitivistas estadounidenses, por el contrario, todo esfuerzo

por interpretar y evaluar la mente debe permanecer abierto a una comprobación de carácter científico. Bajo esta nueva actitud, no es extraño el rechazo total al psicoanálisis⁴.

Uno de los representantes más destacados del llamado cognitivismo cinematográfico es David Bordwell, quien en *La narración en el cine de ficción* (1995) se encarga de estudiar la actividad concreta del espectador en la construcción de la historia de un filme a partir de sus componentes y sus estrategias narrativas. Como hemos dicho, considera al espectador de cine no sólo un ente activo y cambiante, sino parte fundamental del resultado comunicativo. Así, aunque hereda del postestructuralismo una concepción más abierta del lector-espectador, reconoce que es el modo en el que se presenta la información, esto es, la *forma* concreta adoptada por la propuesta textual, aquello que proporciona las pistas narrativas necesarias para emprender su lectura. Para ello recurre a las teorías de la percepción y de la cognición, pero también a la teoría de la información, y a la distinción de los formalistas rusos entre historia (*fábula*) y argumento o trama (*syuzhet*), similar a la mencionada entre historia y discurso, que había calado en los debates de la crítica cinematográfica francesa e italiana durante los años sesenta y setenta.

A partir de su colaboración estrecha con Kristine Thompson es cuando las posturas de Bordwell inciden más sobre el mensaje que sobre la entidad enunciativa, otorgando mucho más protagonismo en el proceso comunicativo al diseño de la *forma filmica* (Bordwell, y Thompson, 1996, p. 42). De ahí que empiecen bautizados como neoformalistas, en especial Thompson, a quien se le considera una de las máximas representantes de esta corriente:

Las teorías formalistas versan sobre cómo se organiza el film para narrar y transmitir sensaciones, apelando a un análisis escrupuloso de las relaciones que se establecen entre los distintos elementos lingüísticos del filme: el sonido, el montaje y la puesta en escena. (...) Se fundamentan en la creencia de que el significado de un filme depende de la asociación de sus distintas partes, creando así una poética del film. Así, el espectador realiza una operación hermenéutica en la que desentraña el sentido de las películas de acuerdo a una minuciosa descomposición de la película en secuencias, escenas, planos y fotogramas, estableciendo luego una cadena semántica que unifica el sentido del filme. En el fondo se esconde la pretensión de dotar al análisis del cine de un estatuto científico, intentando desentrañar la especificidad del film (...) (Fernández Labayen, 2009, p. 6)



4. En palabras de Castellanos Cerdà (2004): "(...) Los antecedentes del cognitivismo cinematográfico estadounidense no están en las teorías psicoanalíticas o semiológicas, sino en la propia definición del fundador de la noción de inteligencia artificial, Howard Gardner, propuesta desde 1956. Según Gardner, la nueva ciencia de la mente debe entenderse como una ciencia contemporánea y *empírica*, basada en el esfuerzo por responder a un viejo problema epistemológico, particularmente aquel concerniente a la naturaleza del conocimiento, sus componentes, sus fuentes, sus desarrollos y su despliegue. Se propone una actividad epistemológica empírica que haga de ella la última meta de la investigación". Castellanos Cerdà (2004): "Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica", en *Versión* (14), pp. 243-264. Disponible en: <http://ccdoc.iteso.mx/cat.aspx?cmn=download&ID=4812&N=1>, (Consultado el 19-07-2013).

La utilidad de los textos de Bordwell y Thompson para nuestro estudio, en especial (1985) *Narration in the fiction film* (*La narración en el cine de ficción*); (1989) *Making meaning: Inference and rethoric in the Interpretation of Cinema* (*El significado del film*); (2003) *Film art: an Introduction* (*El arte cinematográfico*) estriba en que suponen un enfoque teórico integrado a la altura de una significación compleja y multidimensional, que afronta el film como constructo articulado por partes (planos, secuencias, etc.) que el espectador descompone en base a una serie de códigos compartidos y recompone para producir sentido en una operación interpretativa guiada por la propia organización textual del film.

Para este trabajo y para cualquier análisis textual, interesa más la forma y estructura del mensaje en sí que la supuesta intención del autor (*intentio auctoris*). Es sólo desde las manifestaciones textuales concretas desde donde pueden analizarse las distintas funciones de los elementos del lenguaje fílmico, extrayendo múltiples significados, ya que para una misma forma fílmica pueden coexistir distintas lecturas. Son bien conocidas las cuatro lecturas que hacen Bordwell y Thompson del film *El mago de Oz* (Víctor Fleming, 1939), todas ellas válidas y argumentables a partir de las mismas formas fílmicas (Bordwell y Thompson, 1995, pp. 49-52). Asimismo, a partir del texto también pueden analizarse otro tipo de variables: cómo influyeron en su construcción las condiciones de producción, en qué medida se reflejan la situación social de la época en que fue rodado, qué sensaciones produce en el espectador y debido a qué parámetros, o cualquier otra cuestión textual o contextual que parta de la consideración del fenómeno fílmico como constructo semiótico que participa de una situación comunicativa compleja y multidimensional.

Nos interesa, pues, este enfoque si pretendemos realizar un análisis descriptivo de los procesos implicados en la construcción y el funcionamiento del texto audiodescriptivo en el seno de un texto superior que le precede: el film. Para ello, primero necesitamos definir, por un lado, en qué consiste el *texto fílmico*, cuál es la naturaleza de sus formas, cuáles son sus elementos constituyentes y cuál el funcionamiento de sus signos y códigos. Porque, en su configuración discursiva, el film será el lugar de donde partan las hipótesis y donde se validen. Por otro lado, se hará necesario describir los procesos semióticos y comunicativos en los que se ve envuelto. Todo ello lo haremos en los siguientes apartados (fundamentos epistemológicos y conceptuales).

Pero antes queremos advertir que este marco teórico no se agota en desentrañar la estructura de una *forma fílmica* determinada para analizarla en sus elementos constituyentes, o para comprobar cómo se inscribe la traducción audiodescriptiva en su seno. Puede servir de guía para realizar análisis textuales contrastivos entre el guión original (GO) y la película, o entre la película y el guión audiodescriptivo (GAD), como lo haremos en el último capítulo de este trabajo (capítulo 4, apartado 4.3) con algunos ejemplos. O, más allá de estas investigaciones, podría abrir el campo a otros estudios posibles dentro de la audiodescripción fílmica o televisiva, por ejemplo: análisis del sistema de producción de los GAD, estudios de recepción centrados en el espectador de cine audiodescrito, análisis del proceso de audiodescripción desde el punto de vista cognitivo, etc.

En general, los presupuestos de Bordwell y Thompson amplían las miras teóricas del primer estructuralismo, lo que aplicado a la investigación cinematográfica tiene múltiples ventajas, ya que aporta:

- Un nivel metateórico, es decir, la propia investigación genera sus problemas, contradicciones y aciertos, sin recurrir a un conjunto preestablecido de conceptos. El investigador siempre es consciente de los límites de la teoría y del trabajo empírico.
- Una nueva forma de explicar el funcionamiento de los procesos de significación del espectador, sin recurrir a principios apriorísticos o a modelos arquetípicos.
- Un nuevo método: empírico y experimental.

En relación al método empírico, la sistematización del texto fílmico que buscamos ha tenido un objetivo aplicado, servir de base para la jerarquización conceptual de una herramienta de etiquetado de la imagen cinematográfica a partir de los guiones audiodescriptivos: *Taggetti*, o más concretamente, *Taggetti Imagen*[®]. Esta herramienta estuvo en permanente construcción y revisión, sometiendo su forma definitiva al método empírico, con objeto de contemplar el análisis de la imagen cinematográfica desde una óptica que permitiera distintas aplicaciones en este campo de investigación.

Finalmente, en la estela de los textos de Bordwell y Thompson y asimismo legatarias de los avances de la semiótica, tras la extensión en los años 90 de los estudios de Comunicación Audiovisual en los ámbitos universitarios europeos, nuevas hornadas teóricas se centran en la cuestión de los códigos y subcódigos cinematográficos, aportando valiosos modelos de organización de los textos fílmicos. Se publican textos importantes en Francia, como el de Jacques Aumont y Michel Marie (1988) *Analyse du film*; en Italia, como el de Francisco Casetti y Federico di Chio (1991) *Analisi del film (Cómo analizar un film)* y en España, el firmado por Ramón Carmona (1996) *Cómo se comenta un texto fílmico*. Estos dos últimos autores nos servirán de guía para este trabajo, tanto a nivel teórico en nuestra consideración del evento y el discurso cinematográfico, alineada con Bordwell y Thompson, como a nivel metodológico, descomponiendo el texto fílmico



5. Como veremos a su debido tiempo (capítulo 4, apartados 4.1.2, 4.2.3 y 4.2.4.), durante el proyecto I+D que dio cobijo a este trabajo doctoral –Proyecto TRACCE Evaluación y gestión de los recursos de accesibilidad para discapacitados a través de la traducción audiovisual: audiodescripción para ciegos. Protocolo para formar a formadores– en el departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada se desarrolló un software de etiquetado semántico para aplicarlo al estudio de un corpus de películas audiodescritas desde tres puntos de vista metodológicos. Así nace *Taggetti*, cuya vocación es analizar los guiones audiodescriptivos en tres niveles complementarios: nivel narrativo (*Taggetti Narración*), nivel cinematográfico (*Taggetti Imagen*) y nivel gramatical (*Taggetti Gramática*). Para el diseño de este software múltiple, era preciso sistematizar y clasificar, por un lado, los elementos de la historia fílmica (personajes, acciones, objetos, espacios), por otro los elementos del discurso fílmico (ej. vestuario, planificación, montaje, etc.) y por último los elementos del discurso verbal audiodescriptivo (verbos, adjetivos, adverbios, etc.) en una taxonomía válida para cada una de las ramas.

en sus elementos constituyentes (signos, códigos) y distribuyendo sus funciones en tres niveles de representación o tres niveles de lectura de la imagen: *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie* (Casetti y Di Chio, 1991).

Al final de este capítulo, desarrollamos el análisis de estas categorías semióticas (signos, códigos), así como la selección y distribución de los elementos del discurso fílmico en tres niveles (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*), lo cual se convierte en la base sobre la cual se han podido definir y jerarquizar, tanto una parte de las etiquetas de *Taggetti Narración* como las etiquetas de *Taggetti Imagen* en su totalidad, por lo que resulta imprescindible precisar cuál es el marco teórico que estamos defendiendo. Además, las etiquetas de Narración e Imagen, testadas en un corpus de más de 300 películas audiodescritas podrían ser eventualmente cruzadas entre sí (y a su vez con categorías gramaticales etiquetadas gracias a la tercera rama del software, *Taggetti Gramática*) en busca de patrones de traducción, lo que ampliaría las aplicaciones del proyecto de investigación a futuros estudios.

En esencia, para este trabajo, cuyos dos ejes principales son el análisis del cine (film) y de su traducción audiodescriptiva (film audiodescrito), necesitamos entender el fenómeno audiovisual en toda su complejidad semiótica y comunicativa, lo que implica ir al rescate de una epistemología propia, capaz de hablar de *texto cinematográfico* con un doble objetivo: sistematizar sus elementos constituyentes y, a la vez, situarlos en la cadena de procesos que les afectan.

2.1.3. HACIA UN MODELO SINCRÉTICO: EL APOORTE DE LA SEMIÓTICA Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Para poder hablar de texto cinematográfico o texto fílmico, nos conviene disponer de una noción de *texto* que pueda usarse en el análisis de cualquier práctica de producción significativa. Si no limitamos nuestra consideración de texto o textualidad a la esfera lingüística, cualquier conjunto de signos presente en un proceso de comunicación puede ser considerado un texto:

One of the most important problems faced by theorists who deal with the analysis of "signifying practices" is the ambiguity of the key term upon which, in one way or another, their discussions hinge: the notion of "text" (Talens y Company, 1984, p. 2).

Un cuadro, una obra de teatro o una película, en este sentido, son objetos textuales formados por conjuntos de signos de distinta naturaleza (colores, formas, movimientos, gestos, sonidos, etc.) estructurados en un orden determinado, limitado en el espacio y en el tiempo. Todos estos signos forman una red significativa, una propuesta textual, que será leída o interpretada por una instancia receptora (espectador) en una operación asimilable a la lectura de cualquier texto escrito. Los espectadores "leerán" el film, donde los signos se combinan en virtud de diferentes

códigos de significación, algunos de los cuales son específicamente cinematográficos y otros no, aunque se incorporan al sistema de significación (el código verbal, por ejemplo).

Los primeros planteamientos e intentos por encontrar una gramática cinematográfica que permitiese analizar las normas que rigen el texto fílmico y asumir el cine como lengua, surgieron con anterioridad a los años 60 en el campo de la semiótica, pero no fue precisamente hasta esta década cuando se retomaron los estudios semiológicos llevados a cabo por Ferdinand de Saussure (1857-1913) y Charles Sandres Peirce (1839-1914) y se intentaron aplicar a distintas disciplinas artísticas como el cine, la moda o la fotografía, intensificando el debate y las investigaciones de la mano de autores como Roland Barthes (1915-1980), Algirdas Julius Greimas (1917-1992), Umberto Eco (1932) o directores como Pier Paolo Pasolini que, entre otros, intentaron buscar una base teórica que abarcara las normas y los principios que explicasen el funcionamiento del cine. Mucho se ha escrito sobre la propia naturaleza del texto fílmico, haciéndolo oscilar entre lo literario y lo artístico, asimilándolo al teatro a veces, por cuanto con él comparte el lenguaje de la representación, o al espectáculo televisivo otras, aún cuando ambos dispositivos de emisión y recepción se mueven en contextos completamente diferentes. Muchos autores han tratado de sistematizar estos códigos desde diferentes posturas, pero nuestro objetivo no será extendernos en más consideraciones teóricas de las necesarias, por lo que iremos al rescate de aquellas que se alinean con nuestra investigación, cuya metodología requiere enfoques de raíz estructuralista o sistémica, pero que, en su concepción teórica del texto cinematográfico, heredan de otras corrientes la capacidad de englobar el evento cinematográfico en toda su dimensión semiótica y comunicativa.

“EL VISIONADO DE UN FILM ES UN PROCESO DOBLE: UN PROCESO DE SIGNIFICACIÓN Y UN PROCESO DE COMUNICACIÓN”

Ya hemos dicho, al hablar de las teorías cognitivistas de Bordwell, que el visionado de un film es un proceso doble: un proceso de significación y un proceso de comunicación. Por un lado, es un *proceso de significación*, en la medida en que el film es un conjunto de signos estructurados en un discurso y en que existe una instancia capaz de interpretar y dotar de significado a esos signos: el espectador. Por otro lado, desde el momento en que existe otra instancia que genera ese conjunto de signos para que sea interpretado en un contexto determinado, llamémosle autor, los procesos de significación concurren a menudo en relación directa con los *procesos de comunicación*. Ver un film es también un evento comunicativo, aunque el diálogo no se establezca entre las dos instancias, autor y lector, sino que lo haga en términos discursivos. Es decir, espectador y texto fílmico serán los interlocutores de este proceso doble. Siguiendo a Bettetini (1996):

(...) El texto fílmico no implica posibilidad alguna de conversación paritaria entre el emisor y el receptor. Más bien, el texto audiovisual contiene unas *formas* concretas para guiar y dirigir al espectador que se encuentra en el centro de dos manifestaciones de planteamiento: la inherente al texto y la que él mismo construye (Bettetini, 1996, p. 109).

En líneas generales, podemos decir que un film es un objeto textual. Considerarlo así implica, por un lado, tenerlo en cuenta en su materialidad misma. Un film es un constructo semiótico complejo, puesto que está formado por signos de diversa índole ordenados, de principio a fin, de un único modo, que queda fijado en el soporte fotográfico para siempre. La mueca elegida por un actor para representar el dolor, su indumentaria, los paisajes elegidos para representar la historia, etc. Todo lo filmado se convierte en signo y pasa a formar parte de la película como objeto textual independiente, objetivo. Todos los espectadores se enfrentarán, por tanto, al mismo objeto textual. Ahora bien, la operación hermenéutica por la cual cada espectador articula los signos fílmicos en su mente para extraer el significado del film se lleva a cabo gracias a la existencia de distintos códigos de significación, conocidos en mayor o menor medida por sus espectadores, que cooperan entre sí para construir el significado. La existencia de estos códigos compartidos es lo que nos permite hablar del objeto textual fílmico también como evento comunicativo, o mejor dicho, como propuesta textual que nace para alguien, que piensa en los espectadores, quienes pactan con la película los significados a través de la aplicación voluntaria de estos códigos.

Más adelante, la posición desde la cual se codifica o se recodifica un signo comienza a ser tan importante para la semiótica como el signo mismo, derivando sus objetivos hacia el propio proceso de significación o la *operación de significar*:

(...) In this essay, we wish to address ourselves to the productive manifestations of the work of "signification". It is perhaps after May 1968 in France that semiotics ceases to be understood as a "science of signs" and starts to function as a critical discipline. Because its critical objects come to be defined as (a) communication, (b) the structures of communication, and (c) the languages that are implied within communication, semiotics appears no longer as a study of the signified, but rather, as a study of the operations of signifying (Talens y Company, 1984, p. 1).

En un texto posterior, el mismo Talens (1986) reformulaba y ampliaba esta información:

(...) En los últimos años -con posterioridad a 1968- la semiótica ha dejado de ser entendida, así, al menos entre una gran mayoría de quienes la practican, como ciencia de los signos para empezar a funcionar como disciplina crítica. Sus objetivos críticos se convierten así en : a) la comunicación, b) las estructuras de la comunicación, y c) los discursos implicados en el acto comunicativo. Así, la semiótica aparece, no tanto volcada al estudio de los significados, como a la operación de significar. En dicha operación se articulan dos posiciones diferentes e

irreducibles: *desde donde se habla y desde donde se escucha*. Ambas están vinculadas en el proceso y su enfrentamiento dialéctico produce la transformación de *significado* (objetivo) en *sentido* (subjetivo) (Talens, 1986, p. 20).

Dedicaremos próximos apartados (especialmente el apartado 2.2.3) a penetrar en esta dialéctica entre *significado* y *sentido*, porque buscamos una concepción del texto fílmico capaz de englobar dos dimensiones. Por un lado, su existencia empírica como objeto semiótico organizado, esto es, como *espacio textual*. Por otro, las consecuencias de su posición relativa en el seno de un proceso de comunicación, que tiene como resultado la reelaboración individual del discurso fílmico por parte del espectador (*texto*).

El concepto de *espacio textual*, desarrollado por Jenaro Talens y Juan Miguel Company (Talens y Company, 1984) a partir de los postulados barthesianos es, al mismo tiempo heredero del postestructuralismo⁶, del cognitvismo cinematográfico⁷, del neoformalismo⁸, la semiótica⁹ y la teoría literaria¹⁰. Además, el binomio *espacio textual-texto* resalta la naturaleza comunicativa de toda representación, y nos va a servir especialmente para dar cuenta de los discursos implicados en el acto comunicativo que tiene lugar al ver un film.



6. Lacan (1966); Foucault (1966, 1969); Lévi-Strauss y Jakobson (1962); Barthes (1970a, 1970b); Derrida (1967); Deleuze (1983) Kristeva (1969); Kristeva, Rey-Devobe, y Umiker-Sebeok (eds.) (1971).

7. Bordwell (1985, 1991)

8. Bordwell y Thompson (1986).

9. Peirce (1931-1958), Saussure (1945), Lotman, (1964, 1973), Eco (1962, 1968, 1979), Greimas y Courtés (1979), Morris (1938).

10. Genette (1966, 1969 y 1972); Todorov y Ducrot (1972) *Dictionnaire encyclopidique des sciences du langage*. Paris: Seuil.s

2.2. FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS.

PROCESOS DE COMUNICACIÓN Y PROCESOS DE SIGNIFICACIÓN. ESPACIO TEXTUAL Y TEXTO.

2.2.1. Antecedentes del concepto de espacio textual: el signo peirciano.

2.2.2. Espacio textual y texto: recortar desde el vértice de un triángulo.

2.2.3. El espacio textual como herramienta de análisis y ubicación conceptual.

2.2.1. ANTECEDENTES DEL CONCEPTO DE ESPACIO TEXTUAL: EL SIGNO PEIRCIANO.

"A sign is an object which stands for another to some mind."

(Charles Peirce, en Hoopes, 1991, p. 141)

Un estudio orientado más a cómo funcionan los signos en el seno de los procesos de significación que a los signos mismos, se esbozaba ya en la semiótica tal y como la desarrolló Charles S. Peirce.

Sus postulados sobre el signo como entidad abierta, susceptible de procesos de significación ilimitados, pero no arbitrarios, están en la base de nuestra conceptualización del espectador y el discurso fílmico, en el sentido en que suponen un antecedente directo y reconocido de las categorías de *espacio textual* y *texto*, tal y como la desarrollaron Talens y Company (1984).

Llamamos signos a las formas discursivas implicadas en cualquier proceso de significación para un objeto textual dado. Desde la óptica peirciana podemos entender, además, que, para un signo dado, la producción de significado por parte del receptor es un proceso abierto y exponencial, un proceso comunicativo y en cadena:

(...) *Un signo es cualquier cosa que determina alguna otra (su interpretante) para que se refiera a un objeto al cual él mismo se refiere (su objeto); de la misma manera el interpretante se convierte en un signo, y así ad infinitum* (Peirce, 1987, p. 274).

A lo largo de su extensa obra, Peirce dio un sinnúmero de definiciones de *signo*, en las que perfilaba una y otra vez su concepto, pero todas ellas tienen tres características que nos van a servir para desarrollar la noción de *espacio textual* y el proceso de significación operado por el espectador fílmico, como veremos al final del apartado. Estas tres características, a lo largo de las cuales construiremos nuestro discurso en sucesivos apartados, son las siguientes:

1. La relación en la que está todo signo es una *relación triádica*, en la que uno de sus elementos, que Peirce llama el "interpretante", es la cognición producida en una mente. O, mejor dicho, la interpretación del receptor como producto de un acto cognitivo.

(...) Un signo [...] se dirige a alguien; es decir, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o quizás un signo más desarrollado. A ese signo que crea yo lo llamo el Interpretante del primer signo. Ese signo ocupa el lugar de algo: de su objeto (Peirce, 1987, p. 33).

2. El signo no es una entidad estática sino que está *abierto en una serie*, ya que toda cognición es a su vez un signo, que por tanto está en una relación triádica con otro interpretante (que es otra cognición), y así sucesivamente. Es lo que Peirce desarrolló posteriormente en su noción de "semiosis ilimitada". Pongamos un ejemplo:

Los personajes se besan=Signo (S)

Acto del beso=Objeto (O)

Los personajes se besan porque se quieren=Interpretante (I)(S')

Los personajes se besan porque se quieren (S')

Acto del beso=Objeto (O)

Los personajes se quieren (I')

La relación triádica (S, O, I) es, por tanto, una relación en la que tanto S como I son signos. Por tanto, I es un nuevo signo: S', que entrará en otra relación triádica, es decir, creará en la mente de alguien otro signo como interpretante, I', del objeto, O. Esta será un nuevo acto cognitivo, una nueva interpretación I', de modo que el O enlaza las dos relaciones triádicas (S, O, I) y (S', O, I'). De aquí deriva la apertura del signo en un proceso de semiosis que no tiene fin¹.

3. El signo no es arbitrario o, de un modo más concreto, la relación triádica en la que está el signo *no es arbitraria*. Peirce sostiene que el signo fuerza al interpretante a referirse al mismo objeto al que él se refiere. Pero Peirce aún es más exigente y añade que el signo fuerza al interpretante a referirse al mismo objeto y además *de la misma manera* que él se refiere. Más aún, también ha de haber un interpretante (I1) del interpretante (I) que tenga como objeto (O1) la relación entre el signo y su objeto.

(...) Un signo o representamen es un Primero que está en una relación triádica genuina tal con un Segundo, llamado su Objeto, que es capaz de determinar un Tercero, llamado su Interpretante, para que asuma la misma relación triádica con su Objeto que aquella en la que se encuentra él mismo respecto del mismo Objeto. La relación triádica es *genuina*, es decir, sus tres miembros están ligados por ella de manera tal que no consiste en ningún complejo de relaciones diádicas. [...] El Tercero tiene que estar en una relación tal, y consiguientemente tiene que ser capaz de determinar un Tercero propio. Pero además de ello tiene que tener una segunda relación triádica, en la cual el representamen, o más bien la relación de éste con su Objeto, será su propio (del Tercero) Objeto, y tiene que ser capaz de determinar un Tercero para esa relación. Todo esto tiene que ser verdad de los Terceros del Tercero, y así indefinidamente (Íbidem, pp. 261-262).

Esta descripción subraya el aspecto formal del funcionamiento de los signos: un signo sólo significa dentro de un sistema operante de signos; significa sólo en virtud de que otros signos del mismo sistema significan algo. Esta cadena de interpretantes puede ser de distintos tipos y componen lo que Eco llamaría "unidades culturales". La unidad cultural "hombre", por ejemplo, en el marco de una sociedad determinada, consistiría en el conjunto de elementos con que esa



1. Extraído de Puig, L. (2003a). "Signos, textos y sistemas matemáticos de signos". En Filloy, E. (Ed.), *Matemática Educativa: aspectos de la investigación actual*, pp. 174-186. Disponible en (<http://www.uv.es/puigl/mexico00.pdf>) [Consultado 06-04-2010]

sociedad pone en relación con dicho término. El significado global del término se da en relación con todos los elementos que una cultura tiene en conexión con dicho término.

Llevándolo a una dimensión textual, el proceso interpretativo es más complejo. La cadena o red signifiante no llega a descodificarse como si se tratara de una tabla de claves o equivalencias en busca de un significado, sino que funciona como una propuesta abierta a un proceso de significación en el que intervienen muchos más factores (sistema de expectativas, contexto de recepción, adscripción cultural, etc.). En este proceso, lógicamente, unos signos son interpretados gracias a la significación de otros previos, formando una red signifiante textual y contextual, lo que subraya, una vez más, su carácter de proceso de comunicación.

2.2.2. ESPACIO TEXTUAL Y TEXTO: RECORTAR DESDE EL VÉRTICE DE UN TRIÁNGULO.

"The fact that the world is legible brutally means that there is an "other" in the other shore, writing the things that exist, and it also means that from a proper stand point, I should be able to unravel it"

(Lyotard, 1979²)

El primero de los preceptos semióticos de Peirce, con el que simpatizarían los cognitivistas, es que no existe signo sin el sujeto que lo percibe. Aplicando esta primera característica del signo peirciano (relación triádica) al conjunto de signos que configura un texto cinematográfico y, en general, a cualquier tipo de arte, representación o espectáculo, podemos decir que la existencia de un espectador es, por tanto, necesaria para que se produzca la representación como tal, ya que de otro modo perdería su propósito.

La corriente cognitivista del análisis fílmico, representada particularmente por Bordwell y Thompson (1991, 1996, 1998) entronca en este sentido con la semiótica de raíz peirciana al afirmar que cualquier representación es, en realidad, el resultado de la relación entre la *mirada* y la actividad representada:

(...) La percepción, en todas las fases de la vida es una actividad (...) Un poema solamente consta de palabras escritas en un papel; una canción, de simples vibraciones acústicas; y una película, de patrones de luz y oscuridad. Los objetos no



2. Citado en Talens y Company (1984).

hacen nada. Evidentemente, por lo tanto, la obra artística y el observador dependen el uno del otro (Bordwell y Thompson, 1995, pp. 41-42).

En efecto, los espectáculos, ya sea cine, teatro, ópera o cualquier otro, son un tipo de representación en el que se produce una actividad que se desarrolla en el tiempo. Y no hay representación sin mirada. Es necesario un sujeto cuya disposición natural sea la de interpretar aquello que ve dirigiendo su mirada hacia un *espacio*, para que la representación tenga lugar. El objeto representado participa de una relación comunicativa en términos triádicos o triangulares, donde la semiosis emerge de un sujeto, un objeto (el horizonte) y una acción (recortar):

Toda representación existe siempre que haya un *sujeto* que dirija su mirada hacia un *horizonte* y en él *recorte* la base de un triángulo cuyo vértice está en su ojo y en su mente (Barthes, 1986, p. 93).

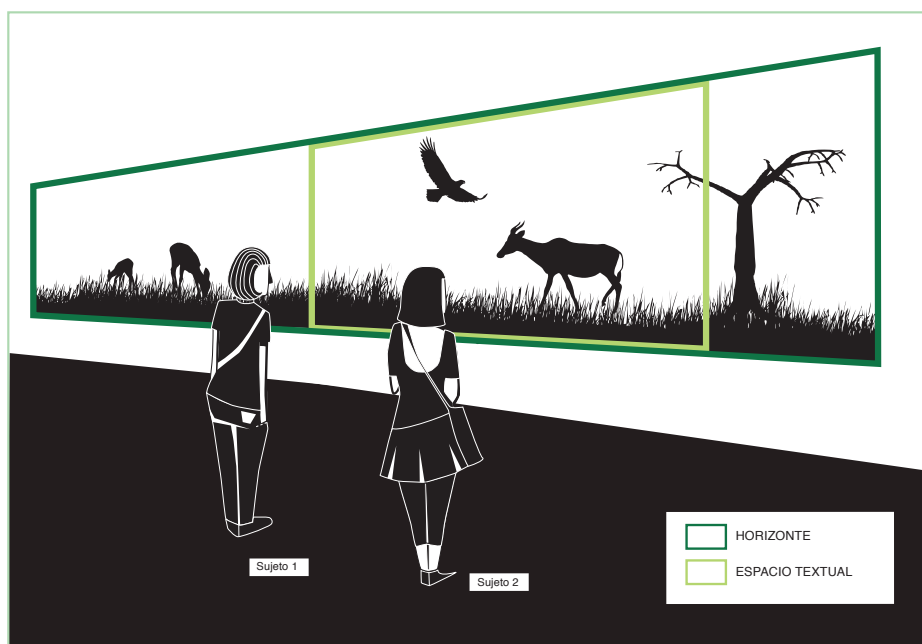


Imagen 2.1. El espectador acota con su mirada una sección del horizonte, delimitando así el espacio textual.

El sujeto es quien ostenta, en última instancia, el poder de acotar el espacio dentro de ese horizonte que se presenta ante sus ojos y que puede pertenecer a cualquier arte representativo, por ejemplo una pantalla de cine, la escena teatral, un cuadro, la página de un libro, etc. La base del triángulo aparecería como resultado de la acción del recorte que, sobre el horizonte (espacio),

delimita un principio y un fin. A ese recorte, fundamento cognoscitivo de nuestro estudio, Barthes lo bautiza como *espacio textual* (ET).

El *espacio textual* es un lugar al que el sujeto mira (*Imagen 2.1*). Podríamos considerar, entonces, que el espacio textual consiste en el objeto dado para esa mirada: un poema, un cuadro, o un plano cinematográfico. Al mismo tiempo, podríamos considerar que el espacio textual es el efecto de la acción de *mirar*, el resultado del proceso de significación por el cual el sujeto que mira, pretendiendo reconstruir o descifrar la presencia del otro, otorga sentido a lo que ve. En tanto elaboración mental que el receptor hace de ese objeto o lugar mirado, el espacio textual sería también aquello que es *visto*. Talens y Company (1984) resolvieron años más tarde esta ambivalencia en su artículo *The textual Space. On the notion of text*:

Whatever exists is not a text, therefore, but a place to which all of us have given meaning, in the effort to reconstruct/unravel the presence of "the other". We shall call that place "textual space," as opposed to "text," in order to distinguish the double form manifested in whatever exists (Talens y Company, 1984, p. 31).

Partiendo de la noción barthesiana de *espacio textual*, estos autores desdoblan el objeto textual en dos posiciones diferenciadas³. El propio Talens desarrollaba las nociones en un texto posterior otorgándole al lector una posición clave en la construcción del *texto*, por oposición al *espacio textual* en tanto objeto textual o constructo:

La posición del crítico / lector / espectador no es, en consecuencia, ajena al objeto, en tanto en cuanto, en gran medida, lo construye como tal. Ello nos obliga a asumir que bajo la misma noción tradicional de "texto" han venido funcionando, de modo ambiguamente simultáneo, dos conceptos diferentes que remiten a realidades y posiciones distintas: el primero remite al objeto dado; el segundo lo hace al resultado del trabajo que el crítico / lector / espectador opera sobre dicho objeto en un esfuerzo por apropiárselo, reconstruyendo entre sus intersticios la presencia del otro. Llamaremos al primero *espacio textual*, reservando el término *texto* para el segundo⁴ (Talens, 1986, p. 21).



3. Una década después, Bootz (1997, 1999) estableció una distinción parecida mediante la dicotomía *texte-à voir* y *texte-lu*, según lo pongamos en relación con el polo "autor/espacio textual" o en relación con el polo "lector/texto". Aunque su planteamiento se refería concretamente al dominio hipertextual de los textos electrónicos, coincidía en considerar que ambos aspectos son complementarios y perceptibles en el mismo espacio.

4. Extraemos la traducción al español de esta cita de un volumen posterior, publicado por Talens (1986), donde recogía gran parte de artículo, ampliando el concepto.

Según Talens, el concepto de *espacio textual* implica que el objeto dado es susceptible de transformarse en una estructura coherente, esto es, un sistema de relaciones articuladas según una cierta lógica. El *espacio textual* tiene, por tanto, una existencia empírica. Mientras, el *texto* surge del trabajo que el espectador opera sobre dicho objeto, ya estructurado, en un esfuerzo por apropiárselo. Su resultado es, por tanto, mucho más maleable y dependiente de la situación de cada espectador y del contexto de su lectura (*Imagen 2.2*).

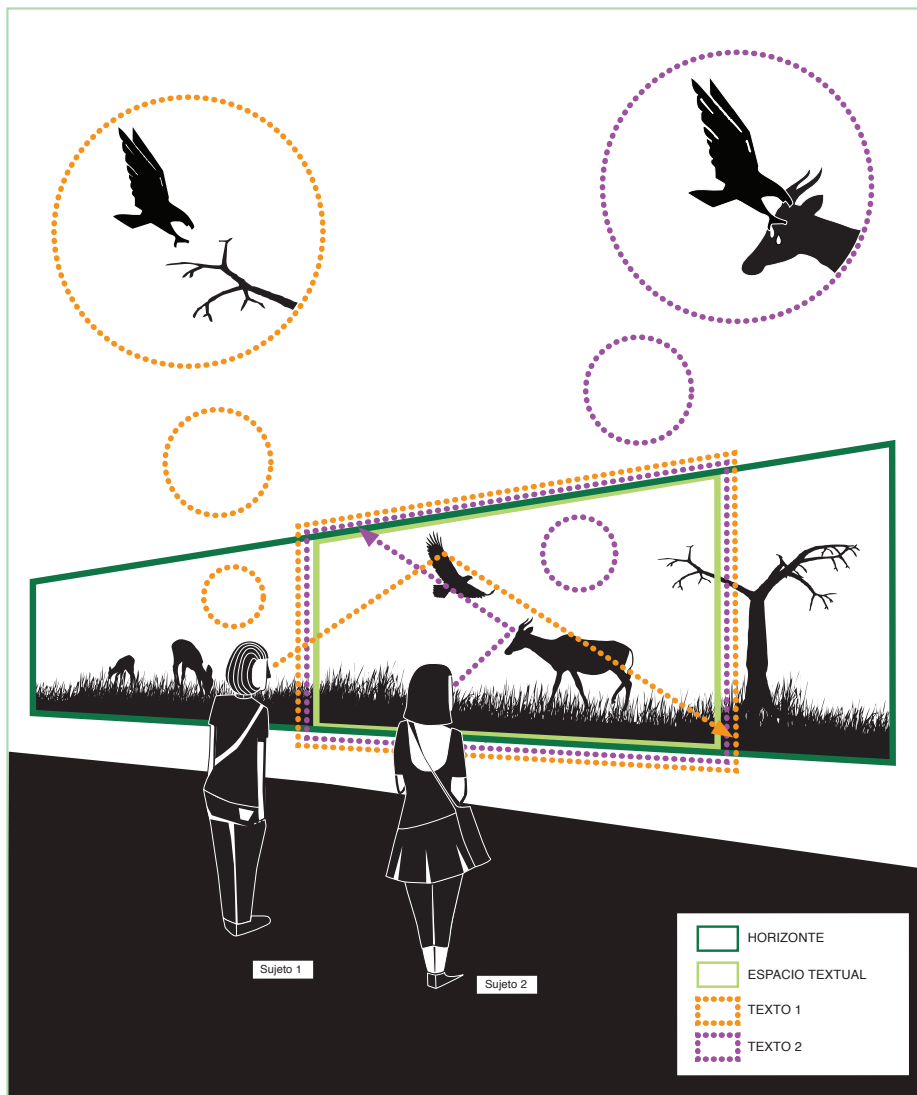


Imagen 2.2. Cada espectador proyecta su conocimiento del mundo y su sistema de expectativas en aquello que ve (espacio textual) para dotarle de sentido y construir su lectura (texto).

Esto implica que, aún si existe como objeto independiente, externo y construido según una lógica, el espacio textual se presenta como propuesta textual abierta a que, en el proceso de producción significativa, el lector no se limite a descodificar aquellos significados previstos por el autor, sino que también proyecte en ese espacio su lectura individual, estableciendo nuevas conexiones entre los elementos constituyentes para producir sentido propio. Estas conexiones se producen, tanto con otros signos del espacio textual como con todos aquellos signos presentes en la mente del lector, de cuya lectura surge una nueva red significativa, esto es, el *texto*.

Desde esta perspectiva, el *texto* sería el resultado de convertir las propuestas significantes o no, de un *espacio textual* dado, en un sentido concreto, para un lector concreto, en una situación concreta. Queda claro, pues, que habría tantos *textos* como *lecturas*.

Entre todas las posibles lecturas, se encontraría también la lectura que realiza el propio autor (o autores) de su obra. Esta lectura, visión o interpretación era concebida antes del surgimiento de la posmodernidad como el verdadero significado del texto. Desde un punto de vista contemporáneo, sin embargo, el texto (espacio textual) es un ente orgánico cuyos significados se actualizan para cada acto de lectura, pudiendo indistintamente revalidar o contradecir la lectura (texto) que los autores previeran para la obra, más aún, cuando esta se encuentra condicionada por un contexto, en el cual o para el cual la obra fue creada. En palabras de Barthes: "el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor" (Barthes, 1987, pp. 65-71).

En suma, los signos presentes en un espacio textual no agotan sus posibles sentidos, sino que se actualizan en cada lectura, en tanto la instancia lectora forma parte del proceso de significación. Por su parte, el autor de una obra, aún si este existiera como individualidad (ya hemos dicho que el autor del texto fílmico es un ente colectivo), no funcionaría sino como un lector más. La materialización de su supuesta voluntad de decir pasa con ello a un segundo plano, desde el momento en que el espacio textual generado la sobrepasa y, funcionando como un objeto independiente de las intenciones de sus autores, el espacio textual pasa a convertirse en el único interlocutor válido en el proceso de comunicación con el lector. De este modo, la lectura que el autor pueda esperar respecto al espacio textual que ha generado se correspondería, en todo caso, con la de un *lector modelo* (Eco, 1987), pero obviamente se diversifica para cada lector real, ya que a la hora de enfrentarse al espacio textual propuesto, el lector/espectador aplica su sistema de expectativas, conectado con su particular *conocimiento enciclopédico* (Eco, 1989) y, en definitiva, con la cosmovisión de un momento y un lugar, de un *aquí* y un *ahora*:

L'éloignement de l'Auteur (...) transforme de fond en comble le texte moderne (ou –ce qui est la même chose_ le texte est désormais fait et lu de telle sorte qu'en lui, à tous ses niveaux, l'auteur s'absente). Le temps, d'abord, n'est plus le même. L'Auteur, lorsqu'on y croit, est toujours conçu comme le passé de son propre livre: le livre et l'auteur se placent d'eux-mêmes sur une même ligne, distribuée comme une *avant* et un *après*: l'Auteur est censé nourrir le livre, c'est-à-dire qu'il existe avant lui, pense, souffre, vit pour lui; il est avec son œuvre dans le même rapport d'antécédence

qu'un père entretiene avec son enfant. Tout au contraire, le scripteur moderne naît en même temps que son texte; il n'est d'aucune façon pourvu d'un éter qui précéderait ou excéderait son écriture, il n'est rien le sujet dont son livre serait le predicat; il n'y a d'autre temps que celui de l'énonciation, et tout texte est écrit éternellement *ici et maintenant* (...) (Barthes, 1987, pp. 68)

Existe, según esto, todo un margen posible de interpretaciones y reinterpretaciones de un mismo espacio textual, para el cual pueden aparecer sentidos nuevos no necesariamente previstos. Es el caso, por ejemplo, del visionado de un film en un espacio-tiempo muy alejado de aquel para el que fue concebido:

Otras veces, la posibilidad de conectar elementos y estratificar los segmentos de manera diversa a la que explícitamente se ofrece puede ser producto del azar de la lectura espectral (...) Para ello no es necesario que exista ninguna inscripción concreta que indique dicha posibilidad; no se trata de que haya un mensaje secreto, ni que a nadie de las personas implicadas en la elaboración del film se les haya ocurrido una hipótesis de lectura semejante. Basta que las piezas estén presentes en dicho espacio textual y permitan constituir una cierta coherencia. Es esto lo que autoriza la recontextualización de determinados filmes en situaciones distintas y ante espectadores diferentes a los que sirvieron de horizonte en el momento de su elaboración. La llamada vigencia de unos filmes frente a otros que se nos antojan hoy anclados en su tiempo y su lugar, es decir, difícilmente incorporables a nuestra contemporaneidad, es producto, en gran medida, de su capacidad para ser reestructurados como textos nuevos en momentos también nuevos (Carmona, 1996, p. 79).

Resulta especialmente pertinente la consideración de Carmona en nuestro ámbito de estudio, puesto que cada año se realizan audiodescripciones, no sólo de películas recientes, sino de todos los tiempos. Si excluimos la producción reciente a cargo de productoras como Navarra de Cine o el esfuerzo de algunos Festivales (Festival de Valladolid, Festival de Cine Iberoamericano de Huelva, Muestra de cine y Discapacidad de Málaga, etc.) que han hecho posible que el espectador ciego pueda disfrutar de las películas audiodescritas al mismo tiempo que el espectador vidente, la mayoría del cine audiodescrito en España ha corrido a cargo de la ONCE a través de la productora ARISTIA⁵, quienes durante más de 30 años han ido seleccionando las obras de entre todas las existentes a lo largo de la historia del cine, sin seguir un criterio de novedad:



5. El Centro Especial de Integración Audiovisual y Formación (CEIAF) de Sevilla ha realizado también numerosas audiodescripciones para Canal Sur (RTVA). Entre sus líneas de actuación destacaron algunas labores como dirigir y formar a todo el personal del canal *Mundovisión*, un canal para personas sordas y ciegas; también son asesores internacionales de la *Fundación Audiovisión EEUU* y han producido más de 5.000 horas de subtítulo y más de 2.500 horas de audiodescripción (<http://www.fundacionava.org>)

Dado el modo de producción hasta ahora utilizado, sólo podemos seleccionar películas entre las editadas y actualmente catalogadas en vídeo. Esto limita la selección. Pero, en todo caso, hay que elegir partiendo también de un concepto previo. Este concepto debe ser a la vez amplio y preciso, y podríamos concretarlo en cuatro objetivos:

- 1) Ir confeccionando una filmografía de películas sonoras de todos los tiempos
- 2) Ir editando películas recientes
- 3) Atender a la filmografía infantil y juvenil
- 4) Presentar una amplia muestra de géneros y estilos (Navarrete Moreno, 1997b, p.71)

Conocer estos criterios de selección resulta muy relevante para analizar la audiodescripción en la medida en que debe tenerse en cuenta que, a menudo, se aborda su traducción por parte de los audiodescriptores muchos años después de que la película fuera estrenada, con lo que conlleva un claro desfase entre el público o *lector modelo* (Eco, 1987) para el que fue concebido el film y los espectadores actuales, incluido el propio audiodescriptor.

Si el texto fílmico funciona como espacio textual es porque es un constructo semiótico cuyos elementos constituyentes son estructurados desde el polo del autor para producir significados concretos. Desde el otro polo, el del espectador y el audiodescriptor, la existencia de una estructura previa no implica necesariamente que la recepción consista en descodificar los signos buscando el significado del texto. Leer no es tanto un descubrimiento de los significados ofrecidos a través de dicha propuesta (entendidos como la manifestación de la supuesta voluntad de un supuesto autor que se esconde tras los signos fílmicos), sino más bien un trabajo de producción significativa a partir del entramado en que se inscriben los signos fílmicos. Según esta perspectiva, la lectura del conjunto de signos presentes en un film no es sólo un complejo proceso de comunicación. Es también un proceso de significación en constante apertura, ya que se inaugura con cada nuevo espectador, e incluso, como defenderemos a continuación, para un mismo espectador en diferentes momentos y lugares.

2.2.3. EL ESPACIO TEXTUAL COMO HERRAMIENTA DE ANÁLISIS Y UBICACIÓN CONCEPTUAL.

Hablar de *espacio textual* y *texto* tiene, al menos, tres ventajas para nuestro trabajo. En primer lugar, el concepto de *espacio textual* incrementa su validez por cuanto puede dar cuenta de cualquier actividad o situación en términos de textualidad. Todo acto, sensación física o fenómeno natural es comprensible en tanto construimos sobre su presencia una lógica que lo explique, es

decir, en la medida en que se convierte en espacio textual. Esto nos va a permitir entender que las películas, no sólo son espacios textuales, sino que se *han convertido* en espacio textual antes de llegar a ojos del espectador. Es decir, son el resultado de un proceso previo, de una actividad transformadora (o acaso traductora) que puede también analizarse en términos textuales. Los autores distinguen tres modalidades de *espacio textual*:

This space can be organized and fixed - according to Lotman's definition of what a text is - between a beginning and an end (TS). It can be a simple proposal open to several ways of organization/fixation (TS'); or, finally, it may not imply any kind of fixation/organization, lacking the limits or frontiers that would make possible its fixation (TS "). The first case is that of such textual spaces as: the literary work (there is a specific linguistic organization between the obvious limits of the first and last pages); canvas or painting (realist or non-realist painting: color is organized following a specific code within the limits of the canvas space); film (or video); etc. The second case is that of such textual spaces as: play (the so - called "dramatic text" is only a proposal open to multiple ways of temporal and spatial organization, varying in every setting and show); music (in this case, as well as in the forms, the flexibility of the proposal, which is not even considered as such - happening, aleatory score, jazz, etc. - makes only a subtle difference, the same as in those aleatory literary "texts" which Umberto Eco has called open works (Eco 1962); performance; etc. The third aspect (TS''''') is that of such textual spaces as: nature (open to be read as landscape, for example); conversation (open to be analyzed as a dialogue concerning delimitable relationships); free association (which is used in psychoanalysis in order to decode what a patient does or says); the love relationship (open to be read as the historical repetition of a rite); a lecture (open to be confronted as a performance of an actor, here called professor); etc. (Talens y Company, 1984, pp. 31-32)⁶

Lo que se define como espacio textual (Company/Talens, 1984), puede adoptar diversas modalidades: que esté organizado y fijado estructuralmente entre unos límites precisos de principio y fin; que sea una mera propuesta, abierta a varias posibilidades de organización y fijación; o que no posea ningún tipo de organización ni fijación, si bien permita ser transformado en cualquiera de los otros dos. En el primer caso tendremos,



6. A continuación extraemos la traducción al español del volumen firmado por Ramón Carmona (1996), perteneciente a la colección de Cátedra *Signo e Imagen*. A lo largo del manual de Carmona encontramos numerosos pasajes compartidos con los textos de Jenaro Talens y Juan Miguel Company, a menudo sin reverenciarlos como citas, lo que ayuda a ceder a la hipótesis más que probable de que dicho autor, Ramón Carmona, no sea más que un doble alter ego de Jenaro Talens *Carmona* y Juan Miguel Company *Ramón*, más aún cuando el propio Talens es el director de la colección *Signo e Imagen*, de la editorial Cátedra, en la que fue publicado este velado manual. Por otra parte, el hecho de no encontrar ninguna producción del tal Carmona al margen de este ensayo despierta igualmente nuestras sospechas de que se trata de un seudónimo.

por ejemplo, los espacios textuales "film", "novela", "cuadro", etc. En el segundo caso, los espacios textuales "obra dramática", "partitura musical", etc. En el tercer caso, los espacios textuales "naturaleza" (legible como paisaje mediante su transformación en "cuadro"), "conversación" legible como diálogo mediante su transformación en parte de una representación dramática), "relación amorosa" (legible como la actualización de un rito) (Carmona, 1996, p. 67)

Pues bien, si aceptamos que un film, como una novela, pertenece al primer tipo de espacio textual, fijado y organizado entre unos límites precisos (ET); que un guión de cine puede pertenecer al segundo tipo de espacio textual (ET1) -ya que el guión funciona como propuesta textual abierta a varias posibilidades de organización fílmica (Ej. *remakes*)- y que la realidad observable, el horizonte mismo que definía Barthes, contiene múltiples lugares donde mirar, interpretables como espacios textuales del tercer tipo, abiertos a la interpretación (ET2); podemos entonces dibujar lo que ocurre en el proceso de producción de un film en términos textuales, entendiéndolo como un proceso de comunicación complejo y en cadena que dará como resultado el *espacio textual fílmico*:

ET: Aquel que está organizado estructuralmente entre unos límites precisos de principio y fin (...) (Ej.: film, novela, cuadro, etc.)

ET1: Aquel que se presenta como mera propuesta, abierta a varias posibilidades de organización (...) (Ej.: obra dramática, partitura musical, guión literario, guión técnico, etc.)

ET2: Aquel que no posee ningún tipo de organización ni fijación, si bien permite ser transformado en cualquiera de los otros dos (...) (Ej.: naturaleza, conversación, relación amorosa, etc.) (Íbidem, p. 68)

Aplicando esta distinción a la producción de un film, el espacio textual fílmico puede entenderse como el resultado de un proceso de lectura en cadena, como la traducción colectiva de un primer *espacio textual*, el guión de cine. En una primera fase, el guionista fílmico parte de la realidad observable como material (ET2) para construir un guión literario (ET1), que luego otros, normalmente el director, transformarán en guión técnico (ET1) y que sólo al final de la fase de montaje culminará el largo proceso para *convertirse* en un film concreto y único (ET).

Incluso, cuando el guionista fílmico escribe su historia partiendo de una novela (ET), ésta será tratada como propuesta abierta a la reorganización textual (ET1), a menudo impulsada por la figura del realizador:

Cuando David Lynch, director y a menudo guionista de sus propios films, decide adaptar *Corazón salvaje* (*Wild at heart*, 1990) a partir de la novela de Barry Gifford, se niega de forma categórica a que Sailor deje a Lula al final de la historia. "Lo encontré

deprimente. Y, francamente, no parecía verosímil, teniendo en cuenta todo lo que los unía. Tenía cierta clase, pero yo no entendía nada. Cuando Sam Goldwyn leyó la primera versión del guión dijo: “¡Odio el final!”. “¡Yo también!”, repliqué yo. Entonces dijo: “¿Por qué no lo cambiamos?”. Y yo contesté: “¡Lo voy a cambiar, cuenta con ello! Aunque no seáis vosotros los que distribuyáis la película, lo cambiaré”. Lynch también introdujo en su película referencias al film *El Mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939), afirmando más claramente su concepto de adaptación como un juego que mezcla de manera consciente e inconsciente: “La leí [la novela *Corazón Salvaje*] y era exactamente lo que necesitaba en aquel momento. La novela y la violencia en Estados Unidos se amalgamaron en mi mente y surgieron muchas cosas (...) Las ideas son cosas extrañas porque, en cierto modo, no nos pertenecen. Se encuentran en algún lugar, invaden tu mente y las adoptas” (Rodley, 1998, pp. 148-154).

De la misma manera, si el guionista se inspira en diferentes novelas, canciones o conversaciones cazadas para cada una de las partes de su guión, lo hará desde su consideración como *texto*, como material previamente *traducido*, asimilado y conectado a su subjetividad a partir de la apropiación de esos espacios textuales. Así, todo ese material de partida funcionará como ET1, ET2, etc. en la construcción de diferentes textos que, tras un proceso de transformación, darán lugar a un nuevo ET1: el guión cinematográfico.

En relación a esto, la segunda ventaja que queremos subrayar es que *espacio textual* y *texto* describen su diferencia como articulada en posiciones dentro un proceso. Cualquier T, resultado de una lectura de un ET, está de inmediato en posición de ET para una nueva lectura —y así *ad infinitum*. Esta perspectiva nos interesa porque permite abordar la lectura de cualquier espacio textual como un proceso ininterrumpido de *producción/transformación* significativa.

Distinguir entre *espacio textual* y *texto*, de este modo, fundamenta teóricamente nuestro trabajo por cuanto la consideración de cualquier textualidad (cine, literatura, arte, etc.) como *comunicación* es complementada por su consideración como *producción*, reconociendo diferencias de grado, pero no esenciales, entre los procesos de creación y lectura. Decimos que fundamenta nuestro trabajo porque, así, el proceso de producción de un objeto fílmico puede entenderse como una “traducción colectiva”, una cadena de espacios textuales, textos y nuevos espacios textuales, es decir, como un proceso de significación/comunicación abierto y en serie, que confluye en un único objeto: el *espacio textual fílmico*.

En la cadena textual que supone la producción de un film, el guión cinematográfico funciona como propuesta textual abierta (ET1) a partir de la cual todos los miembros del equipo cinematográfico (productor, director, director de fotografía, dirección artística, actores, cámaras, montadores, etc.) realizan su aportación creativa. Y esto porque, si el guionista escribe el guión literario, el director lo lee, el director de arte lo lee, el encargado de vestuario y los actores lo leen, etc. y cada uno elabora un texto diferente, condicionado por su individualidad, pero sobre todo por la función que ostenta cada lector en las diferentes etapas del proceso de producción del film.

En ese sentido, la *traducción* o lectura (*texto*) que de ese primer espacio textual (ET1) realiza cada miembro en función de su cargo, experiencia, comunicación con otros equipos, etc. se plasmará en una serie de acciones: el director decidirá con qué planos concretos va a rodarse la película en el guión técnico (ET1') a partir del cual el productor y la ayudante de producción elaborarán el plan de rodaje, el departamento de dirección artística comenzará a diseñar el vestuario, atrezzo, maquillaje y peluquería, el director de fotografía ideará el plan de iluminación con el cual dirigir a cámaras e iluminadores, el departamento de post-producción imaginará y coordinará el montaje y los efectos especiales, etc. Es decir, a partir del mismo espacio textual (ET1) cada departamento comienza a comunicar, a todos aquellos que trabajen a su cargo, el recorte producto de su lectura, de tal modo que estas múltiples elaboraciones individualizadas (*textos*) se convertirán en nuevo punto de partida (*espacio textual*) para ese equipo. Así, desde la gestación del guión literario hasta su plasmación visual en la película realizada, se recurre a complejos sistemas de *transformación*, de *transposición* y de *apropiación* distribuidos a lo largo del tiempo de producción del film, que acabarán dando como resultado un espacio textual definitivo: el film (ET). Obviamente, el espacio textual fílmico resultante (ET) será necesariamente distinto (ETa, ETb, etc.) si cambia el equipo técnico o artístico que participa en la cadena traductora, ya que en cada fase de trabajo se dispararía un proceso diferente (*Imagen 2.3*).

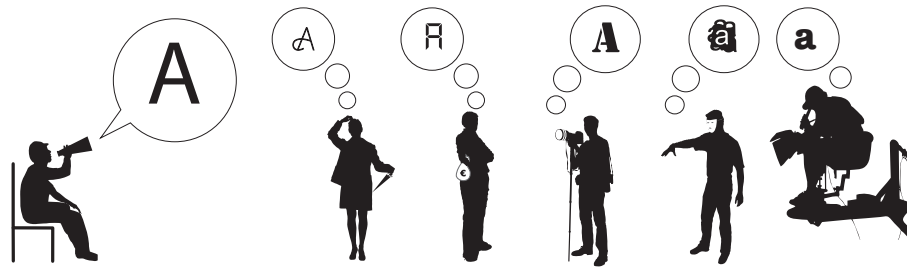


Imagen 2.3. Una película es resultado de un complejo proceso de traducción colectiva.

Si puede dar cuenta de cualquier actividad en términos textuales, el concepto de espacio textual puede servirnos igualmente para analizar el trayecto audiodescritivo. Partiendo del espacio textual fílmico (ET), el proceso de transformación, transposición y apropiación es, en este caso individual, encarnado en la figura del audiodescritor como actante cognitivo. En su calidad de espectador atento, el resultado de su elaboración individualizada (*texto*) será el punto de partida para su traducción de la información visual del film en el guión audiodescriptivo. Este guión funciona como suplemento de un nuevo *espacio textual* diseñado para interpelar a los espectadores ciegos en posteriores procesos de comunicación: el film audiodescrito (ET'). Resultan obvias las implicaciones de este conjunto de trayectos textuales para nuestro trabajo, ya que tratamos de rastrear las huellas de ambos procesos traductores, colectivo e individual, comparando guión original y guión audiodescrito. En ese sentido, hablar de *espacio textual* y *texto* nos ayuda a entender la doble naturaleza del texto fílmico y la importancia de ambos trayectos.

En primer término, un film es a la vez resultado y origen de múltiples codificaciones. Por ello, en tanto resultado de un complejo proceso de organización semiótica por parte del equipo cinematográfico responsable del film, el espacio textual fílmico (ET) es la estación de llegada, el producto de una serie de transformaciones que se van sucediendo en el transcurso de su elaboración. Es lo que hemos llamado el *viaje de ida*, que será analizado en el capítulo 3.

Si lo miramos así, entenderemos aún mejor que, desde que el producto cinematográfico es concebido hasta que llega a su espectador, sufre numerosas transformaciones cuya responsabilidad es colectiva y que quedan soterradas bajo una noción tan empleada como obsoleta: el *autor* del film. Estamos de acuerdo en que, generalmente, las decisiones estéticas en lo que respecta a la representación icónica del guión literario (*guión técnico* y *story-board*), en tanto guía visual de cómo serán plasmadas cinematográficamente cada una de las imágenes que componen su estructura, se atribuyen a la figura del realizador del film. Ahora bien, si pretendemos realizar un análisis cinematográfico riguroso, ya hemos entendido que debemos huir de preguntas analíticas del tipo “¿qué quiso decir el director?” que busquen significados ocultos o voluntades materializadas en el film. Muy al contrario, partimos del texto como objeto completo para investigar su composición, arquitectura y su dinámica (Casetti y Di Chio, 1991).

Por eso, nuestro espacio de trabajo para el análisis será únicamente el espacio textual que propone la película tal y como es exhibida en los cines, aquello que *ha sido* representado y no aquello que *se pretendía* representar. Más aún cuando, en muchos casos, aquello que hace que recordemos un film de manera especial, las particularidades de su *forma fílmica* (Bordwell y Thompson, 1996, pp. 30-45) no provienen en absoluto de esa supuesta voluntad artística, sino de cuestiones que atañen al proceso de producción o elaboración del film, algunas de ellas más o menos casuales. Así, por ejemplo, el éxito de *Casablanca* (*Casablanca*, Michael Curtiz, 1942), uno de los clásicos más populares de toda la historia del cine, reposaba en gran parte en la actuación de Ingrid Bergman y Humphrey Bogart. La disyuntiva de los antiguos amantes, mantenida hasta el final de la película, se reflejaba también en sus rostros, en sus miradas, en toda su corporeidad. El final del film, que resolvía tal duda a favor del nuevo esposo de Ingrid Bergman (triunfando así lo moralmente correcto) no fue comunicado a los actores hasta el final del rodaje. Los guionistas escribieron dos finales alternativos y opuestos, por orden de los productores, que hasta el final del rodaje no decidieron cuál permanecería para siempre en la película. Esa es la única razón por la que los actores dotaron a sus interpretaciones de esa pertinente ambigüedad que ha trascendido como emblema buscado por el director, cuando no era así. Sin embargo, naciera de donde naciera, se trata de un sentido que pasa a formar parte de la puesta en escena del texto, de su exclusiva *forma fílmica*, contagiada por la ambivalencia de los personajes a través de la interpretación. Ocurre entonces que lo que *ha sido* representado supera a lo que *se pretendía* representar. Ejemplos como éste prueban que el proceso de producción del film no

sólo elimina o amputa sentidos que el guionista o el director hubieran previsto, sino que puede, además, añadir algunos que no lo estuvieran y que pasan a enriquecer el texto.

Bien es cierto que suele resultar inaccesible para un espectador o analista conocer las opciones que un director ha barajado antes de seleccionar un plano, o cuáles son las razones por las que eligieron a la actriz principal para el papel protagonista. Al menos, durante el visionado del film, a los espectadores no nos resulta imprescindible conocer los detalles del proceso de elaboración de la película (desde el guión al montaje final) para comprender el relato, su trama, su simbolismo, etc. Eso no significa que ese proceso no influya en el resultado final.

Por ello, si vamos a continuar profundizando en las diversas etapas del proceso de producción de un film, es para comprender hasta qué punto en todas ellas pueden desaparecer algunos sentidos, aparecer otros nuevos o alterarse debido a la cadena de toma de decisiones que tiene lugar y a su naturaleza colectiva. La película rodada y montada, tal y como es exhibida en los cines, es resultado de un proceso cuya génesis nos interesa reconstruir, no en un sentido documental o histórico, sino más bien semiótico, en la medida en que dicho proceso ha dejado huellas, marcas textuales precisas en el film que, a través de los componentes visuales y sonoros, vehiculan una serie de intenciones discursivas.

“NUESTRO ESPACIO DE TRABAJO PARA EL ANÁLISIS SERÁ ÚNICAMENTE EL ESPACIO TEXTUAL QUE PROPONE LA PELÍCULA”

En segundo término, pero más importante si cabe para abordar metodológicamente su análisis, los films, y también los films audiodescritos, son espacios textuales (ET, ET'...) porque son constructos semióticos terminados. El conjunto de signos que compone un espacio textual aparece estructurado de principio a fin y organizado mediante una serie de códigos que relacionan entre sí dichos signos posibilitando distintas lecturas.

Así, en tanto origen del proceso de producción significativa del audiodescriptor, analizaremos el espacio textual fílmico (ET) como estación de salida, desde donde el audiodescriptor, ahora solo, emprende el viaje de vuelta dando forma al guión audiodescriptivo, aquel que desembocará en el nuevo espacio textual: el espacio textual fílmico audiodescrito (ET'). El espacio textual fílmico será abordado en el capítulo 3 (apartado 3.2) y el viaje de vuelta en el capítulo 4.

Por todo lo expuesto, reflexionar sobre ambos, film y film audiodescrito, desde la óptica que permite considerarlos espacios textuales, resulta enormemente pertinente para este trabajo y

convierte las categorías de *espacio textual* (ET2, ET1, ET) y *texto* (T) en valiosas herramientas de análisis desde un punto de vista epistemológico y conceptual.

Por último, la tercera ventaja es que la distinción entre espacio textual y texto permite separar desde el punto de vista teórico el *significado* del *sentido*. Si, como decíamos para la segunda ventaja, pensar en espacio textual y texto nos permitía entender que toda lectura es un proceso ininterrumpido de producción significativa por parte del lector, cabe advertir que en este proceso pueden discernirse, al menos teóricamente, dos áreas semióticas. La primera se refiere a aquello que puede ser tratado como significación, por cuanto existen una serie de códigos cinematográficos y extracinematográficos (verbales, gestuales, etc.) que nos permiten como espectadores, aún condicionados por nuestra subjetividad, proceder a una similar decodificación, compartible y objetivable. Desde esta perspectiva, lo que Jiménez Hurtado bautiza como sentido textual concreto sería, para nosotros, significado o significados. Esto es, la decodificación de los signos dentro de una red conceptual que puede ser compartida, comunicada y representada:

El hecho mismo de que cada AD se adecue al texto fílmico que traduce es el resultado de una elaboración cognitiva por parte del emisor mucho más compleja de lo que parece a primera vista. No se trata de la descripción de un artefacto cualquiera o de su funcionamiento como pueda ocurrir en las instrucciones de uso de un electrodoméstico, sino de la representación escrita de diferentes eventos interconectados que van ocurriendo en pantalla y que forman una red conceptual con un sentido textual concreto (Jiménez Hurtado, 2010a, pp. 17-18).

La segunda agrupa todo aquello que, en la respuesta elaborada por el espectador, no puede ser tratado como significado puesto que escapa al desciframiento, a la decodificación o a cualquier consenso intersubjetivo.

El *sentido*, pues, por oposición a la significación [significado] no surge del desciframiento, sino que es producto de una elaboración individualizada (...)
(Carmona, 1996, p. 52)

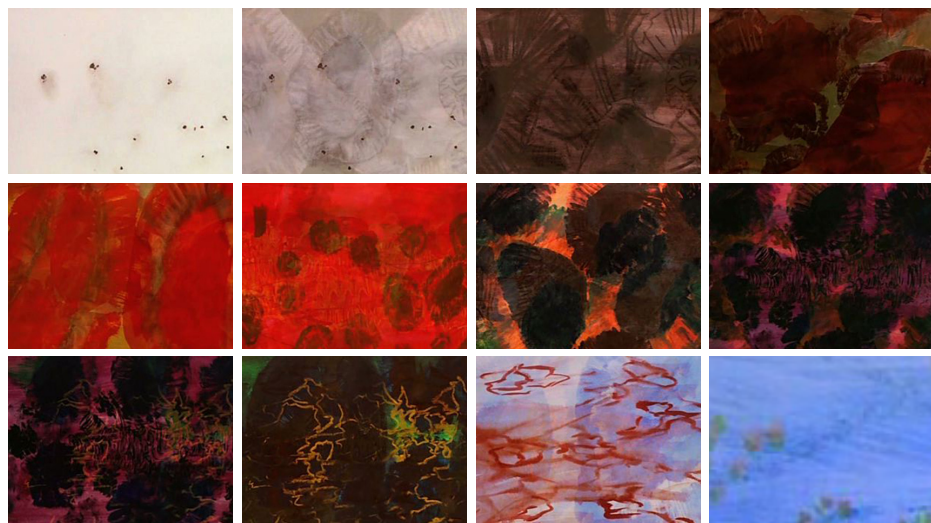
La experiencia estética y emocional que supone ver un film trasciende los límites de la significación, en tanto existe una parte del mensaje que se escapa a los códigos. Por ejemplo, la respuesta de un espectador ante el estímulo que provoca una determinada textura de la imagen o las asociaciones sensoriales que le puede provocar una música determinada no podría ser tratada como significación por cuanto no hay un código previo compartible por otros espectadores. Esta dimensión del mensaje fílmico es a la que nos referimos como *sentido*.

A diferencia del significado, el *sentido* sólo surge como producto de una elaboración individual y es difícilmente objetivable. Desde esta perspectiva, en tanto espectadores del texto fílmico

podemos tratar cualquier motivo visual o sonoro del film como significativo, convirtiéndonos en coautores del film al construir nuestra propia lectura del espacio textual, añadiendo el *sentido* al significado.

De no existir esta dimensión *del sentido* difícilmente podría la audiodescripción ser capaz de canalizar la experiencia estética que supone ver un film a través de su construcción discursiva, y es ahí donde el trabajo de un audiodescriptor se puede fácilmente parangonar con el de un *escritor literario* (Díaz-Cintas, 2006, p. 19):

Audiodescription is a kind literary art form in itself, to a great extent. It's a type of poetry –a haiku. It provides a verbal version of the visual. The visual is made verbal, and aural, and oral. AD uses words that are succinct, vivid, and imaginative to convey the visual image that is not fully accessible to a segment of population and not fully realized by the rest of us –sighted folks who see but who may not observe. (Snyder, 2007, p. 2)



Secuencia 2.1.

Al comienzo de *Bailar en la oscuridad* (*Dancer in the dark*, Lars Von Trier, 2000; AD José Antonio Álvarez, 2001), la audiodescripción de los títulos de crédito del film debe mucho a este trabajo literario. La retórica de José Antonio Álvarez evoca la pregnancia estética de los juegos cromáticos a través de una serie de metáforas y comparaciones que persiguen la emotividad a través del lirismo, y que no pueden nacer sino de la dimensión lectora del *sentido*. Reproducimos el fragmento que corresponde a la secuencia (*Secuencia 2.1*):

(...) Sobre un fondo blanco aparecen unas pequeñas manchas. En torno a ellas emergen dibujos abstractos con trazos oscuros, que van aumentando en intensidad. Nuevos trazos y manchas se van sumando sobre un fondo de tonos rosáceos y marrones. Aparecen tonos rojos que van ganando en intensidad a la vez que se pierden los trazados anteriores. Finalmente en la pantalla quedan grandes manchas de sangre sobre un fondo verde claro. Estas manchas dan paso a otras *con aspecto de enormes hematíes o glóbulos rojos* que ocupan casi toda la pantalla. Sobre ellas aparecen trazos de un color verde claro y manchas de un verde manzana. Ganan en intensidad, hasta que sobre un fondo totalmente rojo, las manchas toman una tonalidad más oscura. Las manchas se diluyen y sobre ellas emergen otras de colores rojo y verde, con formas elipsoidales, *como flores pintadas por un impresionista*. Poco a poco, el color morado se hace predominante. El rojo y el verde dan paso al azul y al marrón. Encima aparece un entramado de garabatos amarillos, *como si la imagen se agrietara*. El fondo va palideciendo y queda de un azul celeste con distintos tonos sobre el que corretean trazos de un rojo sanguíneo. Las líneas rojas dan paso a puntos que se van tiñendo de verde, *como hojas de árboles que vuelan por los aires cual bandada de pájaros* (...)

La respuesta del audiodescriptor ante los estímulos pictóricos (color, forma, textura) y rítmicos provocan una serie de asociaciones sensoriales que se traducen, a través de la selección léxica y la organización discursiva de su descripción. Y esto porque el audiodescriptor no sólo va designando los colores (*trazos oscuros, tonos rojos, manchas de un verde manzana*, etc.) y las formas (*con formas elipsoidales*) sino que reconstruye para el ciego la experiencia estética a la que puede inducir la retórica visual. Esta traslación del sentido, en tanto significación sin código, se hace, fundamentalmente, mediante la selección de verbos cuya precisión léxica se alía con su capacidad evocadora (*aparecen, se diluyen, quedan, emergen, se pierden, ganan en intensidad*, etc.) Estos verbos rigen la composición de oraciones simples o complejas, pero en todo caso breves, que tratan de ir separando por capas la aparición de nuevos colores y trazos en la composición, de tal modo que la puntuación imprime al discurso audiodescriptivo un ritmo, pautado por la composición audiovisual o, más precisamente, por el modo en que el audiodescriptor va leyendo o descifrando el juego compositivo. Pero la dimensión del sentido se hace aún más palpable en la construcción de símiles (*con aspecto de enormes hematíes o glóbulos rojos, como flores pintadas por un impresionista, como si la imagen se agrietara, como hojas de árboles que vuelan por los aires cual bandada de pájaros*) que describen las líneas, los colores y las formas de la imagen mediante analogías figurativas, convirtiendo así en concreta la propuesta abstracta del original, y visibilizando, de paso, el procesado subjetivo del audiodescriptor, esto es, la dimensión interpretativa del sentido.

En todo caso, este tipo de ejemplos demuestran la importancia de la dimensión del *sentido* en el análisis del proceso comunicativo fílmico. Partiremos, pues, de esta premisa: que, en tanto existe esta dimensión del sentido, una lectura significativa de un film no podrá consistir, aunque

quiera, en la simple aplicación de códigos y subcódigos que permitan descodificarlo, de modo que el mensaje de llegada sea puramente equivalente al de salida.

Ahora bien, adoptar la perspectiva del sentido en tanto metodología de análisis fílmico podría llevar a lecturas del objeto fílmico que más tienen que ver con la crítica o el comentario cinematográfico creativo, y no con el terreno que nos compete en este trabajo. No se trata de cualquier lectura espectral. Los audiodescriptores deben enfrentarse con el objeto fílmico atendiendo a su paradigma organizativo, descomponiéndolo en sus elementos constituyentes para comprenderlo. De este modo, el audiodescriptor puede adoptar la perspectiva del *sentido* durante su primera lectura del *espacio textual*, esto es, descompondrá y recompondrá las piezas del film en un todo no previamente constituido como tal, su propio *texto*. Ahora bien, su finalidad última es la de reconstruir el mensaje visual para que sea el espectador ciego quien elabore su respuesta a partir de su propia producción de sentido. Es por ello que el audiodescriptor debe ser consciente de que la percepción resultante de su acto cognitivo, influyendo en la selección condicionada de los eventos o signos durante el proceso traductor, puede convertir el *sentido* en *significado*, en la medida en que este sentido pase a formar parte del nuevo *espacio textual traducido*. Por ello, para nuestro trabajo, esta dimensión del sentido entrará a formar parte del análisis siempre y cuando haya sido codificada en el proceso traductor de la audiodescripción (viaje de vuelta), esto es, que encuentre una *inscripción léxica, sintáctica o discursiva* en el nuevo espacio textual: el film audiodescrito.

2.3. FUNDAMENTOS CONCEPTUALES. EL ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO.

2.3.1. El espacio textual fílmico como sistema de significación.

2.3.2. El espacio textual fílmico constructo semiótico.

2.3.1. EL ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO COMO SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN.

En este capítulo pensaremos el espacio textual aclarando en qué medida puede intervenir el proceso de lectura en el resultado interpretativo. Trataremos en el primer apartado de aclarar algunos conceptos sobre la variabilidad espectral, o, más concretamente, sobre aquello que condiciona a los lectores de un texto fílmico a la hora de elaborar su respuesta. En el segundo, comprenderemos que esta variabilidad está limitada por el propio espacio textual y sus paradigmas organizativos: el principio ordenador y el gesto semántico.

2.3.1.1. EL ESPECTADOR/AUDIODESCRIPTOR COMO ENTIDAD VARIABLE.

*“Todo se torna, una vez más, tarjeta postal, legible para el otro,
aunque no entienda nada”*

(Derrida, 1980, p.17)

Más allá de su tipo de ceguera o discapacidad visual (parcial/ total, de nacimiento/adquirida, etc.), los espectadores de cine audiodescrito, están potencialmente sometidos a la misma variabilidad que los espectadores de cine no audiodescrito. En el marco de la comunicación estética o comunicación de masas, la diferencia de interpretaciones es la ley constante. Los mensajes visuales, sonoros o audiovisuales llegan a situaciones sociológicas diferenciadas, donde actúan códigos internos diferentes para cada receptor:

El *receptor* transforma la *señal* en mensaje, pero este mensaje es todavía una *forma vacía* a la que el destinatario podrá atribuir significados según el código que aplique (Eco, 1986, pp. 79-80).

Esto quiere decir que las distintas configuraciones mentales, sociales, culturales o emocionales de cada receptor concretarán el grado de apertura del signo durante el proceso de significación. En el proceso comunicativo que tiene lugar en un cine, el audiodescriptor, al igual que cualquier otro receptor, proyecta su mirada sobre el film conectando significativamente sus piezas para otorgar sentido a lo que ve, ataviado de una serie de condicionantes inherentes a su individualidad. Acerca de esta cuestión perceptiva, partiremos del modelo de filtros que Munari (1985, pp. 70-90) diseñara para el mensaje visual (*Imagen 2.4*).

En una revisión del esquema clásico de Shannon y Weaver y su teoría matemática, Bruno Munari resumió su modelo en este cuadro (Munari, 1985, pp. 83). Para todo proceso de comunicación, se define un emisor, un receptor, un mensaje y un contexto comunicativo o ambiente. En ese ambiente, otros estímulos compiten con el mensaje por la atención del receptor: el ruido está representado por los puntos dispersos entre emisor y receptor. Sin embargo, las interferencias contextuales no son las únicas que pueden afectar a la recepción de un mensaje. Las características del receptor son, en gran parte, responsables de la elaboración de su respuesta. Y esta se produce atravesando tres tipos de filtros: filtros sensoriales, filtros operativos y filtros culturales.

Consideremos que, para que un mensaje sea completamente asimilado por el receptor, éste ha de cumplir tres requisitos. Primero, ser capaz de percibir el código o códigos en que es transmitido. Segundo, ser capaz de comprender la información de todas las unidades que conforman el mensaje. Tercero, ser capaz de comprender y relacionar las unidades del mensaje con otros mensajes del mismo código o de otros códigos. Estos tres requisitos están relacionados con sus aptitudes para elaborar una respuesta ante lo que ve, atravesando lo que Munari llama filtros:

Cada receptor, y cada uno a su manera, tiene algo que podríamos llamar *filtros*, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea recibido. Uno de estos filtros es de carácter *sensorial*. Por ejemplo, un daltónico no ve determinados colores y por

ello los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se alteran o son anulados (Munari, 1985, p. 21)

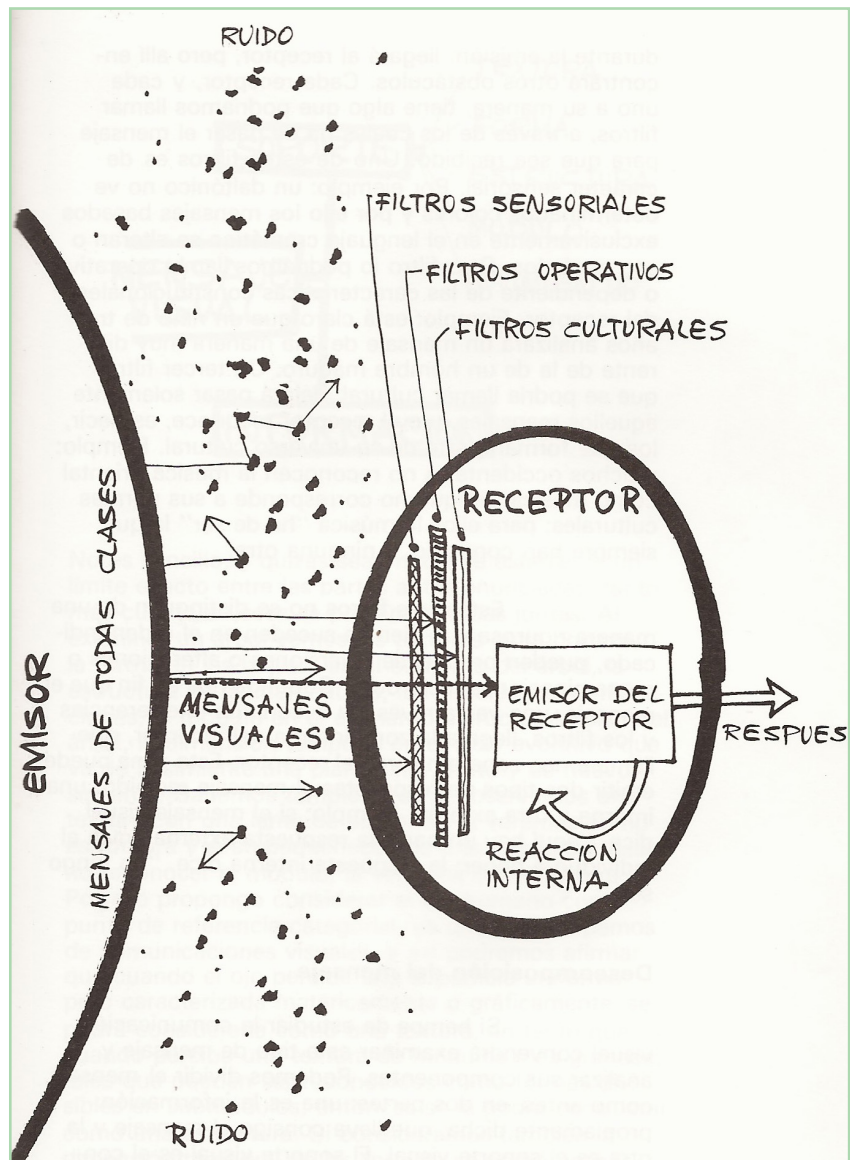


Imagen 2.4. Esquema de filtros de Bruno Munari: filtros sensoriales, operativos y culturales (Munari, 1985, p. 83)

El primero de ellos es el filtro sensorial o perceptivo. En el caso de los receptores con algún tipo de discapacidad visual, el filtro sensorial anula o altera la parte visual del mensaje, que es precisamente suplida por la audiodescripción. Por tanto, parece obvio que una de las competencias básicas que se le debe exigir a un audiodescriptor tiene que ver con su capacidad puramente perceptiva. Aunque, no necesariamente de forma excluyente¹.

El segundo filtro definido por Munari es el filtro *operativo*, que define sucintamente de la siguiente manera:

Otro filtro lo podríamos llamar operativo, o dependiente de las características constitucionales del receptor. Ejemplo: está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro (Íbidem)

Según esto, podemos considerar que el filtro operativo hace referencia a todo el conocimiento del mundo acumulado por el receptor, no sólo atendiendo a su edad, sino también a sus competencias generales o específicas en distintos campos del saber.

Pongamos por caso una película ambientada en el campo de la aviación militar. Un espectador cuya profesión haya sido mecánico de aviación resultará más exigente con la verosimilitud que otro espectador profano en la materia. Es posible que, por el mismo motivo, este espectador sea capaz de extraer mayor volumen de información de las situaciones relatadas que otro con su misma edad, pero desconocedor del mundo de la aviación. Podría decirse que ambos verían, en cierta manera, películas distintas. Sin embargo, si este segundo espectador se versara sobre dicha materia y volviera a ver la película, meses o años más tarde, probablemente se acercaría más a la película que vio el primer espectador gracias al bagaje adquirido.

Ante el reto de audiodescribir, tener experiencia en un campo implica, no sólo extraer mayor volumen de información ante una misma imagen, lo que permite decidir aquello que se traduce en función de su relevancia, sino también manejar el léxico específico para designar objetos, espacios, acciones, etc. de un modo más breve y certero:

Este texto [la audiodescripción] codifica unas competencias narrativas que abarcan desde la precisión, capacidad de resumen, comprensión de la información, percepción de la información relevante relacionada con la función comunicativa y aparente objetividad (Jiménez Hurtado, 2010a, p. 18).



1. En Alemania existe la *Vereinigung Deutscher Filmbeschreiber*, asociación profesional colaboradora de la televisión pública, gracias a la cual los audiodescriptores trabajan en equipos mixtos en los que siempre hay, al menos, un miembro ciego y uno vidente. Para más información, puede consultarse su página web (<http://www.hoerfilmev.de>).

Entendemos, además, que la constitución del receptor al respecto de la competencia operativa incluye el manejo de distintos códigos y subcódigos entre los cuales se encuentra, tanto el código verbal con sus campos especializados, como el propio código cinematográfico, compuesto, a su vez, de múltiples subcódigos: gestualidad, iluminación, tipos de plano, montaje, etc.

Dentro de las habilidades que competen al filtro operativo del audiodescriptor, todo el material que le ayude a incrementar sus conocimientos operativos acerca de los campos de saber específicos que pueda encontrar en un film y de los que desconozca su terminología (aviación, cocina, marketing, anarquismo o música electrónica, por poner algunos ejemplos) formará parte del proceso de documentación habitual que guía a cualquier traductor en la toma de decisiones. Estas herramientas se activarán también para compensar el tercero de los filtros que distingue Munari, aquel que nos falta por explicar: el filtro cultural.

Un tercer filtro, que se podría llamar cultural, “dejará pasar solamente aquellos mensajes que el receptor reconoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural. Ejemplo: muchos occidentales no reconocen la música oriental como música, porque no corresponde a sus normas culturales; para ellos la música “ha de ser” la que siempre han conocido, y ninguna otra (Munari, 1985, p. 21).

Estos tres filtros no se suceden de una manera rigurosa y, si bien se suceden en el orden indicado, pueden producirse inversiones, alteraciones o contaminaciones recíprocas. Por ejemplo, los dos últimos se encuentran estrechamente relacionados entre sí. En cualquier proceso de traducción resulta tan importante para los traductores minimizar el filtro operativo como el cultural. Esto, que es algo cotidiano para cualquier traductor, cuyas competencias formativas y culturales están en continua expansión, se convierte también, como defendemos en este trabajo, en parte fundamental del proceso de audiodescripción². En el ejercicio de su labor, los audiodescriptores deben por igual minimizar sus filtros operativos y culturales a través del análisis del texto origen y las herramientas de documentación. Así, el audiodescriptor debe convertirse en analista del espacio textual cinematográfico, puesto que el sistema de significación fílmico, con sus códigos y subcódigos específicos, es su lengua de partida. Pero también, en tanto vehículos culturales, las películas pondrán a prueba su filtro cultural como receptor perteneciente a una cultura



2. Aunque no entraremos en un análisis de las competencias culturales (e interculturales) del audiodescriptor, tampoco se nos escapa la enorme relevancia de estas cuestiones. De hecho, un gran porcentaje de películas audiodescritas en España son productos extranjeros, pero se procede a partir de versiones previamente dobladas. Aún más, la posibilidad de que puedan traducirse audiodescripciones de otros idiomas para agilizar el proceso, nos hace valorar aún más esta perspectiva de estudio. Por otra parte, estas competencias ya han sido analizadas en el informe elaborado por Díaz Cintas para el *Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción* (CESYA) (Díaz-Cintas, 2006). Y, por otro lado, puede encontrarse una revisión de dicho informe y una nueva propuesta para clasificar las competencias en el trabajo de investigación previo a esta tesis doctoral (Pérez Payá, 2007, pp. 78-84).

distinta, algo que tendrá que compensar con herramientas propias del proceso traductor como la documentación:

During this stage, the focus is on a close viewing of the film and the audiodescriber must detect the problems that will later trigger a decision making process. An example of this may be the appearance on screen of an implicit cultural reference, which will have to be researched so that it can be made explicit, if possible, in the image-to-word transfer. (...) In my (...) audiodescription of *Memoirs of a Geisha*, it was useful to include the novel on which the film was based, as well as some data on geishas and other different elements in Japanese culture appearing in the ST [Source Text], such as sumo wrestling and a cherry in blossom (Rodríguez Posadas, 2010, pp. 199-200)

Pensemos que la mayoría de las películas audiodescritas en España son producciones extranjeras. Estos textos, como es lógico, incluyen todo tipo de culturemas que remiten al contexto en el que se ha producido este texto origen y que el audiodescriptor puede desconocer y, por ende, omitir en su traducción. La aparición en imagen de un monumento emblemático de Berlín, de un plato típico venezolano, o de fragmentos de otros textos –libros, películas, canciones, etc.- que suponen referencias intertextuales³ completamente intencionadas, son a menudo claves narrativas o estéticas que sólo si son detectadas pueden pasar a formar parte de la audiodescripción.



Secuencia 2.2.

Al final de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943; AD Javier Navarrete, 1998) encontramos un ejemplo de este tipo de estrategias inclusivas. En la secuencia de imágenes (Secuencia 2.2), el capitán se sirve agua de Vichy de una botella que, ante los espectadores videntes, se muestra en un plano muy cercano, subrayando el detalle de su procedencia. El personaje, no obstante, no repara en el detalle hasta unos segundos más tarde, en el siguiente plano. El descubrimiento provoca un gesto de desagrado del personaje y su consecuente acción. El capitán decide no beber y tira con desprecio la botella a la papelera. Para que el espectador ciego tenga las mismas



3. Algunos autores son especialmente proclives a incluir referencias metafílmicas en sus escenas, creando este tipo de diálogos intertextuales. Puede encontrarse un análisis de las referencias metafílmicas como elementos culturales específicos para la película *Los abrazos rotos* (Pedro Almodóvar, 2009) en Sanderson (2011).

oportunidades de interpretar correctamente la reacción del personaje, el audiodescriptor podría haberse limitado a referir el origen de la botella que aparece en su etiqueta (Vichy) sin proceder a más aclaraciones fuera de lo que estrictamente aparece en pantalla. Sin embargo, al detectar en este dato un culturema decide explicitarlo para dar cuenta de la construcción intencionada de la escena, un guiño que para el espectador vidente quedaba implícito, o mejor dicho, que gracias al uso del plano detalle quedaba explícitamente implícito. Observemos el fragmento del guión audiodescriptivo:

El capitán coge de la mesa una botella de agua mineral de Vichy, *capital del gobierno títere de los nazis*.

(...)

Lee la marca de la botella y la tira a la papelera (...)

Para Stuart Hall (1980) cualquier producto cultural es polisémico en tanto que activa un número de significados que está determinado por las diferencias culturales de los sujetos interpretantes. Dos subjetividades, dice Hall, producen dos interpretaciones. De un modo similar a como lo entiende Munari, según el modelo comunicativo de Hall (1980), la codificación-descodificación de la imagen visual está atravesada por factores que atañen a la subjetividad del receptor. Estos factores culturales incluyen edad, sexo, sexualidad, nivel socio-económico, origen étnico y nacionalidad, lo que de algún modo fusiona las variables incluidas en los filtros operativo y cultural de Munari. Desde el momento en que existen estos dos filtros, el audiodescriptor es una entidad variable. Dos audiodescriptores, dos subjetividades. Pero, además de estos dos filtros, existía un tercero que llamábamos filtro sensorial. Como vidente, el audiodescriptor es una entidad variable y culturalmente distinta a la de su receptor, el espectador ciego. Desde su modo de procesar las imágenes hasta la selección de estrategias o metáforas para trasladar lo que ve, el estatuto cultural de traductor y texto tiene evidentes consecuencias en el proceso de codificación-descodificación que aquí estudiamos:

The problem of constructing meanings in AD, Halls model instructs us, involves understanding a) the source text as a series of encoded, culturally determined signs, b) the audiodescriber as both decoder and encoder i.e. as both VS and AS, and c) the blind or partially sighted viewer as a VS who is culturally different to the decoding/ encoding audiodescriber. Research is needed to identify what pre-textual articulations prepare the AS so that she or he produces a particular AD (Haig, 2006, p. 9).

Por último, queremos ser coherentes con el planteamiento semiótico del que partíamos (*significado/sentido*) y proponer un filtro más al modelo de Munari, que pudiera ser un desdoblamiento de cualquiera de los dos anteriores, filtro operativo o filtro cultural, pero que en la medida en que remite a la esfera de la subjetividad más individual, incorpora entidad suficiente para reconocerlo

aparte, ya que su naturaleza es, no sólo individual e intransferible, sino también efímera e inestable, puesto que está relacionado con las emociones del espectador. Además de nuestras capacidades meramente fisiológicas (filtro sensorial), de nuestros conocimientos operativos, que son las competencias generales o especializadas acumuladas hasta el momento, influidas por factores como la edad o la profesión (filtro operativo) y el universo cultural que nos envuelve o conforma nuestra percepción (filtro cultural), cada receptor se enfrenta a cada acto de lectura de un film o cualquier otro espacio textual ataviado de variables emocionales (filtro experiencial o psicológico) que tienen que ver con el lugar y momento concretos en que tiene lugar la recepción. Se trata, en cualquier caso, de una dimensión contingente, temporal, y si queremos, directamente relacionada con la subjetividad más instintiva, puesto que entra en juego el tejido emocional del espectador, pero que, en la apropiación subjetiva del espacio textual que se presenta ante sus ojos, no puede más que combinarse con el resto de condicionantes o filtros y debe ser igualmente considerado, puesto que en el caso de los textos cinematográficos es uno de los factores más influyentes. De hecho, el traductor-audiodescriptor debe aspirar, igualmente, a minimizarlo para que el espectador ciego aplique, en su proceso de recepción, su propio sistema emocional:

According to Bordwell and Thompson (1990: 40), the essential features which contributes towards the enjoyment of a film are the *emotional responses* of the audience towards the image they are confronted with, their subjective evaluation of its aesthetic characteristics, and their recognition of the meaning that the relevant film carries (Maszerowska, 2012, p. 67).

Si coincidimos con Alfred Hitchcock en que la pantalla cinematográfica es “un rectángulo cargado de emoción”, el material del que está hecho el texto fílmico es también y sobre todo, el de la emotividad. El cine despierta todo tipo de emociones en el espectador (alegría, tristeza, miedo, angustia, excitación, etc.) a través de los dispositivos mentales de la imaginación y la memoria (Morin, 1956). Los receptores son siempre individualidades, esto es, las diferentes y variadas experiencias por las que han pasado y pasan en la vida definen sus actitudes personales, sus afinidades y empatías, a la vez que pueden ser responsables de sus estados de ánimo. Esta disposición emotiva interviene en la interpretación del mensaje fílmico del audiodescriptor y podría alterar el reconocimiento de aquello que resulta relevante. Por ejemplo, la recepción de un film sobre la muerte, donde el argumento principal es la capacidad del protagonista para superar el duelo tras la muerte de su padre, podría resultar alterada si el audiodescriptor se enfrenta a su traducción tras pasar recientemente por una experiencia parecida, ya que el dispositivo de identificación puede disparar un exceso de empatía o un distanciamiento excesivo como respuesta interna al material semiótico con el que se transmiten las emociones. A este último filtro lo llamaremos *experiencial o psicológico (Imagen 2.5)*. Siguiendo los postulados psicoanalíticos, las circunstancias psicológicas o emocionales que atañen a cada individuo en el momento en que se produce la recepción del texto fílmico serán responsables de que el espectador se enfrente a la lectura fílmica con una disposición variable, que influirá en su interpretación textual. La decodificación de un espacio textual, por tanto, se encuentra potencialmente sometida a una

variabilidad de lecturas y textos, no sólo debido a las coordenadas mentales de los distintos lectores, sino incluso para un mismo lector, en sus distintas coordenadas espacio-temporales y vitales, que inauguran un “acto de lectura” exclusivo e irrepetible.

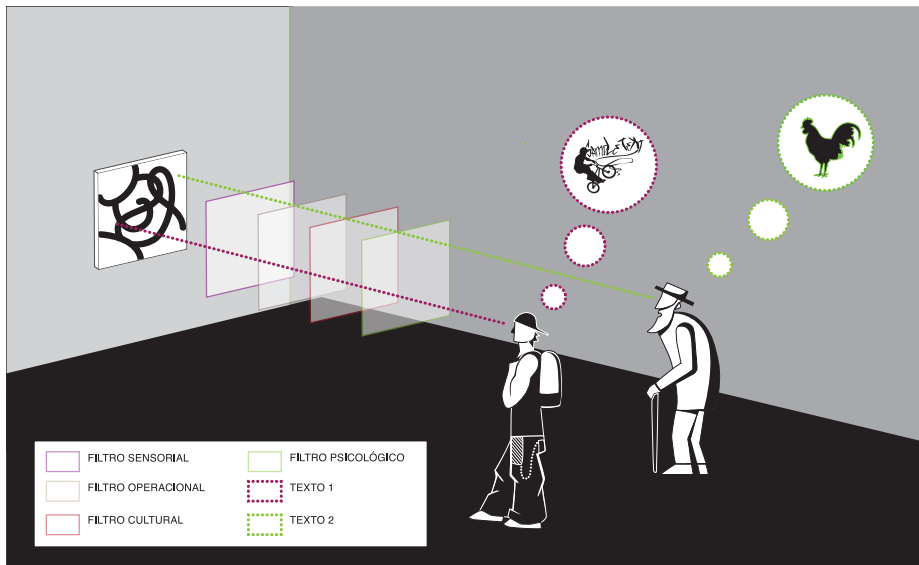


Imagen 2.5. Según cómo actúen los filtros un mismo espacio textual dará lugar, para cada acto de lectura, a tantos textos como receptores.

Recapitulando lo dicho hasta ahora, podemos concluir que un film es un constructo semiótico audiovisual (*filtro sensorial*) que responde a un sistema de significación propio con el que el espectador debe compartir sus códigos para comprenderlo en su totalidad (*filtro operativo*). Pero, a la vez, un film es también un producto cultural y artístico que, como tal, proporciona una experiencia estética (*filtro cultural*) y emocional (*filtro experiencial o psicológico*) ligada a un espacio y a un momento concretos. Esto apunta argumentos suficientes para la consideración del audiodescriptor en el proceso traductor como una entidad subjetiva, aún cuando la audiodescripción pretenda mantener una tendencia a la objetividad descriptiva, intentando no emplear términos valorativos:

Following poststructuralist cultural theory and psychoanalytic theory, the nature of AS [Audiodescribing Subject] must be admitted to be subjective, culturally defined and constructed, and unstable. Once admitted, the differences in interpretation between different subjectivities, necessitates detailed study of the text object's cultural codes, in order to arrive to a *preferred meaning*. Otherwise the AS, in these terms, providing subjectivity dressed up as objectivity, and thereby engaged in disarticulating over eighty years of critical thinking (Haig, 2006, p. 9)

Ahora bien, el audiodescriptor no es sólo un espectador más, ya que cumple un doble papel en la cadena de procesos comunicativos y significantes que analizamos en este trabajo. El audiodescriptor es un tipo de traductor audiovisual que decodifica el espacio textual fílmico y lo recodifica para el espectador ciego, por lo tanto, la traducción audiodescriptiva depende de su recepción previa, de las articulaciones pretextuales que establezca entre los signos en base a sus filtros. Para liberarse de la hegemonía de sus propias normas de percepción, como cualquier otro traductor, el audiodescriptor se vale de herramientas analíticas:

Hall (...) suggests that a text does have a preferred, dominant meaning. What are the implications of Hall's encoding/decoding model for the production of meaning in AD [Audiodescription]? The AS [Audiodescribing subject] constitutes an additional link in the encoding/decoding chain, re-encoding a source text, in its visual aspects, for the viewing subject. What analytical tools should the AS use to reproduce these meanings? How does the AS liberate themselves from the hegemony of their personal norms of perception, to recognise and represent the stream of signs and meanings present in the text, constituting the *preferred reading*? (Haig, 2006, pp. 7-8)

Efectivamente, el audiodescriptor ostenta la responsabilidad de minimizar su propia respuesta interna, dejando así espacio para que aflore la respuesta interna del espectador último del texto cinematográfico audiodescrito: el espectador ciego. Para ello, el audiodescriptor debe convertirse primero en analista de la imagen, reconociendo los significados dominantes -lo que Haig llama *preferred meaning/preferred reading*- y comprendiendo los mecanismos que articulan el film según su paradigma organizativo, lo que implica atender al sistema de significación propio y exclusivo de cada texto o manifestación textual. Según esto, dentro de las habilidades que competen al filtro operativo del audiodescriptor, una de los principales, si no la principal, sería comprender los mecanismos que articulan un texto audiovisual, esto es, detectar sus estrategias narrativas y visuales. Lachat (2012) apunta la misma necesidad de que el traductor se convierta en un espectador activo y conocedor de los códigos cinematográficos, en principio referida a la subtitulación, pero absolutamente válida para todo proceso de traducción audiovisual:

El traductor, como espectador de la obra audiovisual, verá su mirada dirigida mediante estrategias narrativas visuales salvo que sea capaz de detectarlas y analizarlas. Al ser la percepción audiovisual un proceso inconsciente, si no localiza estas estrategias narrativas visuales se convierte en un receptor pasivo de la obra, con una visión parcial de la misma (...) Esa percepción inconsciente puede afectar a su toma de decisiones (...) Por lo tanto, es importante que el traductor se convierta en receptor experto activo y que sea capaz de analizar la percepción de la obra audiovisual del mismo modo que el traductor de un texto escrito realiza un análisis textual del texto original (Lachat, 2012, pp. 98-99)

En el recorrido interpretativo, el traductor fílmico podría valerse de cuantas herramientas estén a su alcance en relación con el film que debe traducir: guión original o adaptado, novela original, manuales sobre análisis cinematográfico, material extra presente en las ediciones de DVD, blogs especializados, páginas web, entrevistas con el director, actores o equipo técnico, vídeos con comentarios, etc. Todo el material que pueda ayudarle a decodificar los signos y articular distintos recorridos semióticos o interpretaciones posibles. Ahora bien, para evaluar cuáles de ellos son válidos y cuáles no, el audiodescriptor debe remitirse siempre al espacio textual cinematográfico: a todo lo que hay, pero únicamente a lo que hay. Una vez hecho esto, estará en condiciones de seleccionar aquellos significados que se comportan, en la configuración narrativa del film, como significados dominantes, lo que le llevará a tomar las decisiones más adecuadas en el proceso de traducción audiodescriptiva:

Al mismo tiempo que visiona la obra para comprobar si su copia del guión concuerda con la producción final de la obra, puede identificar los elementos constitutivos de la imagen que la dotan de sentido. Más adelante, podrá tener en cuenta estos elementos para tomar decisiones y solucionar problemas de traducción. La identificación de los esquemas culturales perceptivos que se activen al visionar la secuencia permitirá al traductor comparar los esquemas del espectador original con los del espectador de la traducción, con lo que podrá optar, en el mejor de los casos, por una solución que no desvíe la mirada del espectador y, cuando la desviación sea inevitable, reducirla al máximo (íbidem).

En suma, el texto fílmico funciona como *espacio textual* porque es un constructo semiótico cuyos elementos constituyentes son estructurados desde el polo del autor para producir significados concretos. Desde el otro polo, el del espectador, el del analista y el del audiodescriptor, la existencia de códigos cinematográficos no implica necesariamente que este proceda a su descodificación buscando *el significado* del texto. Leer no es tanto un descubrimiento de los significados ofrecidos a través de dicha propuesta (entendidos como la manifestación de la supuesta voluntad de un supuesto autor que se esconde tras los signos fílmicos), sino más bien un trabajo de producción significativa (*significado y sentido*) a partir del entramado en que se inscriben los signos fílmicos.

“CADA RECEPTOR SE ENFRENTA A CADA ACTO DE LECTURA DE UN FILM ATAVIADO DE VARIABLES EMOCIONALES”

Según esta perspectiva, la lectura del conjunto de signos presentes en un film es un proceso de significación en constante apertura, ya que se inaugura con cada nuevo espectador, e incluso para un mismo espectador en diferentes momentos y lugares. En el plano ideal, la traducción

audiodescriptora consideraría, al construir su discurso, incluir el máximo número posible de variables cinematográficas que maneje el texto origen con el objeto de siga abierto a distintas lecturas, de modo que el espectador ciego pueda, a su propia vez, entablar diálogo con el texto de un modo parejo al espectador vidente.

Pues bien, en el próximo apartado discutiremos, precisamente, cuáles son los límites del trabajo de producción de sentido por parte del espectador en relación con los dos paradigmas organizativos que pueden distinguirse en un espacio textual: aquel que prefigura el propio discurso, donde los signos y los códigos se inscriben en un sistema de significación (*principio ordenador*) y aquel otro aportado por el espectador, dependiente de factores cognitivos, culturales y contextuales, que es capaz de abrir nuevos significados intransferibles que puedan apartarse de la lectura dominante (*gesto semántico*).

2.3.1.2. LOS PARADIGMAS ORGANIZATIVOS.

Frente a la variabilidad individual de los espectadores, para todo acto de lectura fílmico también existen una serie de limitaciones. La organización del *espacio textual fílmico* se asienta en una serie de principios, relacionados con el modo en el que los signos fílmicos se presentan ordenados y estructurados tanto en el espacio como en el tiempo.

A este respecto, en primer lugar, existe una limitación física, externa. El espacio textual fílmico ostenta una fugacidad no comparable a otros espacios textuales (pintura, fotografía, palabra escrita) que acota un espacio-tiempo común para todo espectador. La relación establecida con el libro, por ejemplo, no está sujeta a tiempos ni lugares predeterminados. Pero el espectador estará eternamente condenado a seguir las cadencias y las direcciones impuestas por la película, su condición (Casetti y Di Chio, 1991, p. 19). En este mismo sentido se expresa Bettetini:

Mientras con un libro puedo moverme libremente, detenerme, volver atrás o comparar dos enunciados, en el cine me encuentro inevitablemente sometido a la concatenación de las imágenes, al flujo sonoro, a su ritmo regulado. El film se desarrolla externamente a mí, sin ninguna intervención posible por mi parte (Bettetini, 1979, pp. 65).

Una película es un objeto limitado, con una duración, lo que no deja de ser una limitación técnica, subsanable desde la misma técnica si lo que se desea es analizar el film. La aparición del vídeo, y más tarde del *dvd*, los archivos digitales, software edición, capturas de pantalla, etc. permiten al ojo atento detenerse donde antes no podía. Ahora bien, mientras que un texto escrito sólo nos relaciona con el lenguaje, el film solicita del espectador un emplazamiento perceptivo más complejo, ya que su lenguaje está compuesto por imágenes en movimiento, lenguaje verbal y escrito, ruidos, música (Vanoye, 1998, p. 9).

Por otra parte, existen principios menos obvios, según los cuales el espacio textual condiciona la libre interpretación espectral. El hecho de que un film, por ejemplo, pueda adscribirse a un género cinematográfico (western, terror, comedia romántica, etc.), a una escuela o corriente cinematográfica (Expresionismo, Nouvelle Vague, Escuela de Barcelona, etc.), o en él se reconozca el estilo particular de un director (Almodóvar, Berlanga, Lynch, Woody Allen) restringe la producción de significado por parte del espectador a una serie de parámetros conocidos, comunes. Cada objeto textual tiene su propio paradigma organizativo, presenta los signos de una manera ordenada y se inscribe en una tradición discursiva determinada. Este tipo de parámetros pertenecen a lo que Carmona llama *principio ordenador* del espacio textual fílmico:

El *principio ordenador* puede ser definido como objetivo y objetivable (...) la existencia de unas reglas aceptadas de manera convencional por una comunidad, e inscritas de manera explícita o implícita en el film (Carmona, 1996, p. 79).

Frente a la anterior limitación, física y externa, el *principio ordenador* es una limitación interna, puesto que tiene que ver con el modo en que se han estructurado espacial y temporalmente los signos en el espacio textual fílmico. Este paradigma organizativo afecta a la articulación concreta de los signos para ese espacio textual y no otro. La comprensión, entonces, se realiza a partir de una serie de convenciones que conforman un sistema de significación. Estas convenciones son los códigos, cuya vocación es ser compartidos, descodificados y comprendidos por los espectadores:

Un código así puede ser definido como un sistema de significación en tanto en cuanto articula entidades presentes con elementos ausentes (íbidem, p. 50).

Según esta definición, los elementos ausentes en un plano cinematográfico pueden ser signos que procedan del mismo plano, de otros planos del film, o de otros textos fílmicos que el espectador haya visto (o de su experiencia acumulada del mundo). Como espectadores, aplicamos un sistema de relaciones entre signos, pero también entre textos, ampliando cada vez más nuestro sistema de expectativas. Así, cuanto mayor sea la competencia cultural u operativa del espectador en relación al sistema fílmico, mayor será el número de relaciones que pueda establecer. Esta definición de código también implica que los códigos funcionan como un sistema de significación abierto, en constante ampliación. Los primeros espectadores cinematográficos, por ejemplo, se horrorizaban al ver en pantalla el primer plano de un rostro, convencidos de que estaban viendo una "amputación" en directo, e incapaces de asumir la escala de planos como un código. Lo mismo ocurriría con el ritmo frenético de los films de acción actuales, que sería inasumible para un espectador de los años cincuenta. Probablemente, durante el estreno de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) no todos los espectadores se rieron a carcajadas en la escena en la que los protagonistas, Jules y Vincent, disparan accidentalmente a un muchacho que

viajaba en el asiento de atrás de su Chevrolet y su única reacción es quejarse de las manchas de sangre que dejará el cadáver en la tapicería.

Es decir, el espectador otorga significación a los signos en virtud de una serie de códigos de lectura, un sistema de reglas que, o bien le son conocidas o, al contrario, van aprendiendo e incorporando con cada nuevo film. Los espejos, las puertas o la lluvia, por ejemplo, son motivos visuales tradicionales que funcionan como signos fílmicos indicando que los personajes van a sufrir o han sufrido una transformación (Balló, 2000). Si nos encontramos con alguna escena donde los personajes se enfrentan a su imagen en el espejo mirándola con dureza, hablando consigo mismos o sonriendo felices interpretaremos que la transformación está por llegar, está ocurriendo o ha ocurrido, respectivamente. De igual modo, existen numerosos films donde se representa a los personajes en una catártica escena final bajo la lluvia, tras superar una serie de obstáculos externos o internos, alcanzar al ser amado, etc. Ahora bien, si en lugar de utilizar uno de estos motivos visuales, se nos presenta a un personaje haciendo un puzzle no lo interpretaremos como metáfora de transformación sino, más bien, sobre la base del lugar común, lo entenderemos como un signo de aburrimiento. Así, por ejemplo, se representa al personaje de Susan, la amante de Charles Foster Kane en *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941; AD Javier Navarrete, 1999), aislada y sola en la mansión de Xanadú, donde su único entretenimiento es hacer puzzles. El GAD refleja así la secuencia de montaje:

Pegado a la inmensa chimenea, Charles se calienta. Susan está terminando el gigantesco puzzle que una vez concluido muestra un paisaje nevado. Luego sus enjoyadas manos concluyen otro puzzle y otro , y otro...

Sin embargo, en base a la lógica interna del film, a su principio ordenador, el guión puede otorgar al juego una función transformadora y no dejarnos otra alternativa que interpretarlo de ese modo. Es lo que ocurre en el film argentino *Rompecabezas* (Natalia Smirnoff, 2009), donde una ama de casa consigue, a través de su afición a los puzzles, detectar aquello que le hace feliz y tomar de nuevo las riendas de su vida, pieza a pieza.

En suma, lo que dicta el *principio ordenador* en tanto paradigma organizativo es, ni más ni menos, que el sistema de significación fílmico, operando como conjunto de códigos es, en su actualización para cada film, el responsable del significado de los textos, y no los signos. Si un espectador acude a ver un film de Tarantino hoy en día, diríamos que sabe lo que va a ver, es decir, conectará su lectura con anteriores procesos de significación, propios o ajenos, y variará su respuesta, por ejemplo de trágica a cómica, ante el nuevo espacio textual. En ese sentido, podemos hablar de *sistema fílmico* como la acumulación de procesos de significación orientados en una misma dirección. Porque, a la misma vez que los espectadores se han ido acostumbrando a los nuevos recursos, narrativas y significados, el lenguaje del cine ha ido ampliando sus códigos con cada acto de habla, estandarizando e incorporando las innovaciones a fuerza de ser repetidas en un film tras otro.

Si bien esto es lo que ocurre en la dimensión del *significado*, desde el momento en que aceptamos la existencia de la dimensión del *sentido*, el espectador puede operar en el texto una reorganización de los signos descubriendo nuevas leyes de funcionamiento. Esto quiere decir, en efecto, que en virtud de la apertura semántica del signo que reconocía Peirce, puede procederse a lecturas o interpretaciones que se aparten de los parámetros dominantes para apropiarse del film desde otro lugar. A este segundo modelo organizativo, Carmona lo bautiza como *gesto semántico*:

Sea cual sea el punto de vista hegemónico en la lógica narrativa de género a la hora de estructurar un film concreto, es posible leer la historia desde otro lugar. Ese otro lugar, espectadorial, no se reduce, pues, a descubrir lo que existe en un film sino que puede, sin cambiar nada de lo que hay en él, conectar significativamente las piezas según una lógica distinta, de modo simultáneo a como aparecen físicamente engarzadas, cambiando por completo la dirección del sentido del film. Puede, por ello, construir otro orden diferente del que corresponde a la lógica del género, un orden que, pese a todo, sea también operativo y sirva para explicar la forma de organización del material fílmico desde otro ángulo, incluso aunque la nueva organización resultante sea contradictoria con la que aparentemente sirve de fundamento al film. Podemos hablar, por tanto, de dos paradigmas organizativos distintos, uno que proviene de la inscripción del film en una tradición discursiva determinada, imponiendo unas reglas morfológicas y sintácticas y, en consecuencia, un modo de ver y leer, y otro que proviene de la proyección sobre el film de la mirada de un espectador concreto. Al primero lo llamaremos *principio ordenador*, y al segundo *gesto semántico* (Carmona, 1996, p. 55)

El contenido del mensaje aquí no depende en absoluto de una existencia previa ya codificada, sino que surgiría, a posteriori, como resultado de la recepción y apropiación del espectador. Este otro paradigma impone así un tipo de limitación también externa al espacio textual, pero esta vez producto de la mirada espectadorial y, por tanto, de naturaleza subjetiva:

Lo que hemos denominado *gesto semántico*, por el contrario, tiene su origen en el "exterior" del objeto "film", pertenece al ámbito de lo espectadorial y sus límites de pertinencia ni siquiera tienen que venir marcados por su asunción de aquellas reglas establecidas cuyo carácter de constructo pueden ayudar a desvelar (...) Films como los de Frank Capra, Dorothy Azner o Douglas Sirk, varias décadas después de su realización, permite[n] realizar lecturas que, de modo indirecto (...) o de modo explícito (...) invierten aparentemente el mensaje articulador de su filmografía. Un film como *The invasion of the Body Snatchers* (*La invasión de los ladrones de cuerpos*, Don Siegel, 1955) puede dejar de ser un ejemplo de género de terror para engrosar las filas del cine político mccarthista, y así sucesivamente (íbidem, p. 56).

Desde esta perspectiva, podríamos pensar que cualquier signo que apareciese en el film sería susceptible de ser significativo, siempre y cuando se reciba como tal. Sin embargo, cuando el sentido se articula en función de elementos pertenecientes al espacio textual (internos, objetivos), dicho sentido puede ser aceptado como tal por otros espectadores y pasar a formar parte del horizonte general de expectativas espectatoriales. Ello explica por qué, como ocurriera con *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994; AD Aitor Gabilondo, 1999), las diversas lecturas de un film que hubieran realizado previamente otros espectadores (fans, críticos, etc.) condicionan nuestra recepción. Y que, ante un film más reciente del mismo director, *Django Desencadenado* (Quentin Tarantino, 2012), los espectadores ya familiarizados con estos códigos no esperen un western al uso, sino que su horizonte de expectativas esté preparado para un festival de sangre y vísceras en cada tiroteo, una estética influida por el mundo del cómic y una banda sonora llena de anacronismos, capaz de incluir música rap para sonORIZAR una historia ambientada en 1858, antes de la emancipación de los esclavos en el sur de los Estados Unidos (*Imágenes 2.6 y 2.7*). Ante un film no hay lecturas originarias ni en estado puro, ya que siempre se parte de un objeto textual que lleva adherido el proceso histórico de sus sucesivas lecturas como parte integrante de su sistema de significación. En ese sentido, esta codificación a posteriori no es tanto objetiva como “intersubjetiva”, y podría convertirse en un principio ordenador implícito, justificando la trasposición audiodescriptiva del *sentido* en *significado*.



Imagen 2.6.



Imagen 2.7.

Muchas veces el gesto semántico puede venir sugerido por el propio espacio textual, que lo incluye como principio ordenador implícito. Es el caso de los filmes contruidos en clave paródica o la de aquellos que simulan aceptar las reglas del género para desmontar su carácter de constructo ideológico (Íbidem, p. 79).

Siguiendo con el ejemplo anterior, *Django Desencadenado* (Quentin Tarantino, 2012) simula aceptar las reglas del western para desmontar su carácter de constructo ideológico, a través de la ruptura, a menudo humorística, de convenciones y expectativas. Desde la construcción del héroe protagonista de la historia —haciendo que Django (Jamie Foxx) sea un esclavo negro liberado, en un contexto en el que la población tejana no ha visto nunca un negro a caballo— hasta el juego con el vestuario —caso del atuendo de mayordomo dieciochesco que Django elige para visitar la plantación de Spencer Bennet (Don Johnson) o de las gafas de sol que lleva al final del

film. Así, la puesta en escena de este film entrecruza intencionadamente diversos anacronismos que contribuyen a acrecentar el impacto visual y a desafiar las fronteras entre géneros fílmicos (cine de época, cine de acción, artes marciales, comedia, etc.. .) Aunque el film no está aún audiodescrito, podemos prever que el GAD reflejaría esta selección de signos y códigos en palabras para que el efecto de extrañamiento, de sorpresa y de ruptura de convenciones, se trasladara en su justa medida al espectador del film audiodescrito.

En cualquier caso, puesto que el gesto semántico es patrimonio del espectador, la audiodescripción debe proporcionar las condiciones para que así sea. El público ciego debe ser capaz, por sí mismo, de establecer las relaciones entre los signos basadas en sus propias convenciones y expectativas.

“LOS LÍMITES DE LA ARBITRARIEDAD RESIDEN EN EL PROPIO ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO, QUE IMPONE UNA RESTRICCIÓN SEMÁNTICA A QUIEN LO LEE”

Conviene advertir, no obstante, que uno de los peligros fundamentales de este segundo paradigma es caer en lo que Eco llamaba “decodificación aberrante” (Eco, 1986). Podría ocurrir que, en función de nuestro estado de ánimo como espectadores en el momento en que procedemos a la lectura del film, y según nuestros condicionantes culturales, sociales, etc. a los que antes aludíamos como *filtros*, reordenemos los signos fílmicos del espacio textual atribuyendo arbitraria o erróneamente funciones simbólicas a ciertos signos, sin atender en absoluto a la lógica interna del film (principio ordenador) sino sólo a nuestra mirada externa como espectadores (gesto semántico). De esta forma, si en lugar de anclar la lectura de los signos en el propio espacio textual y su organización interna, nos basamos únicamente en nuestra respuesta interna ante lo que vemos, el peligro de que los filtros *operativo*, *cultural* o *experiencial* actúen sin la adecuada compensación puede derivar en una lectura de la historia completamente delirante. Más aún cuando de lo que aquí se trata es de discernir los paradigmas organizativos del espacio textual fílmico con el objetivo de analizar cómo se traducen los signos y códigos fílmicos a la audiodescripción, y no para emprender un estudio histórico-social, una crítica cinematográfica o un comentario cinéfilo, análisis todos ellos que podrían avalar lecturas apartadas del principio ordenador.

Ahora bien, sin llegar a eso, entre una lectura plana, literal, centrada únicamente en la información icónica de aquello que se muestra sin interpretar ningún signo como motivo visual o símbolo de otra cosa (por ejemplo: un espejo, una puerta, etc.) y aquella otra lectura delirante, existe un rango de actuación donde los espectadores pueden hacer oscilar nuestra interpretación entre ambos paradigmas sin llegar a la lectura arbitraria.

Podemos concluir, entonces, que será el propio *espacio textual fílmico* el que, en su obvia apertura, señale también los límites de pertinencia del *texto*, impidiendo la arbitrariedad espectacular. En palabras de Odin (1983), todo lo que puede hacer un film es bloquear un cierto número de apuestas significantes:

Les seules contraintes internes existant dans la communication filmique résident donc dans l'exigence de compatibilité entre les opérations effectués pour produire du sens, et la forme, la disposition et la succession des taches inscrites de façon immuable sur le film-pellicule, et reproduites, à chaque projection, identiques à elles-mêmes par le film-projection (...) Il faut donc se rendre à l'évidence et accepter cette vérité scandaleuse: non seulement un film ne produit de sens en lui-même, mais tout ce qu'il peut faire, c'est bloquer un certain nombre d'investments signifiants (Odin, 1983, pp. 68-69)

En ningún caso, el trabajo de producción de sentido puede ser una invención gratuita o surgir de un deseo arbitrario del espectador, sino que debe partir del *espacio textual* para construir otro orden y otro sistema relacional (*gesto semántico*), pero siempre con unidades tomadas del objeto mismo. Los límites de la arbitrariedad residen en el propio espacio textual fílmico, en la articulación de sus signos de acuerdo con una serie de códigos compartidos, a una tradición discursiva determinada y a una lógica propia del film. Cualquier *espacio textual* impone una restricción semántica a quien lo lee, es decir, presenta los signos ordenados, estructurados en un discurso que se inscribe en una tradición discursiva determinada, imponiendo unas reglas morfológicas y sintácticas y, en consecuencia, un modo de ver y leer dicho objeto (*principio ordenador*).

Esta doble circunstancia es la que posibilita que el análisis fílmico sirva de herramienta crítica y reflexiva con distintos objetivos. En nuestro acercamiento al objeto de estudio nos atenderemos al más objetivable de los paradigmas organizativos, el *principio ordenador*, en la medida en que nuestro objetivo aquí es descomponer un film en sus elementos constituyentes para observar cuál es su funcionamiento concreto, es decir, cómo operan en él los signos fílmicos.⁴



4. Es lo que intentaremos comprobar al final de este trabajo doctoral, a modo de síntesis de nuestra teorización, cuando tomemos como marco de análisis un solo film, reconociendo así que el principio ordenador es una categoría que comparten todos los films, en tanto paradigma organizativo de sus elementos, pero que sólo se actualiza para cada film en concreto. Por ello, en el último apartado del capítulo 4 (4.3.) nos centraremos en un solo film para analizar algunos ejemplos. En particular, tomaremos el film *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2006; AD José Luís Chavarría, 2006) y aislaremos un tipo de código visual especialmente significativo por otorgar a los signos valor icónico, indicial y simbólico: el plano detalle.

La cuestión ahora sería preguntarnos con qué criterios o respondiendo a qué leyes los films articulan unos signos con otros, permitiendo su asociación dentro de estos límites. Siendo que, como ya hemos dicho, la información emitida por los signos, debido a su naturaleza semántica, desde el momento en que entra en combinación con otros signos -tanto en la mente del receptor, como en el seno del espacio textual fílmico- se vuelve compleja y múltiple mientras asistimos a la proyección cinematográfica. Múltiple sí, pero no arbitraria. La interpretación de un signo se convierte en significado cuando existe un sistema de significación que lo enmarca, un *principio ordenador*. El modo en que relacionamos unos signos con otros para atribuirles significado se realiza de acuerdo a una serie de convenciones que apelan a nuestros esquemas perceptuales. Esas convenciones que nos permiten comprender y relacionar los signos fílmicos entre sí dentro del sistema de significación al que pertenecen son los *códigos*.

Resulta esencial que el audiodescriptor llegue a manejar los códigos fílmicos para emprender la audiodescripción teniendo en cuenta que las películas son manifestaciones textuales concretas (habla) de un sistema de significación fílmico (lengua) que requiere un conocimiento especializado, de un modo equivalente al modo en que un traductor intralingüístico maneja su par de lenguas y culturas.

Para nuestro trabajo necesitamos, por tanto, explicar cuál es ese conjunto de códigos que componen el sistema de significación fílmico y hasta qué punto vamos a tenerlos en cuenta desde un punto de vista conceptual o metodológico, ya que buscamos un modelo de análisis fílmico susceptible de convertir los elementos constituyentes del film en unidades mínimas a partir de categorías aplicables al estudio del texto audiodescriptivo.

La segunda parte de este bloque (apartado 2.3.2) tratará, en definitiva, de comprender el film como una totalidad semiótica, compuesta por signos de diferente índole (visual, acústica, verbal), que se organizan en un entramado donde unos remiten a otros para que el espectador interprete sus relaciones sobre la base de códigos que actualizan el significado de los signos para cada acto de habla, esto es, para cada película. Por ello, una vez tratadas las cuestiones referidas al signo fílmico y a los códigos, desgranaremos en cuáles de estos códigos se cimienta nuestra categorización del texto fílmico en el cumplimiento de sus objetivos. En el siguiente bloque (2.4) pasaremos a explicar en qué consiste esta categorización, llegando a una división de los elementos del espacio textual fílmico en tres niveles (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*) que resulten válidos para el análisis textual y sean capaces de abarcar el doble proceso de producción/recepción textual. Ambos bloques (2.3. y 2.4) dan cuenta del alcance que ha tenido nuestra reflexión teórica epistemológica y conceptual, no sólo para nuestra investigación, sino también para el proyecto TRACCE, dado que, como ya hemos explicado, las categorías semióticas, que, partiendo de los códigos fílmicos, hemos aislado para cada uno de los niveles de lectura, han repercutido directamente en el diseño de las etiquetas de *Taggetti*, el software de etiquetado semántico para guiones audiodescriptivos.

2.3.2. EL ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO COMO CONSTRUCTO SEMIÓTICO.

El carácter convencional e intersubjetivo del signo fílmico que aquí hemos expuesto resulta esencial en la defensa de la interpretación de un film mediante el análisis fílmico. En el seno de un espacio textual fílmico, la apertura del signo aparece tanto por confluencia con otros signos en la mente del receptor, como en su relación con otros signos del mismo espacio textual, con los que cohabita. En relación al primer aspecto, ya hemos visto que hablamos de una variabilidad casi infinita. Pero en relación al segundo, el modo de organización de los signos en el espacio textual marca los límites de la pertinencia en esta variabilidad de lecturas.

Usando la vieja comparación lingüística, el signo es al código lo que el habla a la lengua, no existe lo uno sin lo otro. Igual que no existe un dibujo sin una imagen mental, no existiría signo sin un código que lo avale. En ese sentido, hemos dividido este apartado en dos subapartados para explicar los signos y los códigos desde una perspectiva teórica, pero en el proceso de comunicación fílmico ambas categorías operan a la misma vez puesto que forman parte del mismo sistema de significación. Abordaremos el concepto de signo fílmico, por ello, anticipando cuestiones referidas a los códigos, puesto que sólo mediante estos podemos relacionar los propios constituyentes del signo y atribuirle no solamente un significado, sino también una función.

En un principio, respecto al signo el código representaría las posibilidades de su combinatoria. Esto es, tendría la función de repertorio e institucionalización de sus significados:

Un código posee tres rasgos definitorios (correspondencia, función de repertorio e institucionalización) según los cuales es siempre: un sistema de equivalencias, una serie de posibilidades dentro de las cuales escoger por referencia a un canon, o un conjunto de comportamientos ratificados por una comunidad, según la cual emisor y destinatario pueden establecer contacto, sabiendo que ambos hablan el mismo lenguaje (Carmona, 1996, p. 85).

Ocurre, no obstante, que, aunque existen, los códigos en el cine no se comportan como un repertorio de signos y significados manejable como una tabla de equivalencias. En otros códigos sí ocurre que cada signo tiene un significado preciso y, su combinación prefigura una serie de reglas que no deben ser transgredidas si lo que se pretende es que emisor y receptor se entiendan:

En el caso del cine no puede hablarse de código con la misma firmeza que lo hacemos cuando nos referimos al Morse, al código de circulación o a una lengua natural. En estos tres casos los límites del significado son fijos y están más o menos claros. Por mucho que alguien desee transgredir las reglas de la gramática castellana,

una frase es legible desde la asunción de una normativa generalmente asumida por una comunidad de hablantes según la cual, por ejemplo, el sujeto rige al verbo y el verbo al predicado, o los participios pasivos llevan marca de género, etc. (Íbidem).

Sin embargo, la significación en cine obliga al uso de ciertos códigos compartidos que tan sólo guían la lectura según hábitos o convenciones, es decir, porque existe una acumulación de procesos de significación que son similares, pero que difícilmente arrojan significados unívocos:

En un film, siempre nos movemos en un terreno resbaladizo, del "parece que esta imagen significa o quiere decir que...". Pese a todo, las convenciones establecidas por el uso a lo largo de sus casi cien años de existencia, nos permiten hablar de ciertos códigos, no por débiles menos efectivos. (Íbidem).

Si nuestro objetivo en este bloque es comprender cómo los códigos articulan los signos fílmicos, antes de seguir, hagamos una salvedad importante. Los códigos no funcionan del mismo modo si nos fijamos en la producción de una película (polo del autor) que si nos fijamos en su recepción o análisis (polo del lector). Expliquemos estas dos perspectivas un poco mejor.

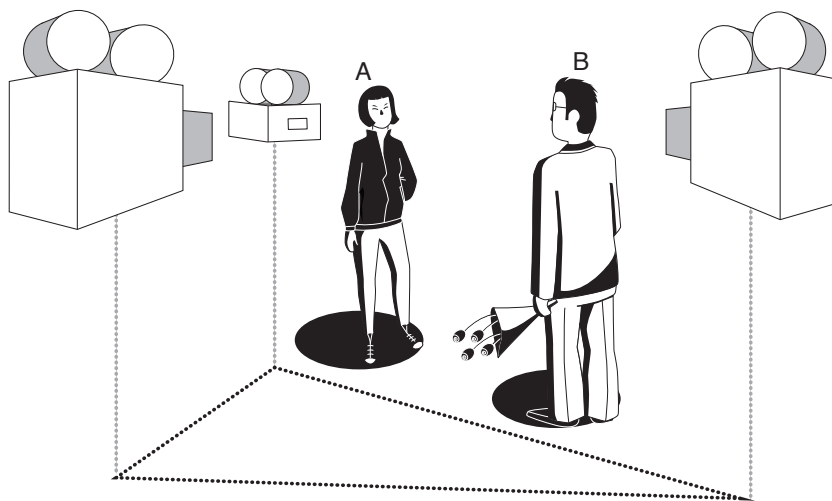


Imagen 2.8. Principio del triángulo.

Desde la primera perspectiva, si atendemos a la "escritura" de un film, entendida como un conjunto de reglas que prefiguran la gramática cinematográfica, los códigos cinematográficos existen desde hace mucho tiempo. Estas reglas han sido usadas por cineastas muy distanciados geográficamente y de muy distintos estilos, como Akira Kurosawa en Japón, Ingmar Bergman en

Suecia, Federico Fellini en Italia o Satyajit Ray en India. Para ellos, este bagaje común de reglas es utilizado para resolver los problemas específicos que se presentan en el curso de la narración visual de una historia. Aunque no es nuestro cometido en este trabajo explicar cómo funciona un rodaje cinematográfico, sí resulta pertinente señalar cuál es la finalidad última de estos principios básicos desde su papel en el asentamiento de la forma de representación cinematográfica hegemónica, lo que Burch llamó *Modo de Representación Institucional* o MRI (Burch, 2008, p.17).

El cine narrativo nace con la vocación de conseguir que los espectadores de la sala oscura lleven a cabo un *viaje inmóvil* (Burch, 2008, pp. 205-231). Es decir, su objetivo es lograr la introducción del espectador en la historia, de tal modo que le permita vivir la experiencia de ubicuidad mediante su plena identificación con el objetivo de la cámara. La finalidad última del MRI es conseguir que el espectador perciba la película como si se tratara de la percepción natural. El llamado *principio del triángulo* o la *Regla de los 180 grados*⁵ son dos ejemplos de principios técnicos que se aplican durante el rodaje para asegurar el cumplimiento de las convenciones visuales, evitando producir confusión en el espectador (*Imágenes 2.8, 2.9a y 2.9b*). Estas reglas de filmación cooperan con una serie de convenciones narrativas en el montaje para garantizar que el proceso constructivo que hay tras todo film permanezca invisible para el espectador, haciendo que perciba como un *continuum* lo que, en realidad, son fragmentos. Es decir, los cineastas obedecen a unas reglas durante la fase de rodaje que permiten invisibilizar el dispositivo mediante el que se comunican para dejar que el espectador se centre en el mensaje.

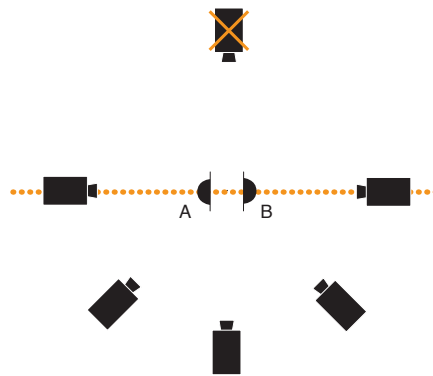


Imagen 2.9a.



5. La *regla de los 180°* dicta que, por ejemplo, para el rodaje de una escena con dos personajes que mantienen una conversación, debemos imaginar una línea que los une que llamaremos eje. La posición de la cámara podrá oscilar en todo el semicírculo que queden a un lado de ese eje, pero nunca saltar al lado contrario. Para que las miradas de dos personajes se correspondan en pantalla (A mira a B; B mira A), dos formaciones en triángulo pueden ser utilizadas desde cada lado del eje. Sólo puede elegirse una de las dos, si no queremos provocar confusión en el espectador. Es lo que se conoce como el *Principio del triángulo*, basado en estas tres posiciones de cámara predilectas: "La línea de interés o eje de la acción entre dos actores centrales de una escena está basada en la dirección de las miradas intercambiadas entre ellos. Puede ser observada a partir de tres posiciones extremas que forman una figura triangular cuya base es paralela a la línea de interés o eje de la acción" (Arijon, 2003, p. 34).

Desde los inicios del cine la gramática cinematográfica ha sido ocultada al espectador cinematográfico gracias una serie de procedimientos técnicos de rodaje y montaje que, asimilados paulatinamente por los espectadores, se han convertido en convenciones narrativas y ahora forman parte de sus expectativas. Inventemos un ejemplo: el escenario es un salón vacío, decorado con muebles venecianos del siglo XVIII. Al cabo de unos segundos, un personaje vestido de cortesano entra por la única puerta visible, situada en la pared del salón que el espectador ve en el lado derecho de la pantalla. Automáticamente, el espectador imaginará un espacio contiguo a la derecha de aquel donde ve transcurrir la escena, probablemente un pasillo u otra habitación, al margen derecho del encuadre (*fuera de campo*). Si la cámara no se mueve para enseñarnos otra puerta y, minutos más tarde, nuestro personaje muestra intención de salir, el espectador esperará que lo haga por dicha puerta, ya que forma parte de las expectativas que se ha formado. Por otra parte, el espectador acepta el viaje inmóvil al siglo XVIII gracias a un pacto de verosimilitud basado, entre otras convenciones, en el uso de muebles y vestuario de la época para la puesta en escena, lo que no hace sino confirmar sus expectativas contribuyendo a la transparencia de la instancia enunciativa.

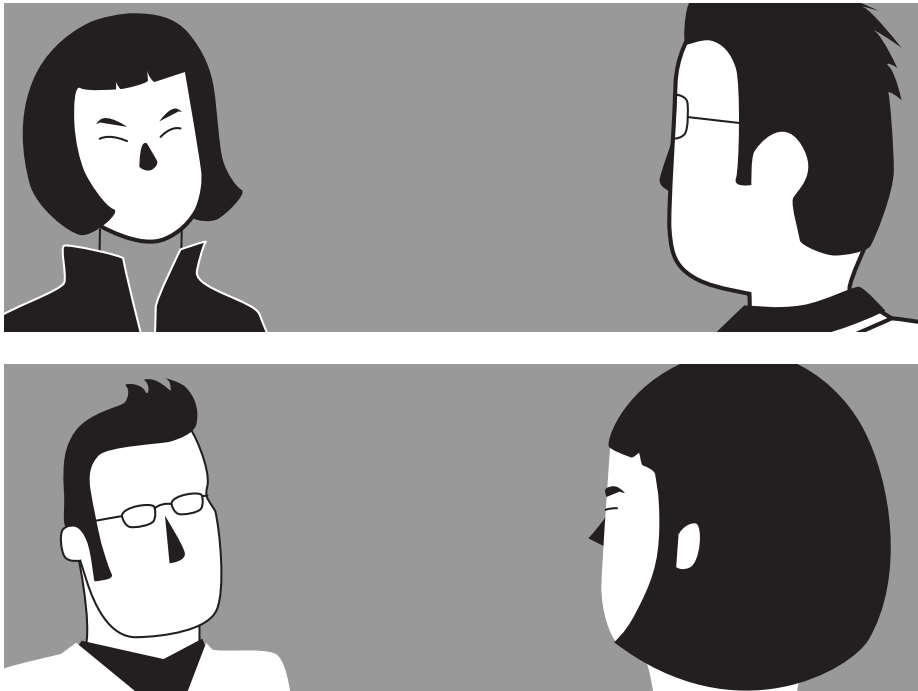


Imagen 2.9.b.

Efectivamente, si al ver una película nos dejamos llevar por la historia es porque pactamos tácitamente con el film anular el dispositivo fílmico. En primer lugar, aceptamos como verosímiles las imágenes construidas artificialmente, mediante una puesta en escena y nos introducimos en el universo narrativo, representado por una serie de personajes en un espacio y un tiempo, como haríamos en el teatro. En segundo lugar, aunque mediante un consciente esfuerzo de atención, podríamos percibir los cortes impuestos por la cámara al desarrollo continuo del suceso representado (es lo que haremos para emprender el análisis fílmico), si estos cortes entre plano y plano nos son naturalmente insensibles, si los toleramos es porque entre estos fragmentos de representación existe una sutura llevada a cabo por el montaje cinematográfico que invisibiliza el dispositivo. Es lo que se ha dado en llamar *montaje transparente*, el que no se ve. La búsqueda de la *transparencia* del montaje proviene del período clásico de la historia del cine, donde cristaliza el MRI, y su contribución más representativa es el concepto de *raccord*.

Los distintos tipos de *raccord* (de posición, mirada, dirección, movimiento, etc.) funcionan como restricciones que no sólo afectan al contenido de la imagen, a la coherencia de los elementos de la puesta en escena (mobiliario, vestuario, etc.), como hemos visto en nuestro ejemplo inventado, sino también a la forma en que estos contenidos son presentados. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente. El *raccord* de dirección, por ejemplo, obligaría a nuestro personaje, que ha entrado en escena de derecha a izquierda, salga de izquierda a derecha y no al contrario. Estas convenciones ayudan a prolongar el espacio visible o *campo* con el espacio imaginado o *fuera de campo*, creando un espacio narrativo que resulte creíble.

En los orígenes del cine, cuando la regla de los *raccords* no estaba aún fijada en la mente del espectador medio, las entradas y salidas de los personajes se rodaban dos veces para asegurar la comprensión de la acción. Si nuestra escena hubiese sido rodada por Edwin S. Porter (1870-1941), veríamos al personaje abrir la puerta en una habitación y salir de la pantalla por el lado derecho y, en el plano siguiente, el personaje abriría de nuevo la puerta y entraría, esta vez, por el lado izquierdo de la pantalla. Es obvio que un espectador actual ve innecesario y redundante lo que entonces resultaba imprescindible, y hacerlo rompería la ilusión de secuencia, acabando con la *transparencia* del dispositivo fílmico. Esto demuestra, una vez más, que las convenciones van evolucionando a la vez que los espectadores. A medida que nuevas películas han ido introduciendo variaciones, innovaciones, ritmos y formas de representación distintas, los espectadores nos hemos ido acostumbrando a ellas y las hemos incorporado a nuestro sistema de expectativas. Así debe entenderse cuando Metz afirmaba que el cine es un lenguaje hecho de neologismos. Antes de la primera década del siglo XXI, por ejemplo, el uso de la cámara en mano se relacionaba con los trabajos de reporterismo gráfico, documental o ciertas vanguardias cinematográficas, como la *Nouvelle Vague*. En la actualidad, su uso se ha extendido a la ficción como un recurso más, en especial en el cine de terror a partir de *El proyecto de la bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999). La saga de *REC* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007), a caballo entre el falso documental y el género de terror, o *Monstruoso* (Matt Reeves, 2008), son sólo algunos ejemplos. Paradójicamente, el MRI va absorbiendo las rupturas

innovadoras y vanguardistas y, a base de reproducirlas hasta la saciedad, dichas rupturas se convierten en nuevas convenciones.

Ahora bien, analizar los códigos fílmicos desde esta perspectiva, que implicaría tener en cuenta el modo en que se fabrican las películas desde un punto de vista técnico, es decir, cómo se consigue en un plató respetar la *regla de los 180 grados* o con qué software trabaja el montador de un film para conseguir un efecto de cortinilla psicodélico, nos interesa poco para este trabajo.

Si adoptamos una segunda perspectiva y atendemos a la "lectura" del film, sin embargo, el fenómeno se complica porque entronca con el análisis y su diversidad metodológica. Aquí los códigos estarían siendo vistos desde su inscripción discursiva y no desde los protocolos técnicos que hacen que un personaje, un espacio o una serie de acciones puedan ser mostrados de un modo determinado y en un orden determinado. Nos interesa mucho más este enfoque porque parte del espacio textual ya terminado, fijado, delimitado, del uso concreto y textual que se ha hecho de las reglas gramaticales de filmación y montaje que antes mencionábamos, su respeto o su ruptura. De ahí que su establecimiento sea mucho más complejo y requiera una atención personalizada a cada film. Aquí es donde interviene el análisis fílmico, sistematizando los elementos de historia y discurso en función de sus objetivos. El método analítico, como veremos en el siguiente bloque (especialmente en el apartado 2.4.1.), procede descomponiendo un texto cinematográfico en los elementos que lo conforman para descubrir los significados del film y producir el sentido.

Una vez aclarada cual de estas dos perspectivas nos interesa más, hablaremos de los signos y los códigos desde el punto de vista de la escritura del texto fílmico (polo del *autor*) cuando describamos en términos textuales lo que ocurre en el proceso de producción de un film, pero acudiendo siempre al espacio textual fílmico para analizar en qué medida este proceso ha dejado huellas discursivas que resulten perceptibles y objetivables por los receptores del texto fílmico (polo del *lector*), que es donde debe situarse, tanto el analista como el audiodescriptor fílmico.

2.3.2.1. LOS SIGNOS. APLICACIONES AL SIGNO FÍLMICO.

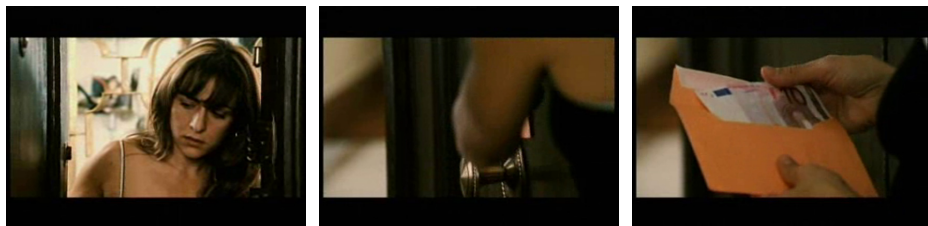
*"El mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre,
y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo"*

(García Márquez, 1967, p.5)

Entendiendo que la sustancia fílmica se articula sobre la base de sistemas propios y ajenos, Casetti y Di Chio (1991) sostienen que los signos fílmicos se organizan en torno a las cinco series de hechos que existen en la materialidad expresiva del film audiovisual: *imágenes, huellas gráficas, sonido verbal, sonido musical, ruidos*. Esta división permite estructurar la decodificación de los signos fílmicos mediante códigos visuales, códigos gráficos o códigos sonoros de los que puede extraerse una tipología de recursos aplicable al análisis textual. Estos mismos autores,

como veremos en breve, construyen una clasificación de los códigos generales que intervienen en los procesos de comunicación y de significación con el film para proceder a la descodificación de dichos signos.

De ellos, algunos se refieren, simplemente, a la forma en que percibimos la disposición semiótica de los elementos visuales, gráficos o sonoros en el fluir narrativo. Ponen el acento, por tanto, en el proceso interpretativo, en la medida en que describen cómo procedemos a la lectura de un signo según una serie de convenciones que pertenecen a sistemas de significación precedentes o externos (fotografía, pintura, lengua, música, filosofía, política, etc.). Por ejemplo, gracias a los códigos visuales de *iconicidad*, que proceden de la pintura y que tienen que ver con el grado de parecido de una imagen con la realidad que representa, sabremos reconocer si nos encontramos ante la imagen de un paisaje, una mancha de acuarela o la animación en 3D de una muñeca Barbie.



Secuencia 2.3.

Sin embargo, será con la ayuda de otro grupo de códigos que operan conjuntamente con los códigos visuales de iconicidad en el sistema de significación fílmico, con los que podremos, no sólo reconocer el signo sino comprenderlo, atribuirle, en el seno de un texto, una función con respecto a la de otros signos. Esto conecta con la tercera característica del signo peirciano, que establecía una relación no arbitraria entre significante y significado, subrayando el aspecto formal de su funcionamiento: “un signo sólo significa dentro de un sistema operante de signos; significa sólo en virtud de que otros signos del sistema significan algo”. En una imagen cinematográfica, el conjunto de signos que aparecen significa en virtud de su iconicidad, pero también de su posición en la composición fotográfica, el sonido que le acompaña, o los signos que le preceden o le siguen en el fluir narrativo de imágenes. Es decir, en un film sólo mediante la aplicación combinada de los distintos códigos podemos relacionar los signos entre sí e interpretar cuando un signo cumple una función meramente icónica, una función indicial o una función simbólica..

Un film posee los tres tipos de signo que reconocía la clásica taxonomía peirciana⁶: *iconos*, *índices* y *símbolos*. Los *índices* dan cuenta de la existencia de un objeto con el que mantienen una relación, sin llegar a describir la naturaleza de dicho objeto. El olor a perfume o a tabaco en una habitación indica que alguien ha estado en el lugar antes de nuestra llegada, aunque no sepamos exactamente quién. Aunque podamos deducir de quien se trata, el índice en cuanto tal sólo señalará una presencia. En una escena del film *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2006; AD José Luís Chavarría, 2005), Caye está en casa y llaman a la puerta. Al abrir, no encuentra a nadie en el pasillo, únicamente un sobre que contiene un billete de diez euros. Tanto el sonido de la puerta como el sobre son dos signos que funcionan como *índice* que alguien lo ha dejado allí (*Secuencia 2.3*). Como espectadores, además, no sólo entenderemos que alguien lo ha dejado, sino que por el devenir de los acontecimientos narrados en planos anteriores, deduciremos, como parte del proceso inferencial, que se trata de Zulema.



Secuencia 2.4.

Los *iconos*, por el contrario, reproducen la forma del objeto del que son signo, sin implicar por ello su existencia real, aunque sí algunas de sus cualidades. En el mismo film tiene valor icónico, por ejemplo, la receta que Caye entrega a la farmacéutica al principio del film (*Secuencia 2.4*). La cámara se acerca para señalarlo, obligándonos a verlo en un plano detalle. Según los códigos visuales referidos a la planificación cinematográfica, el uso de esta escala de plano significa que como espectadores debemos estar atentos a su importancia, nos obliga a fijarnos en ese signo. Sin embargo, debido al modo de filmación (cámara en mano), la imagen vibra y el signo no se



6. Un signo es o bien un icono, o un índice o un símbolo (...) Un icono es un signo que poseería el carácter que lo vuelve significativo aún cuando su objeto no tuviera existencia; tal como un trazo de lápiz en un papel que representa una línea geométrica (...) Un índice es un signo que perdería al instante el carácter que hace de él un signo si su objeto fuera suprimido (...) Tal es por ejemplo, un pedazo de tierra que muestra el agujero de una bala como signo de un disparo; porque sin el disparo no habría habido agujero (...) Un símbolo es un signo que perdería el carácter que lo convierte en un signo si no hubiera interpretante. Es tal cualquier emisión de habla que significa lo que significa sólo en virtud de poder ser entendida como poseedora de esa determinada significación (Peirce, 1974, p. 304).

reproduce con la máxima iconicidad puesto que no distinguimos con claridad el texto escrito en el papel. Sin embargo, gracias al resto de signos aparecidos en los distintos planos de esta secuencia (los que preceden al plano detalle y los que le siguen), y gracias también a nuestro conocimiento del mundo, representado en la reproducción de una situación cotidiana, tenemos suficiente información para activar las necesarias inferencias. Reconocemos, por tanto, el objeto como signo representante de una realidad existente, la receta, no sólo porque reproduce algunas de sus cualidades, sino también porque aparece ubicado, gracias a los planos anteriores y posteriores, en un contexto espacial que favorece su descodificación: estamos en una farmacia. El espectador atribuirá a este signo fílmico un valor meramente icónico, que coincide con sus expectativas al revelarse en un contexto reconocible, pero no podrá atribuirle la función de índice ni tampoco de símbolo, puesto que en la organización discursiva de este film, la receta no ha sido anteriormente referida, no ostenta mayor relevancia en la trama ni se relaciona, de un modo u otro, con el resto de signos a lo largo del film.

Cuando se trata de interpretar el valor icónico, la lectura del espectador resulta más inmediata y necesita realizar menos inferencias. Las inferencias o asociaciones se entienden como relaciones entre ese signo y otros signos dentro o fuera del *espacio textual*, o como diría Peirce, entre el interpretante (función mediadora) y otros interpretantes dados. Sin embargo, cuando se trata de interpretar su valor indicial o simbólico, el espectador debe establecer relaciones, sobre todo a partir de la forma y estructura en que estos signos le son presentados en el espacio textual fílmico.

Por último, los *símbolos* no dicen nada ni de la existencia ni de las cualidades del objeto, sino que designan el objeto a partir de su inclusión en un sistema regido por determinadas reglas o convenciones. Una palabra, por ejemplo, no remite a un objeto real ni a sus cualidades, sino al concepto genérico que se engloba en el interior del vocabulario de una lengua. La palabra *receta* no designa el objeto que le entrega Caye a la farmacéutica, ni dice nada del tipo de papel, tinta o trazo realizado por el médico al firmarla; sólo señala que como objeto, en la lengua castellana, *receta* no puede ser confundida con *pastilla* o *estetoscopio*. El mismo objeto se designa en otras lenguas de modo distinto. En francés, por ejemplo, *ordonnance* es la palabra para *receta* médica y *recette* si la *receta* es culinaria, mientras que en español usamos la misma palabra para ambas cosas. De hecho, sólo se traducen, es decir, se trasvasan, símbolos. Los índices e iconos deben ser necesariamente reconstruidos de una lengua a otra. Y eso es, precisamente, lo que hace la audiodescripción fílmica en su calidad de traducción intersemiótica, reconstruir el valor icónico e indicial de los signos cinematográficos y detectar si debe o no trasvasar su valor simbólico:

Defino a un símbolo como un signo que es determinado por su objeto dinámico solamente en el sentido de que así será interpretado. Por lo tanto, depende de una convención, de un hábito, o de una disposición natural de su interpretante (Peirce, 1974, p. 228).

Entonces, el espectador atribuye significado a los signos fílmicos infiriendo su valor como índice, icono o símbolo ataviado de códigos, tanto cinematográficos como no cinematográficos. En relación a su experiencia y conocimientos, condicionados por aquello a lo que antes nos referimos como filtros, el audiodescriptor contará con una serie de herramientas para la descodificación icónica de aquello que ve. Es aquí donde entran en juego sus competencias operativas y culturales para identificar, por ejemplo, en una fotografía, a Miguel de Unamuno:

En el proceso audiodescriptivo es muy frecuente encontrar conjugados los tres tipos de trasvase: el interlingüístico, para la comprensión de la obra en la lengua meta, el intersemiótico, para llegar al público invidente, y el intralingüístico, para explicar algún detalle al público invidente (...) La traducción intralingüística tiene lugar después de la traducción intersemiótica, cuando el audiodescriptor ha de explicitar cierto tipo de información, como pueden ser explicaciones o comentarios adicionales que faciliten la comprensión del receptor. Aunque este hecho no suele ser habitual, se practica en los casos en que la recepción del producto puede quedar suspendida por falta de detalles claves para el entendimiento del invidente. Por ejemplo, en *El espíritu de la colmena* aparece una foto que inicialmente se describió como «en la cómoda hay una foto en la que aparece su abuelo». No obstante, dicha foto mostraba la imagen del famoso escritor Miguel de Unamuno, por lo que la AD hubo de corregirse para plasmar el detalle (Navarrete Moreno, 1997b, p. 72)

Es importante precisar que esta tipología de los signos adquiere, al menos en el espacio textual fílmico, carácter de función y no de categoría estática o cerrada. Un símbolo puede tener función paralela como índice. Una frase dicha en la banda sonora, por ejemplo “Ven conmigo” está compuesta por *símbolos* (palabras) que a su vez son *índices* de algo cuya existencia no podemos determinar. Según la entonación con que la diga el personaje, variará ostensiblemente nuestra interpretación de sus intenciones. Del mismo modo, una imagen es un *icono*, pero también puede funcionar simultáneamente como un símbolo en el interior de una secuencia a efectos de estructuración sintáctica del significado. Lo hemos visto en apartados anteriores con el motivo visual de los puzzles en dos películas distintas. Mientras que en *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941; AD Javier Navarrete 1999) actuaba como signo cuyo valor simbólico nos situaba en el lugar común del aburrimiento, en el film *Rompecabezas* (Natalia Smirnoff, 2009) el motivo visual de los puzzles debía interpretarse como un símbolo de superación y reconstrucción personal para la protagonista.

En su especificidad, los signos fílmicos se presentan ante el espectador no tanto bajo la forma de signos simples (ej.: *icono*) como bajo la forma de signos compuestos (ej.: *icono* + *símbolo*), y esto es gracias a su inscripción discursiva en relación con los demás signos. Podríamos decir entonces que, en el espacio textual fílmico, el significado de un plano vendrá definido como la resultante de articular la información emitida por los distintos tipos de signos, simples o compuestos, que lo constituyen. Si un mismo signo adquiere, además de su valor icónico, un

valor indicial o simbólico, este no vendrá dado sólo por los constituyentes de ese plano, sino por su ubicación en el seno de una estructura textual previamente organizada para que así se interprete.

Así, algunos signos fílmicos sólo son símbolos en la medida en que así son interpretados para ese film concreto, esa secuencia y esos personajes. En el film *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2006; AD José Luís Chavarría, 2006), funcionarían como símbolos aquellos signos o motivos recurrentes con los cuales distintos personajes entablan una relación que evoluciona, se transforma a lo largo del film. Por ejemplo, Caye y Zulema son prostitutas por razones diferentes, lo que se refleja en su relación con dos símbolos o motivos recurrentes: el dinero y los teléfonos. Mientras que Caye aparece siempre contando el dinero, a Zulema sólo la relacionamos con el dinero en la escena antes referida, donde de manera anónima dejaba un sobre con 10 euros en la puerta de casa de Caye.

“ALGUNOS SIGNOS FÍLMICOS SÓLO SON SÍMBOLOS EN LA MEDIDA EN QUE ASÍ SON INTERPRETADOS PARA ESE FILM CONCRETO, ESA SECUENCIA Y ESOS PERSONAJES”

De igual modo, mientras que el teléfono móvil opera para Caye (casi siempre, excepto en un par de secuencias claves) como sinónimo de trabajo, las veces que vemos a Zulema hablar por teléfono es siempre desde un locutorio para comprobar el estado de sus familiares en la República Dominicana, a quienes les manda el dinero que gana prostituyéndose. Otros objetos que funcionan como símbolos de personajes a lo largo del film serían las flores y los bombones que la madre de Caye se envía a sí misma, el mando de la TV en el caso del cliente que maltrata a Zulema o el adorno colgante que tintinea en el techo siempre que Caye está o se siente sola (*Imagen 2.10*).

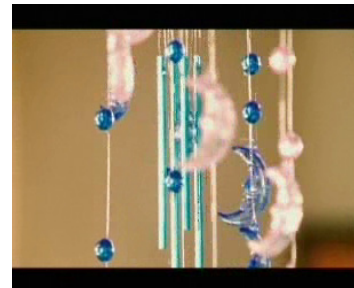


Imagen 2.10.

Es decir, si interpretamos el valor simbólico de los motivos visuales en una película es porque estos se repiten a lo largo del film, obligando al espectador a que relacione las distintas secuencias en las que aparece y modelando así el proceso de significación. No debe escapárse nos a estas alturas la importancia de este hecho para la audiodescripción, puesto que en la medida en que se

detecte el valor indicial o simbólico de los signos fílmicos, se articulará la producción significativa y, por ende, el discurso audiodescriptivo.

2.3.2.2. LOS CÓDIGOS.

Siguiendo el giro visual de las distintas sociologías de la comunicación, los textos que presentan diferentes modos de expresión o que utilizan códigos semióticos diferentes deben ser analizados teniendo en cuenta cada uno de los sistemas implicados

(Jiménez Hurtado, 2010a, p. 26)

A pesar de las fuertes relaciones entre el análisis de cine y la semiótica, no puede afirmarse que analizar e interpretar una película sea una labor de desciframiento de signos. La presencia de códigos en las teorías fílmicas hace necesario identificar los signos y los códigos desde el interior de cada discurso cinematográfico bajo el régimen de su diferencia. Antes de desglosar cuáles son los grupos de códigos cinematográficos que conforman el sistema de significación fílmico, hagamos un par de distinciones.

2.3.2.2.1. CÓDIGOS CINEMATOGRAFICOS Y CÓDIGOS NO CINEMATOGRAFICOS.

Una primera distinción interesante para el analista, en lo que respecta a las convenciones de la lectura cinematográfica, tiene que ver con la particularidad del sistema semiótico fílmico. Las películas están constituidas por redes de signos estructuradas mediante una multitud de códigos, algunos específicos y otros no específicos.

Los códigos específicos o puramente *cinematográficos* son aquellos que afectan a signos que no existen en otros sistemas de significación, y nos permiten entender el significado de procedimientos tan habituales como específicos de las películas, como puedan ser la sobreimpresión, el fundido o el fundido encadenado. Por ejemplo, cuando en una película se utiliza un fundido en negro entre dos escenas, entendemos que estamos ante una elipsis del relato, es decir, dentro del uso normativo del código funciona como un signo con un significado específico: paso del tiempo. La escala de los planos o los movimientos de cámara, también entrarían en este grupo de códigos.

Pero el cine también acoge una serie de códigos no específicos o *extra-cinematográficos* que organizan la lectura de los signos gracias a sistemas de significación precedentes, como la lengua, el teatro, la pintura, la música, la fotografía, la filosofía o la política. Por ejemplo, serían signos de distinta naturaleza cuya interpretación se sujeta a códigos no específicos: los textos escritos y los títulos de crédito; los diálogos o parlamentos de los actores; su mímica y gestualidad; su vestuario (los vestidos como signos sociales -uniformes, insignias, etc.- o signos

temporales de una época histórica); los espacios (reales o contruidos); los objetos que aparecen en esos espacios (ej. un coche, un jarrón, una ciudad vista desde el cielo, etc.); los roles de los personajes o estereotipos (el bueno, el malo, la chica, etc.) y los temas de la película (esperanza, amor, heroísmo, amistad, superación, libertad). Podemos decir que el sistema de significación fílmico abarca signos que, sin ser propios de su lenguaje, son integrados en el entramado semiótico e interactúan con los signos específicos. Es esta interacción la que, de alguna manera, transforma los códigos no cinematográficos en códigos cinematográficos. Dicho de otro modo, hay códigos que son parte típica e integrante del lenguaje cinematográfico y otros que se consideran realidad cinematográfica sólo cuando están presentes en una película:

Existen, en la heterogeneidad de los componentes fílmicos, algunos que pertenecen estable y directamente al medio, y otros que proceden del exterior, de otros medios y de otros ámbitos expresivos (...) Un film nace del entrecruzamiento de unos y otros: es cine, si se puede decir así, en cuanto activa las posibilidades peculiares del medio; y sin embargo lleva en sí mismo algo de "no cinematográfico" (por ejemplo, un mensaje político, o un modo de caracterizar a los personajes) que a la vez le otorga una sustancia precisa (Casetti y Di Chio, 1991, pp. 74-75)

Esta distinción entre códigos cinematográficos y códigos no cinematográficos pone de relieve que el cine no tiene una lengua uniforme, es decir, que una vez más no podemos buscar una tabla de equivalencias entre lenguaje cinematográfico y lenguaje verbal, o entre signo fílmico y significado. Porque en el proceso de comunicación y significación para con el film, el espectador interpreta los signos fílmicos con códigos propiamente *cinematográficos*, ligados a su experiencia con el medio audiovisual, y a códigos *no cinematográficos*, relacionados con su experiencia acumulada, que se concreta en su conocimiento de otros sistemas de significación.

Entendemos, por tanto, que la sustancia fílmica se articula mediante sistemas propios y ajenos, internos y externos al sistema fílmico, por lo que si no tenía sentido tratar de descodificar los signos cinematográficos en busca de su significado único, la existencia de signos o significados *no cinematográficos* refuerza nuestra postura de que la interpretación semántica de los signos sólo cabe en el transcurso del análisis para un film concreto.

2.3.2.2.2. CÓDIGOS GENERALES Y CÓDIGOS PARTICULARES.

La segunda distinción importante para el analista respecto a los códigos, es aquella que separa los códigos que encontramos en cualquier film y los que sólo están presentes en algunos. Metz (1973) distinguía entre códigos *generales* y códigos *particulares*. Los códigos generales son comunes a todas las películas:

Llamaremos *códigos cinematográficos generales* a las instancias sistemáticas (que tiene que construir el analista) en las cuales se colocarán los rasgos que no sólo caracterizan propiamente la pantalla grande, sino que además son comunes (Metz, 1973, pp. 88-89)

Un código general sería, por ejemplo, la planificación, porque es un rasgo característico del medio cinematográfico y ningún director evitará usarlo. Si se quiere contar algo en cine, se tienen que usar planos. Otra cosa es analizar cuáles de estos planos predominan en una película determinada o qué significa el uso particular del zoom presente en toda la filmografía de un director. A la hora de interpretar su significado habrá que tener en cuenta más parámetros. Los códigos particulares hacen referencia a patrones que se repiten en ciertos grupos de películas en el diseño y organización de los signos fílmicos, haciendo un uso particular y característico de un código o un conjunto de códigos. Estos pueden afectar por igual a un tratamiento de los personajes determinado, un cierto uso de la iluminación o un tipo de música. Gracias a estos códigos reconoceremos estar ante una película de cine negro cuando se mezclen signos específicos como la *femme fatale*, el fugitivo, la venganza, el humo, la niebla y escenarios nocturnos potenciados por una iluminación de herencia expresionista:

Frente a estos códigos cinematográficos generales, los *códigos cinematográficos particulares* reagrupan los rasgos de significación que aparecen sólo en algunas clases de filmes (=por lo que son particulares), pero no se manifiestan, sin embargo, más que en filmes (=por lo que son cinematográficos); la presencia de códigos de este tipo es muy sensible en los filmes pertenecientes a un "género" fuertemente afirmado, como el western clásico; este último manifiesta un código (o un conjunto de códigos) diferente de los que caracterizan a los filmes en general (en el western, aquéllos vienen a añadirse a estos), pero igualmente diferente de los que organizarían una canción o una narración oral del Oeste americano. Sin embargo, el "género" no es más que un ejemplo de estas *clases de filmes* a las que corresponden códigos cinematográficos particulares; existen otras: así el conjunto de una misma "escuela" (si existe unidad de elección), o de una misma época, o de un mismo país productor (si es que poseen rasgos comunes y diferentes de los demás países), o de un mismo cineasta, etc. (Metz, 1973, pp. 88-89)



7. La iluminación en el cine negro se basa en una serie de códigos que el espectador ha ido adquiriendo a lo largo de la evolución de la forma cinematográfica. Para una mayor comprensión de los orígenes de estos códigos particulares se debe profundizar en las raíces del cine escandinavo y el llamado cine expresionista alemán. Las películas más características de dicha escuela fueron claramente influidas por el empleo del claroscuro que ya Max Reinhardt ejerció en el teatro alemán (*Kammerspielefilm*), posteriormente asimilado por el cine de Hollywood.

Las películas comparten una serie de códigos por su adscripción a un género fílmico (western, fantástico, musical, etc.), a una corriente o escuela cinematográfica (cine expresionista, *nouvelle vague*, cine *dogma*, etc.), a un mismo país o conjunto de países productores (cine asiático, cine iraní, cine europeo, Hollywood, etc.) o incluso a un mismo cineasta (Alfred Hitchcock, los hermanos Coen, John Woo, etc.). Es decir, el uso particular de los códigos generales ha ido acuñando una dirección propia y reconocible para determinados géneros o tradiciones discursivas.

Claro que una misma historia puede contarse dentro de los estrictos códigos del western –*La diligencia* (*Stagecoach*, John Ford, 1939)– o del cine de época –*Las amistades peligrosas* (*Dangerous liaisons*, Stephen Frears, 1988)– pero también puede presentar una mezcla de ambos grupos de códigos particulares, generando a su vez nuevos códigos particulares –*Django Desencadenado* (*Django unchained*, Quentin Tarantino, 2012). Como espectadores podemos estar de acuerdo, por ejemplo, en que las películas asiáticas suelen presentar un ritmo de montaje más lento y pausado que las películas de Hollywood. Así, frente a la tradición mayoritaria del cine asiático que nos tiene acostumbrados a un ritmo lento, ya sea realista o tendente al lirismo, el cine de acción de Hong Kong o las películas de John Woo, Chan-Wook Park y Bong Joon-ho aparecen como una excepción. En sus historias fílmicas, los juegos de cámara, las ralentizaciones, aceleraciones y golpes de efecto se combinan con un tratamiento estético que se aleja del realismo y se acerca a la estilización, a la fantasía.

“LAS PELÍCULAS ESTÁN CONSTITUIDAS POR REDES DE SIGNOS ESTRUCTURADAS MEDIANTE UNA MULTITUD DE CÓDIGOS, ALGUNOS ESPECÍFICOS Y OTROS NO ESPECÍFICOS”

Además, no debemos olvidar la naturaleza estética, artística, de los textos cinematográficos. Ello nos obliga a reconocer, como lo venimos haciendo, que algunos films, especialmente los denominados films de vanguardia o experimentales, se caracterizan por la innovación y pueden incorporar recursos expresivos que desafíen la validez de estas convenciones. Por ejemplo, el uso del sonido contrapuntístico en los documentales de Chris Marker, obliga al espectador a actualizar sus códigos, dentro o fuera del sistema fílmico, reevaluar su sistema de expectativas y realizar otro tipo de inferencias para que lo que está viendo deje de ser ininteligible. Otro ejemplo, ya mencionado en este capítulo, es el de los intertítulos en *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, Luis Buñuel, 1928), que parecen dar pistas para ordenar el relato narrativamente: *Ocho años después (...)* *A las tres de la mañana (...)*. En realidad esta película es un juego poético sin orden temporal alguno que se burla de las convenciones narrativas.

Por ello, hablar de signos y códigos en el sistema fílmico trae consigo la posibilidad de autorenovación de este sistema, dando lugar al surgimiento de nuevos recursos que pasan a engrosar los códigos particulares o incluso los códigos generales. Así, por ejemplo, las innovaciones tecnológicas han aparejado el surgimiento de modos de filmación que antes no existían. El uso de imágenes infrarrojas en los 60, las imágenes de cámaras de seguridad en los 80, las webcam en los 90 o las cámaras deportivas *GoPro* en la última década, por ejemplo, han dotado al sistema fílmico de nuevos signos que se interpretan con nuevos códigos. El travelling circular en *Matrix* (*Matrix*, Andrew y Lana Wachowsky, 1991), en *Fuego* (*Fire*, Deepa Mehta, 1996) o la cámara basculante en *Irreversible* (*Irréversible*, Gaspar Noé, 2002) son también innovaciones que vinieron para quedarse. Es decir, nuevos recursos requieren que los códigos sean renovados, actualizados e incorporados al sistema fílmico para comprender lo que está viendo.

Desde el momento en que estamos ante un texto artístico, las convenciones pueden ser transgredidas y el cine se acercaría más al uso de los códigos en la poesía o en cierta narrativa, donde las reglas gramaticales pueden ser (y son) desobedecidas, soslayadas, reorganizadas o reinventadas para crear efectos estéticos, sugerir lecturas ideológicas o llevar al espectador a formularse preguntas. Ejemplos del uso creativo del lenguaje en narrativa hay muchos, de *Alicia en el país de las maravillas* (Lewis Carroll, 1865) a *Rayuela* (Julio Cortázar, 1963), a veces incluso con intenciones de recrear una nueva lengua: la neolengua en *1984* (George Orwell, 1947), el nadsat en *La naranja mecánica* (Anthony Burgess, 1962) y tantos otros ejemplos. De ahí que los códigos no sólo conformen el sistema de significación fílmico, sino que lo actualicen, lo renueven y lo amplíen con cada nuevo texto (acto de habla).

“LOS CÓDIGOS PUEDEN ROMPERSE, ACTUALIZARSE O RENOVARSE EN CADA PELÍCULA, EN TANTO CONSTITUYEN, EN SÍ MISMOS, UN SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN”

Por eso, el código en tanto categoría conceptual nos sirve para entender la aplicación, la actualización concreta de esos signos en un *acto de habla* fílmico. Porque mientras que el signo tiene existencia por sí mismo, es decir, está significando al margen de que exista o no un destinatario del mensaje, el significado es siempre el resultado de la existencia de una convención surgida de alguien y para alguien, es decir, sólo existe en la base de una relación dialógica. Como espectadores nos valemos de los códigos para interpretar el modo en que un autor (siempre como categoría, no como creador unipersonal) articula los signos fílmicos en un film, esto es, analizamos el uso concreto que hace de la lengua a través de sus actos de habla. Insistimos,

por tanto, en la idea de que el sistema de significación fílmico como conjunto de códigos es, en su actualización para cada acto de habla, el responsable del significado de los textos, y no los signos. Esto implica que los mismos signos y códigos se empleen de un modo distinto, en cada acto de habla, con cada película, ampliando sus posibilidades significantes y desafiando la propia naturaleza convencional de los códigos. Así, los códigos pueden romperse, actualizarse o renovarse en cada película, en tanto constituyen, en sí mismos, un sistema de significación.

Nuestro acercamiento metodológico al texto fílmico busca, en última instancia, descomponer el texto fílmico con una estructura válida para todo film. En el diseño de instancias sistemáticas o sistematizadoras, nos guiarán por ello los códigos generales, ya que arrojan una clasificación lo bastante específica y abierta que resulte aplicable a cualquier película, y no a un subgrupo de ellas. Por otro lado, si recordamos la cita de Metz al definirlos, los códigos generales son aquellos de los que el analista se arroja para su análisis porque constituyen las instancias sistemáticas en las cuales se colocarán los rasgos que son comunes a todo film.

Como veremos en el siguiente bloque (especialmente en el apartado 2.4.2.), nuestra propuesta metodológica para el análisis fílmico se basa en el hecho de que en el cine debe existir algo que filmar, un contenido (*puesta en escena*); un modo de filmarlo (*puesta en cuadro*) y un modo de ordenarlo (*puesta en serie*). En ese sentido, la existencia de códigos generales tienen que ver con la articulación propiamente cinematográfica de los distintos signos (icónicos, gráficos y sonoros) y nos atañe porque entendemos que, al ser comunes, proporcionan un punto de vista abierto y están lícitamente sometidos a la selección, adaptación y reconstrucción del analista en función de sus objetivos.

2.3.2.2.3. CLASIFICACIÓN DE CÓDIGOS Y SUBCÓDIGOS CINEMATográfICOS.

Partiendo de la misma base conceptual que clasificaba los signos, Casetti y Di Chio (1991) formulan una propuesta de clasificación de los códigos cinematográficos que podemos considerar generales en cinco grupos, relacionados con los rasgos fílmicos que son capaces de clasificar. Esto cinco grupos son: *códigos tecnológicos*, *códigos visuales*, *códigos gráficos*, *códigos sonoros* y, por último, *códigos sintácticos* o *de montaje*. De modo muy similar, Carmona distingue cuatro grupos de códigos, no cinco:

Esta serie de códigos puede ser dividida en cuatro grandes grupos: tecnológicos, visuales, sonoros y sintácticos o de montaje (Carmona, 1996, p. 85).

Sin embargo, cuando Carmona desglosa en su volumen los grupos de códigos incluye también los códigos gráficos, aunque los considera conceptualmente incluidos en los códigos visuales.

(CARMONA, 1996, PP. 84-113)	(CASETTI Y DI CHIO 1991, PP. 73-112)
<p>1. Códigos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Soporte (sensibilidad, formato) b) Dispositivo de reproducción (cadencia) c) Lugar de proyección del material (pantallas, instalación sonora, etc.). 	<p>1. Códigos tecnológicos de base</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Soporte (sensibilidad, formato) b) Deslizamiento (cadencia, dirección) c) Pantalla (superficie, luminosidad)
<p>2. Códigos visuales.</p> <p>2.1. Iconografía</p> <ul style="list-style-type: none"> a) de reconocimiento icónico b) de transcripción icónica c) de composición d) iconográficos 	<p>2. Códigos visuales</p> <p>2.1. Iconicidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) de la denominación y del reconocimiento icónicos b) de la transcripción icónica c) de la composición icónica d) iconográficos e) estilísticos
<p>2.2. Fotografía</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Perspectiva. b) Planificación. b.1) Tipos de plano (según tamaño, duración, distancia, movilidad: movimientos de cámara) b.2) Encuadre, campo, profundidad de campo, fuera de campo b.3) Angulación e inclinación de la cámara. c) Iluminación. d) Blanco y negro / color. 	<p>2.2. Fotograficidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Organización de la perspectiva b) Márgenes del cuadro c) Modos de la filmación (escala, campos y planos, grados de angulación, grados de inclinación) d) Formas de iluminación e) Blanco y negro y color <p>2.3. Movilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tipos de movimiento de lo pro-fílmico b) Tipos de movimiento efectivo de la cámara. c) Tipos de movimiento aparente de la cámara.

<p>2.3. Códigos gráficos</p> <p>a) Didascalias o Intertítulos. Usadas en el cine mudo como forma de soporte del diálogo ausente.</p> <p>b) Títulos (de crédito, con el reparto y la ficha técnica).</p> <p>c) Subtítulos.</p>	<p>3. Códigos gráficos</p> <p>a) Formas de los títulos</p> <p>b) Formas de lo didascálico</p> <p>c) Formas de los subtítulos</p> <p>d) Formas de los textos</p>
<p>3. Códigos sonoros</p> <p>a) Sonido diegético y no diegético</p> <p>b) Voz (in, out, off, through, over)</p> <p>c) Ruidos, música y sonido ambiente (in, off, out, through, over)</p>	<p>4. Códigos sonoros</p> <p>Diegético/ No diegético</p> <p>Screen/ Off screen</p> <p>Interior/ Exterior</p> <p>4.1. Naturaleza del sonido</p> <p>Voces /Ruido/Música</p> <p>4.2. Colocación del sonido</p> <p>In/ Off/ Over</p>
<p>4. Los códigos sintácticos: la noción de montaje</p> <p>4.1. La articulación espacio-temporal</p> <p>Entre un plano y el que sigue: Rigurosa continuidad / elipsis definida y medible / elipsis indefinida /retroceso definido e indefinido.</p> <p>Entre dos planos contiguos: continuidad espacial con o sin continuidad temporal/ discontinuidad espacial simple/ raccord.</p> <p>4.2. Tipos de montaje</p> <p>a) Montaje alternado</p> <p>b) Montaje paralelo</p> <p>c) Montaje convergente (tipo de alternado)</p>	<p>5. Códigos sintácticos o de montaje</p> <p>a) Asociaciones por identidad</p> <p>b) Asociaciones por analogía/contraste</p> <p>c) Asociaciones transitividad</p> <p>d) Asociaciones por acercamiento</p>

Tabla 2.2. Clasificación de códigos y subcódigos cinematográficos.

Reproducimos ambas propuestas en la tabla anterior (*Tabla 2.2*), no con el fin de compararlas o analizar sus diferencias, sino más bien, porque nos hemos basado en sus similares propuestas para diseñar nuestra estructura metodológica. Explicaremos brevemente en qué consisten para evaluar, en el siguiente bloque, su pertinencia para nuestro análisis.

El primer grupo de códigos, los *códigos tecnológicos*, afectan a todas las películas y pueden ser tratados como códigos generales que atañen a factores contextuales del film en calidad de acto comunicativo. Se refieren a la tecnología que sirve de base al evento cinematográfico (soporte, formato y cadencia de reproducción) y competen a su materialidad estricta. Permiten establecer diferencias, por ejemplo, entre cine mudo (16 fotogramas por segundo) y cine sonoro (24 fotogramas por segundo), o entre cine analógico y cine digital.

El resto de grupos no se refieren a la materialidad estricta, física, del cine, sino que son códigos que ya remiten a su materialidad expresiva, a aquello que verdaderamente muestra pregnancia semántica, esto es, a los componentes fílmicos.

Los signos de naturaleza icónica o fotográfica (*imágenes*) se articularán fundamentalmente mediante los *códigos visuales*. Estos códigos se dividen en dos grupos. Primero, los que se refieren a la iconografía o iconicidad (reconocimiento, transcripción y composición) están desde la antigüedad ligados a nuestros esquemas perceptuales. Gracias a ellos somos capaces de percibir la masa de signos en pantalla separando cada uno de ellos, en función de morfología (forma, tamaño, color, etc.) y de cómo están compuestos en la imagen. Reconocemos de qué signo se trata (una letra P, un extraterrestre, el dibujo a carboncillo de una nave espacial) y podemos relacionar su transposición bidimensional con la realidad tridimensional que representa, diferenciando rasgos estilísticos, como el color o la iluminación de un ambiente. En relación a estos, el segundo grupo de códigos visuales, los códigos de fotograficidad incluyen algunos subcódigos provenientes también de sistemas precedentes, como la pintura, y dictan una determinada organización de la perspectiva. De ese modo, cualquier espectador interpreta, en una imagen, que los objetos de mayor tamaño son objetos que están más cerca (o que son más importantes) que los de menor tamaño. Los modos de representación visual precisan convenciones como esta, basadas en nuestro sistema perceptivo, que obliguen al espectador a leer los signos en una dirección concreta, orientando la descodificación. De modo casi inconsciente, otorgaremos prioridad a los elementos que aparecen en pantalla en función de su tamaño y de su distancia, pero también en función de si se trata de un objeto móvil o estático (movilidad), de si tiene una tonalidad determinada (color), si recibe más o menos luz (iluminación) o si permanece visible más tiempo (duración). Lo mismo ocurre con el resto de subcódigos, referidos al encuadre, al tipo de plano y a los movimientos de cámara. Adquiere relevancia aquello que ocupe mayor espacio o tiempo en el encuadre gracias al tipo de plano (ej. plano detalle) o aquello que sea subrayado por un movimiento de cámara:

La asignación de significado a las posiciones y las progresiones de la cámara, y de si su movimiento en un caso determinado es breve o prolongado, de acercamiento

o alejamiento, ascendente o descendente, rápido o lento, continuo o discontinuo, es lo que yo entiendo por análisis de una película. Este proceso requiere actos críticos que determinen por qué el acontecimiento cinematográfico es lo que es aquí, en este momento de esta película; que determinen, de hecho, lo que es el acontecimiento cinematográfico. Una cámara no puede, en general, demorarse o progresar, limitarse a ser continua o discontinua; tiene que demorarse en algo, y avanzar o pasar por fundido de algo a algo. Del mismo modo que la mente por lo general no puede sólo pensar ni el ojo sólo ver, sino que tiene que pensar en algo, mirar algo o apartar la mirada de algo (Cavell, 1999, p. 218).

Este segundo grupo de códigos visuales que son, no sólo códigos generales, sino pura y estrictamente cinematográficos, constituyen la esencia misma del medio, puesto que con ellos se generan y leen las *marcas textuales* que diferencian la articulación de los signos en unos films y en otros, la huella precisa del *decir* en cine, esto es, de su complejo proceso de significación. Por ello, no sólo son claves en nuestra investigación, sino que resultan ineludibles al emprender cualquier análisis fílmico.

El tercer grupo atañe a los signos gráficos o *huellas gráficas* que aparecen en pantalla. Si entendemos su constitución funcional (pueden ser textos filmados, títulos, subtítulos, intertítulos o didascalias, títulos de crédito, dibujos o grafismos, etc.) es gracias a los *códigos gráficos*, por medio de los cuales distinguimos entre letras y grafismo abstractos, podemos diferenciar si se trata de un texto filmado o de un título sobreimpresionado en pantalla, y a la misma vez le atribuimos una función según su posición en la pantalla o su color (los subtítulos traducen diálogos o textos en otros idiomas, los títulos nos dan información de la historia, los títulos de crédito reproducen los nombres del equipo que trabajó en la película, etc.) por lo que también cooperan con los códigos visuales.

Los *códigos sonoros*, por su parte, nos ayudan a establecer la naturaleza de los signos sonoros que se mezclan en la banda sonora de un film: *sonido verbal* (voz, diálogos), *sonido musical* o *ruidos*, así estén dentro del encuadre o fuera de campo. Su clasificación atiende a su localización y origen en función de la imagen. Podemos encontrar sonidos *diegéticos*, que son aquellos cuyas fuentes sonoras pertenecen a la diégesis, al universo de lo representado (por ejemplo una música interpretada por una orquesta en una escena de baile) o sonidos *extradiegéticos*, que serían aquellos otros que están fuera de la historia y nada tienen que ver con lo representado, pero que son incluidos por la instancia enunciativa para crear efectos dramáticos o rítmicos (por ejemplo una música ambiental de violines en una escena romántica). Los sonidos diegéticos pueden ser sonidos *in* (cuando la fuente de emisión está presente en el encuadre) o sonidos *off* (cuando la fuente está fuera del campo visual) y a su vez pueden ser *interiores* (cuando provienen del interior de un personaje, por ejemplo bajo la forma de alucinación o remordimiento) o *exteriores* (cuando tienen una existencia compartible con otros personajes). Los sonidos diegéticos interiores se consideran sonido *out*, ya que al tratarse de la exteriorización de un pensamiento, su fuente no está ni dentro ni fuera del campo visual. Por su parte, los sonidos no diegéticos son siempre

sonidos *over*, ya que emanan de una fuente invisible para el espectador situada fuera de lo representado, pero dentro de lo narrado (por ejemplo, la voz del narrador de los documentales), y pertenecen igualmente a las convenciones del discurso fílmico.

Por último, todos los componentes fílmicos conviven en el relato audiovisual, que los articula en el espacio y en el tiempo gracias a los *códigos sintácticos o de montaje*. En efecto, las imágenes, los grafismos, la voz, la música y los ruidos son signos de distinta naturaleza que interactúan semánticamente en distintas unidades narrativas, porque la particularidad discursiva del cine es que no sólo supone una organización discursiva de los signos en el espacio, sino también en el tiempo. Gracias a los códigos del montaje, la historia se convierte en discurso o, lo que es lo mismo, el discurso se convierte en historia en la mente del espectador, que es capaz de recomponer los acontecimientos que le narran. Todo plano es una unidad espacio-temporal y su ensamblaje forma la unidad del film, lo que Burch (1970) llamó la articulación espacio-temporal. Siguiendo a Burch, la clasificación de Carmona desmenuza los tipos y subtipos de *continuidad* o *elipsis* existentes entre un plano y el que le sigue (rigurosa continuidad, elipsis definida y medible, elipsis indefinida, retroceso definido e indefinido) o entre dos planos contiguos (continuidad espacial con o sin continuidad temporal, discontinuidad espacial simple y *raccord*).

Estos no son sólo procedimientos técnicos, sino que suponen una forma de construir nuestra percepción con relación al espacio y al tiempo. Los códigos sintácticos nos hacen olvidar que la simultaneidad temporal⁸ se presenta sucesivamente en pantalla. A esto hacen referencia los tipos de montaje que discierne Carmona. El *montaje alternado* es el procedimiento preferido para modelar el tiempo en cine, obligando al espectador a leer dos imágenes sucesivas como dos sucesos simultáneos en el tiempo y alejados en el espacio. El *montaje convergente* es un subtipo de montaje alternado, inventado y popularizado por Griffith en *Intolerancia* (D.W. Griffith, 1919), donde los sucesos simultáneos se muestran en una alternancia prolongada de dos o más líneas de acción, haciendo que unas partes del film reaccionen con otras hasta llegar a fundirse dando lugar a una síntesis final, cuyo ejemplo más palmario es el "rescate en el último momento". Por su parte, el *montaje paralelo* es una variante del montaje alternado en el que las acciones que se muestran alternativamente no son simultáneas en el tiempo de la historia. Como código sintáctico, el montaje paralelo pretende otro tipo de efectos narrativos o poéticos, que tienen que ver con que el espectador establezca relaciones, paralelismos entre una imagen y otra. En ese sentido, la clasificación de Casetti complementa de algún modo este último código, ya que aporta una clasificación de estas asociaciones por su intención semiótica: asociaciones por identidad, analogía, contraste, transitividad y acercamiento.



8. La simultaneidad se expresa mediante cuatro modos, no reflejados en el cuadro, que serían: 1) mostrar en el mismo plano acciones que coexistan (por ejemplo, gracias a la profundidad de campo); 2) mostrar a la vez en pantalla acciones que coexistan (mediante la doble exposición o el uso de *split-screen*, dividiendo la pantalla en dos planos); 3) presentar las acciones en sucesión y 4) presentarlas mediante el montaje alternado.

Gracias a los códigos sintácticos, por tanto, el espectador, además de recomponer los acontecimientos que le narran en el ámbito temporal (articulación espacio-temporal) es capaz de realizar asociaciones entre los signos y atribuirles una función determinada (articulación discursiva).

En su configuración textual, algunos de los signos fílmicos se diseñan con una función meramente icónica, pero otros, gracias a su inscripción discursiva en relación con el resto de signos, actuarán como índices o se convertirán en símbolos gracias a la cooperación de los diferentes códigos en los tres niveles. Los códigos visuales y sonoros estipulan el reconocimiento de aquello que vemos u oímos, tanto en el campo visual como fuera del campo visual. Todo aquello que vemos en escena ostenta una función icónica, pero la significación en cine se produce también con aquello que no vemos, con aquello que imaginamos o reconstruimos gracias a la existencia de los códigos. Gracias a los códigos sonoros, por ejemplo, el sonido de un móvil resulta un signo reconocible sin necesidad de mostrar el objeto en pantalla (Códigos sonoros: *sonido off*), y puede interactuar igualmente con el resto de signos del film sin tener una función icónica, significando exclusivamente como *índice*. Para atribuirle la función simbólica a un elemento de la puesta en escena, sin embargo, los códigos visuales o sonoros cooperan con los *códigos sintácticos* o de montaje. Por ejemplo, a través del uso del color o de la iluminación puede conseguirse destacar un objeto en el nivel de la puesta en escena (Códigos visuales: *Iconicidad*), pero si el espectador lo entiende como símbolo será porque su puesta en cuadro lo hace permanecer en el plano el tiempo suficiente (Códigos visuales: *Fotograficidad*) y porque además se relaciona con algún personaje (Códigos sintácticos: *asociaciones*) o con las cosas que han ocurrido en escenas precedentes (Códigos sintácticos: *articulación espacio-temporal*).

Si los códigos visuales de la fotograficidad resultan ineludibles en cualquier categorización del texto fílmico, lo mismo puede decirse de los *códigos sintácticos* o *códigos de montaje*. Bien para establecer un orden narrativo, bien para romperlo, siempre van a usarse estos códigos para generar *marcas textuales* que orienten al lector en ordenación de los sintagmas fílmicos. En este nivel, las marcas serían transiciones (cortes, fundidos, cortinillas, etc..) y procedimientos de articulación espacio-temporal acuñados en la tradición discursiva fílmica, como el flash-back, el flash-forward, la elipsis o el montaje alterno. Del mismo modo, permitirán establecer otro tipo de asociaciones entre los signos, del orden de lo paradigmático, ya que en este nivel es donde se da rienda suelta a la creatividad discursiva renovando y actualizando los modos de conectar unos planos con otros. Puesto que los códigos sintácticos son también generales y puramente cinematográficos, entendemos que están sometidos a la sistematización que construya para sí el analista, adaptando y desglosando estos procedimientos en categorías válidas para la comprobación de su hipótesis.

En el campo de la traducción audiovisual, esta clasificación de los códigos cinematográficos ya se ha aplicado al estudio del doblaje (Chaume, 2004, pp. 17-29), desde la perspectiva modular del analista que defendemos aquí. Es decir, obviando para el análisis aquellos códigos que no arrojan parámetros interesantes para el objeto de estudio y añadiendo otras nuevas categorías

pertinentes para el estudio. En el caso de Chaume se añadieron los *códigos lingüísticos* y *códigos paralingüísticos*.

En el campo concreto de la audiodescripción, no obstante, aún pocas publicaciones analizan la construcción narrativa de los GAD en relación con los códigos o el análisis fílmico (Vercauteren, 2012; Kruger, 2010; Maszerowska, 2012; Remael, 2012) y todas estas aportaciones se han hecho desde los estudiosos de la traducción, no desde la cinematografía:

El nuevo tipo textual [la audiodescripción] se convierte en objeto de estudio, tanto para la lingüística como para la traductología. El hecho de que se trate de un texto subordinado, más bien una narración, es decir, que la mayoría de las veces subordine su valor comunicativo (Jung, 2007) al de otro texto acústico y visual hace que se convierta en un fenómeno interesantísimo desde el punto de vista de la creación textual relacionada con la cohesión intermodal⁹.

Por otro lado, la influencia que el texto audiovisual o texto original pueda ejercer sobre el tono discursivo del nuevo texto traducido (...) es algo que aún está por analizar desde la cinematografía y la narratología de la elaboración de guiones (Jiménez Hurtado, 2010a, p. 17)

Con este trabajo doctoral, buscamos precisamente contribuir a la investigación de estos aspectos, aportando una sistematización de los elementos narrativos del texto cinematográfico que, basándose en los códigos, estructuren los elementos que devienen signos en el seno del espacio textual distribuidos en categorías más abiertas y generales divididas en tres niveles de análisis: *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*, que corresponden, por un lado, a niveles de representación (escritura) y, por otro lado, a niveles de análisis (lectura). Esta doble circunstancia nos va a permitir, además de explicar por separado la construcción fílmica en cada uno de estos tres niveles (en el capítulo 3, dedicado al viaje de ida), recoger también su trasposición a los textos audiodescriptivos (en el capítulo 4 recogemos las estrategias para el viaje de vuelta), esperando que esta metodología pueda servir en un futuro a estos profesionales a la hora de enfrentarse al análisis previo de las obras cinematográficas audiodescriptibles. Por tanto, los tres niveles (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*), por tanto, nos servirán como bisagra para emprender el análisis del viaje de ida (del GO al film) y del viaje de vuelta (del film al GAD). A partir de las categorías aisladas en los tres niveles, también explicaremos su derivación en la jerarquía conceptual de etiquetas para *Taggetti*.



9. Sobre esta cuestión, el estudio más reciente y completo lo encontramos en la tesis doctoral de Rodríguez Posadas (2013). En cuanto al sonido en la audiodescripción, puede acudirse a Remael (2012).

● ● ● ● ● 2. Fundamentos teóricos, epistemológicos, conceptuales y metodológicos.

En el siguiente bloque explicaremos, en el marco metodológico del análisis textual, en qué consisten estos tres niveles, comprobando cuáles han sido esas adaptaciones o reformulaciones de los códigos cinematográficos y el alcance que tienen como marco conceptual para nuestra investigación.

2.4. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS.

EL ANÁLISIS TEXTUAL Y LOS NIVELES DE REPRESENTACIÓN FÍLMICA.

2.4.1. El análisis textual como herramienta metodológica.

2.4.2. Los niveles de la representación fílmica.

2.4.2.1. Aplicaciones para *Taggett*.

2.4.2.2. Aplicaciones para nuestra investigación: *el viaje de ida y vuelta*.

Comenzar este capítulo hablando de las corrientes de la teoría fílmica, era también un modo de cartografiar las principales estrategias de aproximación al texto fílmico a la caza de aquellas tendencias que arrojaran categorías de análisis válidas para este trabajo. Tras las consideraciones teóricas, epistemológicas y conceptuales acudimos a la metodología del análisis textual buscando, precisamente, el amparo de una estructura flexible para entender la compleja red semiótica que opera en cualquier espacio textual fílmico y, a la vez, servir a nuestros objetivos concretos.

2.4.1. EL ANÁLISIS TEXTUAL COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA.

El método analítico procede siempre, independientemente de sus objetivos, descomponiendo un texto cinematográfico en los elementos que lo conforman para descubrir los significados del film y recomponiéndolo para producir el sentido:

Desde cualquier perspectiva que se aborde el análisis fílmico, casi todos los planteamientos teóricos coinciden en que siempre habrá de darse una doble tarea:

- 1) descomponer el film en sus elementos constituyentes (deconstruir-describir) y
- 2) establecer relaciones entre tales elementos para comprender y explicar los mecanismos que les permiten constituir un "todo significativo" (reconstruir-interpretar) (Gómez Tarín, 2010, p. 25)

El doble movimiento mencionado podría asimilarse al juego del rompecabezas o, como apunta Carmona, al trabajo de un relojero. Se trataría, en definitiva, de saber qué elementos deben separarse, formando qué tipo de conjuntos y con qué lógica interna, para más tarde ser capaces de volver a articular las piezas. Recomponerlas puede tener dos finalidades: hacer que tras el trabajo de reorganización, el reloj funcione como antes de la operación de desmontaje, sabiendo qué lugar ocupan todas y cada una de las piezas, sin preocuparnos de por qué, o conocer las razones que expliquen el porqué, puestas las piezas de esa forma y no otra, el reloj da puntualmente la hora. El primer tipo de aproximación consiste en la reduplicación de la estructura. El segundo sería una descripción del significado lógico de la estructura. En ambos casos, sin embargo, se acepta que el significado del objeto (dar la hora) es objetivo e igual para todos. Un film, sin embargo, no es un reloj y no da la misma hora para todos, y es ahí donde empiezan los problemas (Carmona, 1996, p. 53). La metáfora del reloj sirve para descartar la falsa creencia de que el método de composición-recomposición no sólo descubre los *significados ocultos*, sino que *agota* las leyes de funcionamiento del objeto textual. Bien al contrario, hemos visto que estas leyes pueden responder o no a distintos paradigmas organizativos, el *principio ordenador* y el *gesto semántico*, ya que la operación de lectura es un proceso de producción significativa abierta, aunque no arbitraria.

Metodológicamente, la primera etapa de la descomposición pasaría por *segmentar* el objeto textual en fragmentos individualizados que puedan ser entendidos como partes orgánicas de un todo. Este trabajo se realizaría sobre la linealidad de la cadena temporal del film y es del orden de lo sintagmático. Una segunda etapa consiste en *estratificar* esos segmentos atendiendo a distintas relaciones. Frente al proceso precedente, no sigue la linealidad buscando la relación de contigüidad existente entre los segmentos, sino que trabaja transversalmente para definir los

elementos que recorren los diversos segmentos aislados. Este trabajo se realizaría sobre el film completo, conectando planos, escenas o secuencias contiguos o alejados entre sí y es del orden de lo paradigmático. De ese modo pueden verse repeticiones, variaciones, etc. Así, por ejemplo, atender de manera transversal a todos los planos donde aparezca un mismo signo visual (por ejemplo, un objeto, el vestuario de un personaje, un fundido encadenado, etc.) nos dará claves acerca de su significado particular a lo largo del film. Por eso, una vez dividido el film en unidades lineales (secuencias, planos, encuadres) se pasaría a descomponer cada una de estas unidades en sus componentes internos (ej. personajes, tiempo, espacio, acción, elementos figurativos o banda sonora) para poder abordar la relación que se establece entre dichos componentes dentro de una misma unidad o de un componente con ese mismo componente cuando se incluye en una unidad diferente, etc.

Hablar de códigos cinematográficos nos ha ayudado a describir el funcionamiento de los signos en el espacio textual y explicar el sistema de relaciones formales entre los distintos componentes fílmicos, por lo que era preciso acudir a los signos y los códigos como conceptos teóricos, pero no necesariamente como categorías para el análisis textual. Si nuestro análisis tiene por objetivo específico contrastar el texto fílmico y la audiodescripción, precisa atender a cada conjunto de códigos por separado y seleccionar aquellos que resulten procedentes, desechando o reinterpretando aquellos otros que no operen directamente a un nivel textual. Más aún cuando nuestra aproximación metodológica buscaba categorías de análisis susceptibles de convertirse en etiquetas para el etiquetado *semántico* de los guiones audiodescritos, es decir, categorías con las que poder comparar unidades de significado en el texto fílmico con su correspondiente fragmento textual en el GAD. Necesitamos, por tanto, una aproximación metodológica que nos permita deconstruir el texto fílmico en sus componentes semánticos, esto es, capaz de incluir tanto el análisis de los componentes de la historia fílmica (personajes, acciones, espacio y tiempo) como aquellos otros del discurso fílmico (planos, montaje, etc.) sin perder de vista que se trata de un tipo constructo semiótico complejo, inscrito en un sistema de significación donde distintos grupos de códigos proceden articulando los signos, pero también donde es el espectador el que desentraña, en última instancia, el sistema de relaciones formales activado por el espacio textual. Necesitamos un tipo de enfoque metodológico que pueda comprender todos estos aspectos.

El análisis fílmico estudia el discurso cinematográfico y describe su construcción con distintos objetivos que derivan en distintas propuestas metodológicas. Podemos dividir las estrategias de acercamiento al discurso cinematográfico en dos tipologías fundamentales de análisis: el análisis *instrumental* y el análisis *interpretativo* (Zavala, 2010, p. 1).

Los análisis instrumentales tienen como objetivo utilizar las películas para fines específicos, por ejemplo para enseñar lenguas extranjeras o valores éticos, para lo cual utilizan métodos de análisis externos a la teoría del cine. El objetivo puede ser determinar la efectividad (en términos de producción, distribución y consumo), la utilidad (en términos prácticos) o el valor de una película (a partir del estudio de sus contenidos). Este tipo de análisis pertenece a disciplinas como las ciencias sociales, a la crítica cinematográfica, el ensayo literario o a enfoques didácticos, lo

cual significa considerar el cine como un instrumento para comunicar *algo* o como parte de la industria del entretenimiento. Los análisis instrumentales puede ser de carácter *genético*, si se centran en las condiciones personales de creación o producción, o de carácter *ideológico*, cuando están orientados a estudiar los contenidos de las películas y sus condiciones de distribución y consumo, considerando al film un elemento sintomático de procesos de naturaleza social, como la violencia, la injusticia o la corrupción. La herramienta central del análisis instrumental es la valoración de la película con una finalidad transitiva: utilizan la película como herramienta para explicar o analizar otros fenómenos.

Sin dejar de lado la constatación, por otro lado ya bastante explicada en este trabajo, de que tanto el autor (*alias* del equipo) como las condiciones de producción de un film se manifiestan en el texto como huella, o *huella de huellas*, nos interesa mucho más un enfoque que ponga el acento en el proceso interpretativo desde el *espacio textual* ya terminado, fijado, delimitado, del uso concreto que el autor ha hecho de las reglas gramaticales de filmación y montaje que antes mencionábamos, su respeto o su ruptura. De ahí que su delimitación sea mucho más compleja y requiera una atención personalizada a cada film:

Sólo atendiendo a los textos, explorando sus articulaciones finas, es posible describir las estrategias que en ellos se movilizan en busca de la confrontación con el espectador (Zunzunegui, 1994, p. 25).

Los análisis *interpretativos* presentan un enfoque mucho más interesante para nosotros porque tienen como objetivo precisar la naturaleza estética y semiótica de las películas, para lo cual estudian los componentes formales del espacio textual con diversos métodos derivados de la teoría del cine. Estos análisis pertenecen a la tradición de las humanidades, lo cual significa considerar el cine como arte, y la interpretación analítica puede ser tanto estética como semiótica. En el primer caso, se trataría de centrar la atención en el espectador fílmico y su experiencia estética, lo cual ha ido exigiendo aproximaciones transdisciplinarias. El segundo tipo de aproximación es el análisis semiótico, predilecto en las aproximaciones estructuralistas, formalistas, intertextuales, los estudios de traducción, etc. Las herramientas centrales de los análisis interpretativos son la descripción y la microdescripción. Metodológicamente, procede examinando aquellos componentes del *lenguaje cinematográfico* que permiten distinguir una película de cualquier otra, es decir, aquellos signos articulados alrededor de lo que entendemos como los 5 componentes esenciales¹ de la sustancia fílmica: *imágenes, huellas gráficas, sonido*



1. Este es el caso del cine cuya expresión aparece como heterogénea en la medida en que combina cinco materias diversas (Metz, 1973). Dos que se encuentran en la banda imagen: a) imágenes fotográficas móviles, múltiples y organizadas en series continuas, y b) notaciones gráficas, que a veces sustituyen a las imágenes analógicas (intertítulos o carteles intercalados entre planos durante el desarrollo visual, títulos de créditos sobre fondos neutros) o se superponen a ellas (subtítulos y nociones gráficas en el interior de la imagen). Por su parte, la banda sonora incorpora y mezcla tres materias de la expresión: sonido fónico, sonido musical y ruidos o sonido analógico" (Carmona, 1996, pp. 81-82).

verbal, sonido musical y ruidos. Considerando que el objetivo general es estudiar las películas como universo autónomo, el análisis semiótico puede consistir en el análisis de un único componente, varios componentes o todos ellos, tanto por separado como de manera simultánea.

Este tipo de enfoque semiótico encaja más con nuestros planteamientos: que la comprensión de un film está íntimamente ligada al descubrimiento de la combinatoria particular de los signos y los códigos que tiene lugar en cada espacio textual fílmico, lo que Gómez Tarín llama *mecanismo autocodificador*.

El film construye sus códigos en el interior del discurso, cada película genera su propia codificación (coincidente o no con los parámetros dominantes). El proceso de interpretación está, pues, íntimamente ligado al descubrimiento de ese mecanismo *autocodificador* (Gómez Tarín, 2010, p. 61)

Como venimos defendiendo, si el análisis semiótico nos compete es porque centra su interés en el enunciado (*espacio textual*) y sus condiciones de enunciación (*acto comunicativo*). O lo que es lo mismo, es capaz de englobar la doble dimensión del espacio textual: por un lado, su existencia empírica como objeto semiótico organizado (*signos y códigos*), y por otro, las consecuencias de su posición relativa en el seno de un proceso de comunicación (*espacio textual y texto*) que activa procesos de significación según distintos paradigmas (*principio ordenador y gesto semántico*) para comprender el uso particular y exclusivo de los recursos expresivos del medio (*signos*) gracias a la existencia de una serie de convenciones (*códigos*) que se comparten, en mayor o menor medida, con el espectador.

A nivel metodológico, necesitamos hacer uso de las herramientas de descripción y microdescripción de los componentes fílmicos para entender la naturaleza semiótica del film como acumulación de procesos, de significación y de comunicación. Desde este punto de vista, entendemos el film como la bisagra de ambos trayectos y el lugar donde comprobar textualmente el funcionamiento del sistema de significación, como conjunto de signos organizados mediante códigos generales (cinematográficos y no cinematográficos) y códigos particulares. La existencia de códigos generales hace posible el diseño metodológico de una estructura para el análisis fílmico en consonancia con nuestros objetivos como analistas. Por su parte, la existencia de códigos particulares es la responsable de que el sistema de significación fílmico no sólo esté en constante ampliación, sino de que determine que el análisis interpretativo sólo tenga sentido a partir de un film concreto, del uso particular y exclusivo que se ha hecho de los signos y los códigos, esto es, de su mecanismo autocodificador.

La perspectiva del análisis interpretativo entronca entonces con nuestra conceptualización global del film y amplía las miras de un análisis semiótico de raíz puramente estructuralista, únicamente centrado en la sistematización de sus componentes. En este trabajo, la metodología interpretativa del análisis semiótico nos servirá para contemplar el espacio textual fílmico como nudo conceptual de tres aspectos complementarios.

Primero, en tanto resultado de un proceso de producción. La representación fílmica es producto de un trabajo de creación colectiva y en cadena. Así, el espacio textual fílmico presenta marcas semióticas donde puede rastrearse el complejo proceso de significación que sucede a la escritura del guión fílmico. Un film toma su forma definitiva a partir de las decisiones sobrevenidas en las distintas fases de trabajo: la preparación, la filmación y el montaje (*viaje de ida*). En este primer aspecto, buscamos comprender de dónde pueden proceder esas marcas semióticas y qué códigos entran en juego en cada fase del *viaje de ida*, concretando cuáles serán nuestras categorías de análisis en la traducción del GO al film.

Segundo, en tanto resultado del proceso de lectura. La audiodescripción fílmica es producto de un trabajo de recepción, análisis y traducción individual. Así, el guión audiodescriptivo en el seno del nuevo espacio textual fílmico audiodescrito presenta marcas lingüísticas donde puede rastrearse el proceso de significación individual aplicado desde su lectura. Un film audiodescrito toma su forma definitiva a partir de las decisiones lingüísticas que el audiodescriptor toma a la hora de elaborar su discurso verbal en distintos niveles: nivel léxico, nivel morfosintáctico y nivel discursivo (*viaje de vuelta*). En este segundo aspecto, buscamos comprobar en qué medida operan esas marcas lingüísticas traduciendo los códigos empleados en cada fase del *viaje de vuelta*, del film al GAD; siempre a partir del análisis semiótico de nuestras categorías de análisis.

“NUESTRAS HERRAMIENTAS DE DESCRIPCIÓN GENERAL SERÁN LOS TRES NIVELES DE REPRESENTACIÓN FÍLMICA”

Tercero, en tanto constructo semiótico. Si recordamos que las herramientas metodológicas son la descripción y la microdescripción, aquí es donde decidimos cuáles serán nuestras categorías de análisis. En primer lugar, nuestras herramientas de descripción general serán los tres niveles de representación fílmica (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*). En nuestro recorrido, iremos desgranando, uno a uno, los conceptos y rasgos que, partiendo de los códigos fílmicos, hemos entendido que corresponden a cada uno de estos tres niveles. A este respecto, uno de los objetivos paralelos al estudio de nuestro viaje de ida y vuelta era encontrar una taxonomía de categorías apropiada para estudiar el texto fílmico mediante *Taggetti*. En segundo lugar, el análisis fílmico debe emprenderse con una atención personalizada, estudiando el sistema de significación de cada película, puesto que son los textos los responsables últimos del significado. Para ello, utilizaremos como ejemplo uno de los componentes de la *puesta en cuadro*, el plano detalle, como herramienta de microdescripción. Esta herramienta dará igualmente cuenta de los procesos implicados, ya que analizamos su funcionamiento en un film concreto: *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luís Chavarría, 2005). El estudio del plano detalle como categoría semiótica se contrasta con los fragmentos correspondientes del guión original y

del guión audiodescriptivo, con tres objetivos. Primero, comparar la formulación textual del GO en relación a la película filmada y montada, poniendo de relieve si se han producido transformaciones del GO al film (viaje de ida). Segundo, analizar la representación presente en los tres niveles del film y en qué medida se ha trasvasado al GAD (viaje de vuelta). Tercero, concluir el grado de correspondencia entre las formulaciones textuales de GO y GAD, evaluando si resulta útil para el audiodescritor la consulta del GO como texto paralelo.

Fundamentadas en la existencia de signos y códigos, nuestras herramientas metodológicas a partir de ahora serán la *puesta en escena*, la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie*, donde iremos colocando categorías más abiertas que nos servirán para analizar el espacio textual fílmico desde los aspectos mencionados: como constructo semiótico, como resultado de un proceso de producción y como resultado de un proceso de lectura. Ello nos ha obligado a remontarnos muy atrás para entender los procesos implicados en todo acto comunicativo de naturaleza textual y, muy especialmente, en el evento cinematográfico. De igual modo, si hemos necesitado acudir a la semiótica para delimitar conceptualmente aquello que consideramos que son los signos y códigos fílmicos, lo hemos hecho para poder entender, en el siguiente apartado, en función de qué criterios hemos seleccionado e interpretado los códigos fílmicos en el diseño de nuestra estructura de análisis.

Arrogarnos del armazón teórico que nos proporcionaba la clasificación de los códigos fílmicos sin afiliarnos por completo a su taxonomía, ha implicado al mismo tiempo buscar el amparo de una estructura más flexible en la que poder distribuir las categorías correspondientes a los códigos que luego se convertirían en etiquetas. El marco interpretativo nos lo proporcionan los mismos Casetti y Di Chio cuando hablan de los niveles de la representación fílmica: *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie* (Casetti y Di Chio, 1991, pp. 124-137), que funcionarán como herramientas de descripción generales. Dentro de estos niveles se entrecruzan distintas categorías referidas a la historia y al discurso fílmico que, si son aisladas, pueden funcionar como herramientas de microdescripción y, por ende, como etiquetas. Los explicamos en el siguiente apartado.

2.4.2. LOS NIVELES DE REPRESENTACIÓN FÍLMICA.

“El relato cinematográfico no está constituido por estratos que recubren y adhieren entre sí culminando en un objeto finito que borraría todo rastro de las primeras decisiones que lo esbozaron. Del proyecto de la película, de la idea original hasta el final cut, cada etapa en la elaboración de la narración deja la huella de sus gestos. De la escritura del guión al montaje y la mezcla de planos, varios relatos se suceden sin superponerse: más bien se sobreimpresionan”

(Guerin, 2004, p. 10)

El *espacio textual fílmico*, en cuanto entramado semiótico donde conviven los signos y operan los diversos códigos, puede considerarse un tipo de representación en la que se suceden y se superponen tres niveles de representación: la *puesta en escena*, la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie* (Casetti, F. y Di Chio, 1991, pp. 124-137).

La *puesta en escena* es una noción procedente del teatro, compartida con otros espectáculos como la ópera o los musicales. Este nivel comprende, por un lado todo lo referente a los personajes (selección, dirección e interpretación de los actores) y por otro a la ambientación (espacio escénico). En cuanto a los personajes, a partir de su descripción en el guión literario, se seleccionarán unos actores u otros que le dotarán de un aspecto físico, una voz y una gestualidad concreta basada en la dirección escénica. El vestuario y el maquillaje elegidos por el equipo de dirección artística contribuyen a su caracterización. En cuanto a la ambientación de la historia, esta pasa por la selección de espacios, la construcción de decorados, la incorporación del atrezzo y el diseño de la iluminación y la paleta de color. La puesta en escena nace, por tanto, de una labor de preparación o *setting* de todo el material técnico y humano que va a aparecer en la escena cinematográfica. Se refiere a los contenidos de la imagen:

La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita. Se trata, pues, de "preparar" y "aprestar" el universo reproducido en el film. Evidentemente, en el nivel de la puesta en escena el análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc., son todos ellos elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla (Casetti y Di Chio, 1991, pp. 126-127)

Una vez preparados el escenario y los actores para la representación, se sitúa la cámara y se trazan los recorridos que esta deberá efectuar durante el rodaje. Los distintos procedimientos técnicos de filmación (encuadres, angulación o inclinación de la cámara, movimientos de cámara, etc.) seleccionan el punto de vista de esa realidad escénica representada ante la cámara. Este es el nivel de la *puesta en cuadro*, que se refiere a la modalidad de asunción y presentación de los contenidos de la imagen en el encuadre:

Lo que vemos y sentimos se nos aparece en una forma peculiar: el escenario está captado en su totalidad o sólo en algunos detalles; se sigue a los individuos sistemáticamente o se les abandona de vez en cuando, moviéndose en la pantalla de cuerpo entero o en encuadres más cercanos; los objetos se relegan al fondo o se llevan al primer plano, etc. Es el nivel que podemos llamar de la modalidad de representaciones de la imagen (...). Si la puesta en escena prepara un mundo, aunque sea mediante la particular restitución que puede otorgar el medio cinematográfico, la puesta en cuadro, por el contrario, define el tipo de mirada que se lanza sobre el

mundo, la manera en que es captado por la cámara. De este modo, al contenido se superpone una modalidad (íbidem, pp. 125-133)

Cabe destacar aquí que tanto Carmona (1996) como Bordwell y Thompson (1995, pp. 145-173), se alinean con las tradiciones americana y francesa, tratando todo lo referente a la planificación o puesta en cuadro dentro del análisis de la puesta en escena, fundiendo los dos niveles. En la línea de Bazin y los cineastas que formaron parte de la *Nouvelle vague* francesa (Truffaut, Guitry, etc.), estos teóricos entienden que tanto la forma como la composición de los elementos que aparecen en el encuadre se engloban en la llamada *mise-en-scène*:

Sólo los iniciados sabían que el término puesta en escena designa más bien el conjunto de decisiones tomadas por el realizador: la posición de la cámara, el ángulo elegido, la duración de un plano, el gesto de un actor, y aquellos sabían que puesta en escena era a la vez la historia que se cuenta y la manera de contarla (Truffaut, 1977, p.6)

Según la opinión de estos, la puesta en escena incluiría tanto los aspectos referidos al contenido o forma de lo que aparece en escena, como al modo en que este es mostrado fotográficamente:

En efecto, el texto del guión, como el texto dramático, es montado espectacularmente para ser captado por la cámara. En ese sentido, no es de extrañar que la noción de puesta en escena fílmica incluya no sólo aquellos aspectos propios de lo cinematográfico (movimientos de cámara y escala y tamaño de los planos), sino también todos aquellos compartidos con el espectáculo teatral (iluminación, decorados, vestuario, maquillaje, reparto, dirección y movimiento de los actores, etc.) (Carmona, 1996, p. 127)

Tampoco Casetti y Di Chio (1991) obvian la interdependencia de la puesta en escena y puesta en cuadro, una división que reconocen artificial:

La distinción entre puesta en escena y puesta en cuadro puede resultar artificiosa: así como un contenido no aparece sin una cierta modalidad mediante la que se expresa, tampoco puede darse una modalidad sin un contenido que la apoye. Por ello existe una interacción recíproca entre lo que da cuerpo al universo representado en el film (objetos, individuos, paisajes, comportamientos, situaciones, etc.) y la manera en que este universo se representa concretamente en la pantalla. Así, en el nivel de la puesta en escena ya aparecen algunos rasgos que son propios de la puesta en cuadro

y, viceversa, la puesta en cuadro depende también de los elementos construidos con la puesta en escena (Casetti. y Di Chio, 1991, pp. 131-132)

Sin embargo, desde un punto de vista metodológico, aquí consideraremos que la *puesta en escena* tiene que ver con el contenido de la imagen y su organización compositiva sólo en un sentido preparatorio, antes de que intervenga la filmación:

(...) For the student of film, a useful definition might be "the contents of the frame and the way that they are organised". Both halves of this formulation are significant _the contents and their organisation (...) (Gibbs, 2002, p. 5)

Para nosotros, la *puesta en cuadro*, siempre en relación a esa organización compositiva de la puesta en escena para la cámara, será el nivel en el que se procede a la selección de un encuadre determinado y aportará un tratamiento fotográfico a la composición, es decir, concretará el tipo de plano, los movimientos de cámara o las texturas fotográficas.

Finalmente, tras la *puesta en escena* y la *puesta en cuadro*, se suturan los distintos planos organizándolos según un diseño preestablecido y completo aunque también sujeto a modificaciones durante el proceso. Este proceso corresponde al nivel de la *puesta en serie*, la auténtica fundadora del relato cinematográfico, que hunde sus raíces en el trabajo de montaje y se refiere tanto al orden en que se suceden los planos como a las relaciones y los nexos que se establecen entre las imágenes, dentro de la misma escena o entre distintas escenas del film:

"Poner en serie" significa, en sentido técnico, simplemente unir dos trozos de película, "montar"; sin embargo, no debemos olvidar que en el momento mismo en que se ensamblan físicamente dos imágenes, entre dos parámetros representativos, así como entre sus mundos representados, se instauran relaciones que se entrelazan y multiplican por todo el film [...] Es el nivel de los nexos que, en la representación cinematográfica unen a una imagen con otra que la precede o que la sigue (...) La mayor o menor condensación en torno a cada uno de estos tipos de nexo da lugar a diferentes tipos de organización de los fragmentos del mundo, completando así la operación ya activada en los dos niveles precedentes (Casetti y Di Chio, 1991, pp. 125-136).

Cuando decíamos que los distintos códigos que articulan los signos fílmicos cooperan entre sí, es precisamente porque en el acto comunicativo fílmico procedemos a la lectura de estos tres niveles a la vez, de manera solapada. Ahora entenderemos la primera parte de nuestra anterior afirmación al decir que estos tres niveles *se superponen* (o se sobreimpresionan, en palabras de Guerin) en la imagen fílmica. Sin embargo, la separación de los signos fílmicos en categorías más

generales distribuidas en estos tres niveles de lectura constituye una herramienta metodológica para proceder al análisis interpretativo del espacio textual fílmico según nuestros objetivos.

Si nos fijamos en la *puesta en escena*, podremos analizar el contenido de la imagen clasificando la información icónica en categorías generales: personajes y ambientación. Es el nivel en el que se seleccionan todos aquellos elementos que activarán su estatuto de signos fílmicos simples o compuestos en relación a los códigos visuales con que están compuestos. Si nos fijamos en la *puesta en cuadro*, relacionada con la modalidad de presentación de esos contenidos, podremos analizar cómo se relacionan los signos fílmicos en la composición fotográfica, atendiendo al tipo de plano, al modo de filmación, al uso de filtros o efectos fotográficos, etc. Por último, si nos fijamos en la *puesta en serie*, entenderemos la configuración semántica del relato atendiendo a los nexos, a las relaciones que se establecen entre unos signos y otros a lo largo del film, tanto a nivel sintagmático como paradigmático.

En primer lugar, dividir la imagen en tres niveles de representación/lectura nos ha servido para sistematizar los componentes fílmicos que se han convertido en grupos de etiquetas para Taggetti: *puesta en escena* (personajes, atrezzo, escenario, color, iluminación, etc.) *puesta en cuadro* (tipos de planos, modos de filmación, fotografía) y *puesta en serie* (transiciones, usos del montaje, recursos de montaje).

En segundo lugar, además de servir como almacén conceptual donde ir desarbolando, uno por uno, los elementos constituyentes de la historia y discurso fílmicos, nos sirve para establecer un paralelismo entre el *viaje de ida* y el *viaje de vuelta*, siempre en tres niveles o etapas.

2.4.2.1. APLICACIONES PARA TAGGETTI

En la base de toda nuestra conceptualización del texto fílmico y su traducción audiodescriptiva subyace la hipótesis de que pueden existir correspondencias más o menos codificadas entre los dos procesos traductores que activa el film (*viaje de ida* y *vuelta*). Esto quiere decir que si los signos y códigos fílmicos actúan, desde los tres niveles de la imagen, dejando *marcas textuales* precisas en el film, su trasposición semántica revertirá de un modo u otro en la construcción léxica, sintáctica y discursiva del GAD. Por ello, seleccionamos entre los códigos aquellos que podían proporcionarnos categorías que operaran a un nivel puramente textual, y no tanto contextual. En virtud de este criterio, por ejemplo, los *códigos tecnológicos*, que tienen una importancia clave si atendemos al visionado del film en tanto proceso comunicativo global en una dimensión pragmática, quedan descartados para un análisis centrado en la transposición textual de los elementos fílmicos. Por su parte, los *códigos visuales* son aquellos que establecen qué vemos, cómo lo vemos y en relación a qué puntos de referencia, esto es, apuntan la existencia de convenciones perceptivas en la representación y en la lectura de cualquier objeto (perspectiva, tamaño, color, iluminación, etc.) a lo largo de toda una tradición discursiva desde la pintura. Sin embargo, no ofrecen sistematización alguna, es decir, no se trata de códigos que encarnen un

repertorio de recursos concretos con los que desarrollar una combinatoria semiótica para cada film. Más bien, si lo que nos interesa es rastrear las huellas *discursivas* presentes en el mensaje fílmico, en sus signos articulados, el peso recae en los componentes fílmicos que estos códigos son capaces de clasificar. Interpretados de esta suerte, los códigos fílmicos sí nos ofrecen valor de repertorio metodológico donde colocar nuestras herramientas de descripción y microdescripción.

Cabe decir entonces que necesitábamos, para el diseño de *Taggetti* y para nuestro análisis textual contrastivo a tres bandas (GO- film- GAD), seleccionar de entre los códigos cinematográficos aquellos que funcionasen como repertorio de elementos constituyentes, tanto narrativos (personajes, espacios, acciones) como propiamente cinematográficos (tipos de plano, tipos de montaje).

“LOS SIGNOS Y CÓDIGOS FÍLMICOS ACTÚAN, DESDE LOS TRES NIVELES DE LA IMAGEN, DEJANDO MARCAS TEXTUALES PRECISAS EN EL FILM”

En la siguiente tabla, volvemos a reproducir la clasificación de los códigos cinematográficos de nuestros autores de referencia, Casetti y Di Chio (1991) y Carmona (1996), pero esta vez adjuntando el resultado de nuestra propia selección y doble adaptación metodológica para proceder al análisis del espacio textual fílmico (*Tabla 2.3*). En la primera y segunda columnas, encontramos las categorías generales que recorreremos en nuestro análisis semiótico en el capítulo 3 (viaje de ida), divididas por niveles de representación en la tercera columna. En la cuarta columna, hacemos corresponder la jerarquía conceptual de etiquetas para *Taggetti Narración* y *Taggetti Imagen*, cuyas formas desglosaremos debidamente en nuestro capítulo 4 (viaje de vuelta).

A nuestro modo de ver, si los *códigos visuales* determinan aquellos elementos icónicos que somos capaces de reconocer en una imagen, podrían apadrinar tanto las categorías referidas a la *puesta en escena* como las etiquetas referidas a la representación de los elementos de la historia: *personajes* (caracterización física y psicológica, acciones) y *espacio escénico* (escenario, atrezzo, iluminación y color). Es decir, todo lo referente al contenido narrativo.

Si además determinan que el reconocimiento icónico opera en función de su transcripción icónica, la organización de la perspectiva, etc. o lo que es lo mismo, según el modo en que personajes y elementos del espacio escénico son representados en la pantalla, los códigos fotográficos o de fotograficidad estarían detrás de las etiquetas referidas a la *planificación* (tipos de plano, movimientos de cámara, etc.) los *modos de filmación* o los *efectos fotográficos*.

CARMONA (1996)	CASETTI Y DI CHIO (1991)	NIVELES DE REPRESENTACIÓN	TAGGETTI
<p>1. Códigos tecnológicos</p> <p>a) Soporte (sensibilidad, formato)</p> <p>b) Dispositivo de reproducción (cadencia)</p> <p>c) Lugar de proyección del material (pantallas, instalación sonora, etc.).</p> <p>2. Códigos visuales.</p> <p>2.1. Iconografía</p> <p>a) de reconocimiento icónico</p> <p>b) de transcripción icónica</p> <p>c) de composición</p> <p>d) iconográficos</p> <p>2.2. Fotografía</p> <p>a) Perspectiva.</p> <p>b) Planificación.</p> <p>b.1) Tipos de plano (según tamaño, duración, distancia, movilidad: movimientos de cámara)</p> <p>b.2) Encuadre, campo, profundidad de campo, fuera de campo</p> <p>b.3) Angulación e inclinación de la cámara.</p> <p>c) Iluminación.</p> <p>d) Blanco y negro / color.</p>	<p>1. Códigos tecnológicos de base</p> <p>a) Soporte (sensibilidad, formato)</p> <p>b) Deslizamiento (cadencia, dirección)</p> <p>c) Pantalla (superficie, luminosidad)</p> <p>2. Códigos visuales</p> <p>2.1. Iconicidad.</p> <p>a) de la denominación y del reconocimiento icónicos</p> <p>b) de la transcripción icónica</p> <p>c) de la composición icónica</p> <p>d) iconográficos</p> <p>e) estilísticos</p> <p>2.2. Fotografiabilidad.</p> <p>a) Organización de la perspectiva</p> <p>b) Márgenes del cuadro</p> <p>c) Modos de la filmación (escala, campos y planos, grados de angulación, grados de inclinación)</p> <p>d) Formas de iluminación</p> <p>e) Blanco y negro y color</p> <p>2.3. Movilidad</p> <p>a) Tipos de movimiento de lo pro-filmico</p> <p>b) Tipos de movimiento efectivo de la cámara.</p> <p>c) Tipos de movimiento aparente de la cámara.</p>	<p>----</p> <p><i>Puesta en escena</i></p> <p>Personajes</p> <p>Caracterización Acciones</p> <p>Ambientación</p>	<p>----</p> <p><i>Taggetti Narración</i></p> <p>Personajes</p> <p>Escenario Acciones</p> <p>Atrezzo Color Estilo</p>
		<p><i>Puesta en cuadro</i></p> <p>Planificación</p> <p>Tipos de plano Movimientos de cámara</p> <p>Modos de filmación</p>	<p><i>Taggetti imagen</i></p> <p>Tipos de planos</p> <p>Modos de filmación</p> <p>Fotografía</p> <p><i>Taggetti Narración</i></p> <p>Iluminación</p>

<p>2.3. Códigos gráficos</p> <p>a) Didascalias o intertítulos. Usadas en el cine mudo como forma de soporte del diálogo ausente.</p> <p>b) Títulos (de crédito, con el reparto y la ficha técnica).</p> <p>c) Subtítulos.</p>	<p>3. Códigos gráficos</p> <p>a) Formas de los títulos</p> <p>b) Formas de lo didascálico</p> <p>c) Formas de los subtítulos</p> <p>d) Formas de los textos</p>	<p>Títulos</p> <p>Intertítulos</p> <p>Subtítulos</p> <p>Textos-Insertos</p>	<p><i>Taggetti Narración</i></p> <p>Títulos</p> <p>Intertítulos</p> <p>Subtítulos</p> <p>Textos-Insertos</p>
<p>3. Códigos sonoros</p> <p>a) Sonido diegético y no diegético</p> <p>b) Voz (in, out, off, through, over)</p> <p>c) Ruidos, música y sonido ambiente (in, off, out, through, over)</p>	<p>4. Códigos sonoros</p> <p>Diegético/ No diegético</p> <p>Interior/ Exterior</p> <p>4.1. Naturaleza del sonido</p> <p>Voces /Ruido/Música</p> <p>4.2. Colocación del sonido</p> <p>In/ Off/ Over</p>	<p><i>Puesta en escena (sonora)</i></p> <p>Diálogos</p> <p>Música</p> <p>Efectos o ruidos</p>	<p>-----</p>
<p>4. Los códigos sintácticos: la noción de montaje</p> <p>4.1. La articulación espacio-temporal</p> <p>Entre un plano y el que sigue: Rigurosa continuidad /elipsis definida y medible / elipsis indefinida /retroceso definido e indefinido.</p> <p>Entre dos planos contiguos: continuidad espacial con o sin continuidad temporal/ discontinuidad espacial simple/ raccordi.</p> <p>4.2. Tipos de montaje</p> <p>a) Montaje alternado</p> <p>b) Montaje paralelo</p> <p>c) Montaje convergente (tipo de alternado)</p>	<p>5. Códigos sintácticos o de montaje</p> <p>a) Asociaciones por identidad</p> <p>b) Asociaciones por analogía/contraste</p> <p>c) Asociaciones transitividad</p> <p>d) Asociaciones por acercamiento</p>	<p><i>Puesta en serie</i></p> <p>Narrativa</p> <p>Transiciones</p> <p>Ritmo del montaje</p> <p>Usos del montaje</p>	<p><i>Taggetti Imagen</i></p> <p>Transiciones</p> <p>Ritmo del montaje</p> <p>Usos del montaje</p>

Tabla 2.3. Clasificación de códigos y subcódigos cinematográficos. Selección y adaptación para el análisis. Etiquetas previstas en Taggetti Narración y Taggetti Imagen.

Por su parte, los *códigos gráficos* y los *códigos sonoros* obtienen una trasposición casi exacta en nuestro análisis, ya que arrojan una tipología de la información verbal y de los sonidos presentes en un film. Pero sólo los primeros se convertirán en etiquetas para *Taggetti* (títulos, intertítulos, subtítulos y textos). Esto porque, tanto nuestro análisis como el etiquetado semántico, se centran en la trasposición de la información visual contenida en los guiones audiodescriptivos, al margen de los *diálogos* de la banda sonora, a los que la audiodescripción complementa. Sin embargo, en tanto los *códigos sonoros* forman parte de la representación fílmica y cooperan con el resto de *códigos* a un nivel textual, contemplamos las categorías que estos clasifican en nuestro análisis de la puesta en escena sonora (sonido diegético/extradiegético; sonidos *in/off/over/trough* o ruidos/música/voz), por ello nos referiremos a algunas estrategias puntuales, como la identificación de la fuente sonora en los guiones audiodescriptivos.

Por último, los *códigos sintácticos* son aquellos que mayor transformación han sufrido sobre la base de la operatividad metodológica de nuestro análisis y de la del propio *Taggetti*, ya que este grupo de *códigos* es el más complejo e inabarcable, puesto que su análisis opera a nivel macrotextual. Lo explicaremos a su debido tiempo. Baste decir, por ahora, que si los *códigos sintácticos* orientan al lector en la articulación espacio-temporal del discurso fílmico, las principales marcas textuales procedentes de estos *códigos* derivarán en grupos de etiquetas referidas a los nexos o signos de puntuación fílmicos (transiciones), a la atribución del ritmo narrativo (ritmo del montaje) y a procedimientos generales de montaje que encontraremos en la mayoría de films para manipular el tiempo fílmico (usos del montaje: montaje alterno) o para establecer asociaciones por analogía o contraste (usos del montaje: montaje paralelo).

Aunque hemos aislado las categorías significantes en tres niveles de representación o de análisis, a estas alturas creemos haber dejado claro que esta asepsia es una cuestión puramente metodológica, ya que, en la medida en que los distintos *códigos* del sistema fílmico cooperan entre sí, cualquiera de los signos que contiene la imagen fílmica en relación a personajes, acciones, objetos o espacios (*puesta en escena*) siempre significará dependiendo de su tratamiento fotográfico (*puesta en cuadro*) y de su articulación narrativa (*puesta en serie*).

2.4.2.2. APLICACIONES PARA ESTA INVESTIGACIÓN: EL VIAJE DE IDA Y VUELTA.

Hemos visto que, desde el punto de vista de la lectura o interpretación del texto fílmico, los tres niveles se superponen. Pero, si además de superponerse, decíamos al inicio de este apartado que estos niveles también *se suceden* es porque, desde el punto de vista opuesto, el de la escritura fílmica (polo del autor), van apareciendo a medida que el film se construye (viaje de ida). Ello nos permitirá rastrear en los distintos niveles de representación del espacio textual fílmico huellas del recorrido semiótico que nace con el guión de cine. Desde este primer texto fundacional, cada uno de los equipos implicados en la construcción del film seleccionan la información relevante para llevar a cabo su trabajo, codificando audiovisualmente las descripciones verbales. Así, los actores y actrices focalizan su atención en los diálogos que tendrán que interpretar y en

las acotaciones, donde se hace referencia al modo en que actúa, entona o gesticula su personaje. Los encargados de vestuario atenderán a las descripciones del aspecto de los personajes para orientarse cuando confeccionen los trajes. El productor fijará su atención en todas aquellas necesidades materiales de la historia que prevea que pueden salirse del presupuesto, etc. Toda esta información se presenta en el guión literario de manera superpuesta, pero cada uno de los lectores de este espacio textual convertirá las descripciones generales en elementos de la representación fílmica: personajes, espacios, objetos, tipos de plano, movimientos de cámara, transiciones de montaje, etc. La codificación final resulta de la sucesión de fases de trabajo, aunque en el espacio textual fílmico, los tres niveles de representación se presenten superpuestos. Por ello, remitir los tres niveles de la imagen a las etapas de fabricación de un film es algo, sin duda, legítimo. Se trata, en suma, de las tres fases clásicas: *preparación*, *filmación* y *montaje*. Lo más habitual es encontrar una división en cuatro fases: *preproducción* (redacción del guión literario, guión técnico y *storyboard*), *producción* (aprovisionamiento de material técnico y humano, gestión de permisos de rodaje, localización de escenarios, casting, etc.), *realización* (rodaje y toma de sonidos) y *postproducción* (montaje, sincronización del sonido, doblaje, efectos especiales, música, etc.). Sin embargo, mantendremos esta nomenclatura en tres fases para los siguientes capítulos porque el concepto de “producción” puede resultar confuso. Remite a la vez a dos realidades o etapas distintas: la preparación y la filmación. Por un lado, es la tarea que desempeña el productor cuando lee el guión fílmico en busca de todas las necesidades materiales para llevar a cabo el proyecto: actores, objetos, decorados o localizaciones, permisos, equipo técnico, etc. (esta producción se llevaría a cabo en la fase preparatoria del film, esto es, la preproducción) y, por otro, también se habla de producción del film cuando este se está representando, poniendo en escena y en cuadro, lo que ocurre en la fase de la filmación o rodaje. Es, lo que nosotros llamaremos, la puesta en cuadro.

“REMITIR LOS TRES NIVELES DE LA IMAGEN A LAS ETAPAS DE FABRICACIÓN DE UN FILM ES ALGO, SIN DUDA, LEGÍTIMO”

Así, las tres fases de producción de un film (preparación, filmación y montaje) se suceden y superponen en los tres niveles de representación (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie). Sólo que nuestro planteamiento analítico persigue, además de subrayar esta correlación, destinarla al estudio del proceso traductor audiodescriptivo. Desde esta perspectiva, sostenemos que los tres niveles de la imagen, además de remitirse a las tres etapas de fabricación del film (*viaje de ida*) -que parte del mismo texto fundacional, el guión literario- también se corresponden con tres áreas lingüísticas en el trabajo audiodescriptor (*viaje de vuelta*). Si aceptamos que la información que transmiten la *puesta en escena*, la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie* es reconstruida para el espectador ciego por una instancia individual, responsable del proceso de

audiodescripción, nuestro *viaje de vuelta* consistirá en rastrear las huellas textuales de su lectura de los tres niveles en, a su vez, tres niveles de traducción: puesta en escena audiodescrita, puesta en cuadro audiodescrita y puesta en serie audiodescrita.

Por un lado, se trata de constatar, en honor al primer trayecto, que los elementos que tienen significado en un film parten del guión fílmico y se van añadiendo por capas sucesivas en cada una de las fases de trabajo, y que aunque estas capas se presentan superpuestas ante el lector, mediante el análisis fílmico pueden separarse en niveles comprobando su capacidad de significar en el seno del espacio textual. El film dialoga a través de sus propias marcas textuales en cada nivel (ej. la expresión de una actriz, el uso de un color, un movimiento de cámara, un sonido) y estas marcas vehiculan la intención de decir o mostrar una cosa y no la contraria. Pero conviene preguntarse, en la medida en que existe este primer proceso traductor colectivo, hasta qué punto el guión fílmico continúa funcionando durante el proceso como texto de referencia o hasta qué punto los significados previstos pueden alterarse o modificarse en su configuración audiovisual definitiva: el film. Tras el viaje de ida, las huellas textuales procedentes del guión original pueden mantenerse, transformarse o adaptarse en otras para el film, y este proceso será legible en los tres niveles de representación: *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*.

En realidad, hablamos de un viaje de ida y vuelta desde el momento en que el *espacio textual fílmico*, con sus tres niveles de representación, será siempre la estación de llegada y la de salida: el lugar del que partan todas las hipótesis y a donde todas regresen.

Más aún, se trata de evaluar hasta qué punto el audiodescriptor detecta o reconoce estas huellas textuales. Aspiramos a comprobar cómo –teniendo en cuenta que, en tanto espectador fílmico, el audiodescriptor se encuentra condicionado en su lectura por la existencia de un sistema de significación previo, donde la descodificación de los signos fílmicos se produce gracias a la existencia de unos códigos compartidos que operan a distintos niveles (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*) y donde una tradición discursiva determinada le apunta hacia un modo preferible de ver y leer dicho objeto (*principio ordenador*)– ha de ocurrir que en la configuración textual de su traducción, el audiodescriptor active una serie de estrategias textuales que reflejen, tanto su reconocimiento de los contenidos de la imagen (*análisis de la puesta en escena*), como el modo en el que estos contenidos le son presentados (*análisis de la puesta en cuadro*) y en qué orden o estableciendo qué tipo de relaciones (*análisis de la puesta en serie*).

Para evaluar en qué medida se ha producido dicho reconocimiento, no podemos sino ceñirnos a su traducción textual, esto es, a la configuración léxica, sintáctica y discursiva del guión audiodescriptivo. Por eso, rastreadremos estrategias textuales en el GAD que, de un modo análogo a como lo hace el film, transfieren las intenciones del guión literario también a tres niveles, de nuevo lingüísticos.

En relación a los contenidos de la imagen (*puesta en escena*), el audiodescriptor designa con un vocabulario adecuado y preciso los signos fílmicos que detecta gracias a los códigos visuales

de iconicidad. Activa por tanto el nivel más básico de representación del conocimiento: el *nivel léxico*.

En relación a la modalidad de presentación de esos contenidos (*puesta en cuadro*), el audiodescriptor traza una lectura de los signos fílmicos ordenada en el espacio. En virtud de los códigos visuales de fotograficidad descifra su organización compositiva, relaciona los distintos signos entre sí y otorga prioridad a unos signos sobre otros. A partir de su interpretación léxica de los signos, activará ahora el *nivel morfosintáctico o nivel sintáctico*, conectando los lexemas en el orden de lo sintagmático y construyendo oraciones capaces de trasladar al ciego la organización compositiva del encuadre.

En relación a los nexos que establecen las imágenes (*puesta en serie*), el audiodescriptor detecta, por un lado, la articulación espacio-temporal del relato fílmico y, por otro, las relaciones que establecen los signos a lo largo del film, atribuyendo, por ejemplo, función simbólica a unos signos y no a otros. Es aquí donde la traducción se deriva al nivel discursivo, estableciendo relaciones en el eje de lo paradigmático y organizando temporalmente su relato en cooperación con el film (*nivel discursivo*) para generar un todo coherente y cohesionado: el film audiodescrito. Así, la lectura que haga el audiodescriptor de los tres niveles de representación fílmica se concreta en una serie de decisiones específicas (léxicas, sintácticas y discursivas) que pasarán a formar parte del GAD y, por ende, del film audiodescrito.

De modo similar a como hemos explicado nuestra división del texto fílmico en tres niveles de representación o de análisis justificando una cierta asepsia metodológica, aquí hemos de hacer la misma salvedad. En la medida en que, en un discurso verbal, no encontramos unidades léxicas sin una intención discursiva, los distintos niveles lingüísticos también se superponen en la construcción textual, tanto en el guión literario como audiodescriptivo, de modo que la selección léxica (ej. una preposición, un adverbio o una conjunción) siempre operará significativamente desde su inclusión dentro de una unidad mayor (ej. oración) que relaciona unas unidades léxicas con otras y ordenándolas por importancia (subordinación, coordinación) siempre con un valor discursivo.

En la construcción audiodescriptiva, al igual que en la construcción del guión literario, la información referente a los tres niveles de la imagen se presentará superpuesta, y será el análisis textual la herramienta metodológica para deshacer los distintos discursos y compararlos entre sí.

El siguiente cuadro sintetiza nuestro planteamiento del *viaje de ida y vuelta*, esquematizando un conjunto de correspondencias entre ambos trayectos con un ejemplo textual (*Imagen 2.11*). Además, nuestro planteamiento incluye que, aún si concebimos el viaje de ida como un proceso traductor colectivo que puede transformar el guión original en un nuevo evento comunicativo y significativo, existen algunos paralelismos entre el trabajo de guionista de cine y de audiodescriptor. Ambos trabajan a un nivel lingüístico para la imagen, en el caso del guionista de cine, y por la imagen, en el caso del audiodescriptor. Veámoslo comparando los fragmentos correspondientes

EL VIAJE DE IDA: DEL GUION AL FILM

EL VIAJE DE VUELTA: DEL FILM AL GUION AUDIODESCRPTIVO

GUION CINEMATOGRAFICO

ESPACIO TEXTUAL FILMICO

GUION AUDIODESCRPTIVO

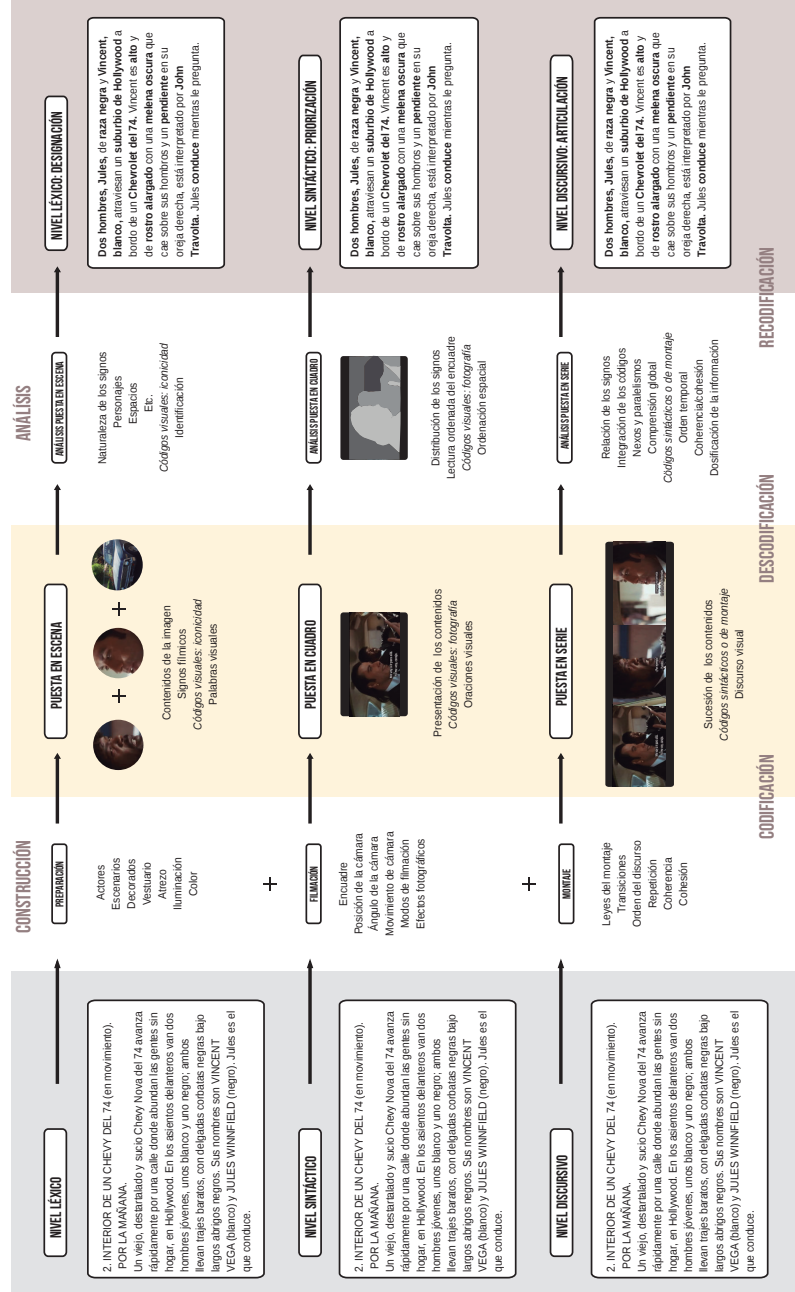


Imagen 2.11.

al guión original (GO) y al guión audiodescrito (GAD) de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994; AD Aitor Gabilondo, 1999) de una de las primeras escenas del film.

En el guión cinematográfico se describe la situación con unas determinadas palabras y no otras (nivel léxico). Esto dará lugar a que, durante el proceso de construcción del film, se escojan unos elementos visuales determinados:

2. INTERIOR DE UN CHEVY DEL 74 (en movimiento). POR LA MAÑANA.

Un viejo, destartado y sucio Chevy Nova del 74 avanza rápidamente por una calle donde abundan las gentes sin hogar, en Hollywood. En los asientos delanteros van dos hombres jóvenes, uno blanco y uno negro; ambos llevan trajes baratos, con delgadas corbatas negras bajo largos abrigos negros. Sus nombres son VINCENT VEGA (blanco) y JULES WINNFIELD (negro). Jules es el que conduce. (Tarantino, 1995, p.13)

En la fase de preparación, las elecciones léxicas del guión literario son el punto de partida para seleccionar los elementos visuales que, de algún modo, convierten las palabras en cuerpos (actores), vestuario u objetos (atrezo) y espacio concretos (localizaciones) que nos remiten a un tiempo determinado (ambientación). Si hablamos sólo de este fragmento del guión, se necesita contratar a dos actores, uno blanco y uno negro, confeccionar o comprar trajes baratos, corbatas negras y abrigos negros. También es preciso conseguir un Chevy Nova del 74 y localizar una calle que se ajuste a la descripción. Por su parte, los actores contratados sabrán cuáles son las acciones de sus personajes en escena: Jules conduce, Vincent va de copiloto.

Podríamos decir que, en el nivel de la puesta en escena, el guión de cine orienta la naturaleza y disposición de los signos. Partiendo de las palabras usadas en el guión literario para describir los elementos de la historia, en la fase de preparación se escogen las *palabras visuales* que formarán parte del film: un elenco de actores para encarnar a los personajes, vestuarios para cada actor, localizaciones o decorados que se parezcan a los espacios imaginados, fabricación o adquisición de los objetos descritos, etc. Es decir, la fase de preparación incorpora aquello que se va a filmar, esto es, el contenido de la imagen. El análisis de la puesta en escena, por tanto, sólo puede partir de los elementos visuales contenidos en la imagen, aquello que se convierte en signo fílmico. En virtud de los códigos visuales, cada uno de estos signos podrán ser reconocidos, identificados y designados por el audiodescritor también en el nivel léxico, pero de un modo necesariamente distinto al que encontramos en el guión original:

Dos hombres, Jules, de raza negra, y Vincent, blanco, atraviesan un suburbio de Hollywood a bordo de un Chevrolet del 74. Vincent es alto y de rostro alargado, con una melena oscura que cae sobre sus hombros y un pendiente en su oreja derecha. Está interpretado por John Travolta. Jules conduce mientras le pregunta.

Respecto a los personajes, por ejemplo, en el GO encontrábamos una descripción general, sin entrar en su apariencia física: "Dos hombres jóvenes, uno blanco y uno negro". El fragmento del GAD comienza con una frase similar: "Dos hombre, Jules, de raza negra Vincent, blanco". Sin embargo, tras el viaje de ida, los personajes tienen el cuerpo y el rostro de sus actores, han adquirido una apariencia icónica. Vincent es John Travolta, por lo que en el GAD se emplean sustantivos y adjetivos que describen su apariencia concreta en el film ("alto", "rostro alargado", "melena oscura", "pendiente", etc.), e incluso se especifica para el espectador ciego que está interpretado por John Travolta. En el GAD la designación de los signos referidos a los personajes o sus acciones es, a menudo, más precisa y rica que en el GO, puesto que la elección léxica parte del reconocimiento icónico de signos visuales específicos, mientras que el GO, en tanto espacio textual abierto a distintas interpretaciones visuales, designa de modo general. Al contrario ocurre con el signo del coche. En el GO leemos un Chevy Nova del 74, especificando marca, modelo y año. En el GAD sin embargo, el modelo "Nova" desaparece, aunque sí se identifica la marca y el año del coche, de un modo más general y con un registro más estándar, pensando en un receptor más amplio ("un Chevrolet del 74"). En cuanto al personaje de Jules, se le describe de un modo equivalente en GO y GAD, refiriendo la acción que realiza: "Jules conduce". En el nivel de la puesta en escena, el trasvase del GO al film marcará el modo específico en que el audiodescriptor encuentre los signos fílmicos inscritos en el film, los identifique en virtud de los códigos de iconicidad y los designe en su guión audiodescriptivo mediante estrategias textuales, fundamentalmente, en el nivel léxico.

El nivel léxico, como es lógico, no opera sólo. Las palabras, tanto del guión cinematográfico como del guión audiodescriptivo, están ordenadas y relacionadas entre sí en oraciones (nivel sintáctico) para crear unidades de sentido completo, capaces de generar una imagen en la mente del lector. Desde el guión literario, estas unidades de sentido orientan la confección del guión técnico y el *storyboard*, que es donde se plantean, de algún modo, las *oraciones visuales*, los distintos planos con lo que se filmará cada escena o secuencia. En la fase de rodaje o filmación, los elementos visuales adoptan una forma fotográfica fijada por decisiones como el encuadre, la posición, angulación y el movimiento de la cámara, el modo de filmación o la aplicación de efectos fotográficos. Estas decisiones afectan a la representación de los contenidos y conforman la lectura en el nivel de la puesta en cuadro. Si nos fijamos en el diseño fotográfico del plano, la cámara sitúa la escena en el interior del coche, lo que obliga en rodaje a encuadrar bastante cerca a las figuras. Este encuadre ya estaba, en cierto modo, inducido por el encabezamiento del guión original: INTERIOR DE UN CHEVY NOVA DEL 74 (EN MOVIMIENTO). POR LA MAÑANA. La puesta en cuadro definitiva se presenta fiel, en ese sentido, al guión original: un plano medio de los dos personajes con Vincent en primer término y Jules en segundo término, conduciendo. Sin embargo, la descripción de la escena en el guión literario comienza con una oración dedicada al Chevrolet, es decir, comienza describiendo la acción desde un punto de vista exterior para pasar luego a un punto de vista interior, en la segunda oración:

Un viejo, destartado y sucio Chevy Nova del 74 avanza rápidamente por una calle donde abundan las gentes sin hogar, en Hollywood. En los asientos delanteros van

dos hombres jóvenes, uno blanco y uno negro; ambos llevan trajes baratos, con delgadas corbatas negras bajo largos abrigos negros. (Tarantino, 1995, p.13)

Si atendemos al espacio textual fílmico, el aspecto exterior del Chevrolet no lo veremos hasta escenas más tarde, pero no en esta escena. Tras la filmación, pues, el diseño final del plano ha alterado la oración visual prevista en el GO. Si como espectadores analizamos la puesta en cuadro, nuestra visión de la calle por la que avanza el coche queda reducida al fondo desenfocado que advertimos a través de la ventanilla abierta de Jules.

El análisis de la puesta en cuadro está también relacionado con el análisis de la puesta en escena. Por un lado, al adoptar esta forma fotográfica, en plano medio desde el interior del coche, algunos elementos de la puesta en escena desaparecen de la vista o no se muestran en su totalidad, lo que relativiza su importancia en el análisis visual del plano. Así, los trajes negros, las corbatas y los abrigos no ocupan un espacio relevante en el encuadre, mientras que sí apreciamos con detalle el rostro de Vincent, su peinado e incluso el pendiente que lleva en su oreja derecha. Debido a la escala de plano escogida y a la posición que ha ocupado la cámara durante la filmación, el personaje interpretado por John Travolta ocupa el primer término y a él se dirige nuestra atención, puesto que la mirada tiene más zonas que explorar de esta figura principal que de la figura de Jules, más alejada y por tanto secundaria. La descripción del rostro Jules no se produce debido a su menor tamaño en el encuadre y a su mayor distancia a la cámara, aunque pueden constatar los rasgos básicos que preveía el GO: Jules es de raza negra y es quien conduce. Por otro lado, la puesta en cuadro también privilegia el interior del coche frente al exterior, por lo que la localización exterior como elemento concreto de la puesta en escena tampoco exige un reconocimiento minucioso durante el análisis, puesto que su presencia en la oración visual construida en este plano tampoco lo es. En el viaje de vuelta, el análisis de la puesta en escena para la audiodescripción requerirá el reconocimiento de los dos personajes y el espacio que habitan, pero en la medida en que el análisis debe dar igual cuenta de los códigos fotográficos empleados para la puesta en cuadro, obligará al audiodescriptor a poner más atención en unos elementos que en otros, en virtud de su importancia en el encuadre. En este caso, la oración visual construida dicta que la figura de Vincent tendrá prioridad frente a la de Jules, y al espacio interior frente al exterior. En el nivel sintáctico, el guión audiodescriptivo construye su discurso según esta priorización de elementos (focalización). Comienza con una oración en la que presenta a los sujetos, los sitúa en el lugar de la escena y describe la acción que realizan, pero a diferencia del GO, el audiodescriptor analiza la puesta en cuadro definitiva, por lo que compone su oración focalizando las figuras y no el Chevrolet, al mismo tiempo que destaca a través de la construcción sintáctica el punto de vista de la cámara, o sea, el interior del coche:

Dos hombres, Jules de raza negra y Vincent, blanco, atraviesan un suburbio de Hollywood a bordo de un Chevrolet del 74.

Tras esta oración inicial, el audiodescritor continúa su discurso dedicando mucho más peso relativo a la descripción de Vincent, ofreciendo así una clara focalización del personaje en función del lenguaje o de la sintaxis fílmica. Si Vincent merece una oración larga y detallada es porque se encuentra en primer término y su figura ocupa más espacio en el encuadre. Jules, en segundo término, representa una figura de menor tamaño y ha de conformarse con una oración mucho más breve:

Vincent, es alto y de rostro alargado, con una melena oscura que cae sobre sus hombros y un pendiente en su oreja derecha; está interpretado por John Travolta. Jules conduce mientras le pregunta.

Parece lógico que, si el personaje de Vincent ostenta mayor peso o *predominio visual* (Dondis, 2001, p. 45) en la imagen, obtenga mayor relevancia sintáctica en la audiodescripción. Paralelamente, otros elementos del encuadre se han seleccionado por su color, brillo o luminosidad dentro del encuadre elegido:

un pendiente en su oreja derecha

Como vemos, la atención del audiodescritor se dirige, como la de cualquier otro espectador, a los elementos que atraen la mirada espectral. Analizar la *puesta en cuadro* es detectar cómo, gracias a una combinación específica de los códigos visuales, se organizan espacialmente los elementos escénicos, destacando unos sobre otros. El comportamiento de la cámara respecto a las figuras, a través de la creación de subespacios y focos de atención, complementa a otros recursos visuales de la puesta en escena, como la iluminación o el color, para provocar en el espectador una lectura ordenada del encuadre. Así, cada *oración visual* se codifica y descodifica a través de una combinación particular de los códigos visuales de iconicidad y fotograficidad. Es, por tanto, la configuración retórica del espacio textual fílmico en los niveles de la *puesta en escena* y de la *puesta en cuadro* la que guía al audiodescritor en la construcción léxica y sintáctica de su discurso verbal.

Claro que, desde el momento en que hablamos de discurso, no sólo los códigos combinan los signos en *oraciones visuales*, sino que estas oraciones que integran en un continuum coherente y cohesionado: el *discurso visual*. La última fase de un film es la más importante porque en ella se constituye el relato fílmico como espacio textual definitivo. Durante el *montaje* se decide el momento y el modo en que un plano se engarza con el siguiente, creando distintos tipos de nexos o transiciones (por corte, por fundido, etc.) y encadenando planos, escenas y secuencias. Si en la puesta en cuadro la organización visual ayuda a crear en el espectador la ilusión de un espacio tridimensional, la puesta en serie confiere al espectador la ilusión de una temporalidad en la historia, esto es, un *orden temporal*. Esta temporalidad está inscrita desde la concepción de la historia en su texto origen. En todo guión cinematográfico, la convención obliga a encabezar

las escenas numerándolas consecutivamente. Si nos fijamos en nuestro fragmento del guión cinematográfico, este pertenece a la escena número 2, casi al inicio del film. Otra convención de formato en el guión fílmico obliga también a situar la escena en el espacio y en el tiempo:

2. INTERIOR DE UN CHEVY DEL 74 (en movimiento). POR LA MAÑANA.

Las escenas o secuencias de los guiones cinematográficos están numeradas para orientar la fase de montaje. En el montaje se decide, también debido a una serie de convenciones o principios (*leyes del montaje*) en qué orden se sucederán las escenas y cómo estas deben entre sí guardar coherencia y cohesión (*raccords*). La puesta en serie del film puede presentar la sucesión de planos y escenas con total respeto al orden previsto en el guión cinematográfico o, por el contrario, demostrando haberlo alterado considerablemente, según lo acontecido durante la fase de rodaje o montaje (cambios por decisiones estéticas, eliminación de escenas rodadas, escenas añadidas, etc.). Tras la fase de montaje, la puesta en serie compone un *discurso visual* que ordena las *oraciones visuales* de modo que los contenidos de la imagen se sucedan con coherencia y cohesión. Sólo cuando procedemos al análisis incorporando este tercer nivel, la puesta en serie, accedemos a la comprensión global del film. Aquí es cuando el diseño de los signos y el uso particular de los códigos pertenecientes a los dos niveles anteriores (*puesta en escena* y *puesta en cuadro*) se integran funcionalmente gracias a los códigos sintácticos o de montaje. Relacionamos unos signos con otros, y unos códigos con otros atribuyéndoles significado porque se inscriben en un discurso ordenado, coherente y cohesivo.

“EL GUIÓN CINEMATográfico, SIEMPRE ACOMPAÑADO DEL ANÁLISIS FÍLMICO, RESULTA UN JUGOSO TEXTO PARALELO PARA EL AUDIODESCRIPTOR”

La *puesta en serie* convierte la historia en *discurso* fílmico. Por tanto, será mediante el análisis de la puesta en serie cuando el audiodestructor esté en condiciones de construir su discurso (nivel discursivo) con la información de los dos niveles anteriores previamente seleccionada (nivel léxico) y ordenada (nivel sintáctico) a partir de la lectura. En nuestro ejemplo, al tratarse de la primera escena del film tras la aparición de los créditos, no existen huellas del traslado *discursivo* que el audiodestructor ha hecho del orden temporal entre escenas. En el fragmento reproducido, nuestra escena no se relaciona con la anterior o la siguiente. Sin embargo, eso no significa que el guión audiodestructor no cuente, como ocurría con la numeración de escenas en el GO, con ciertas convenciones respecto a la construcción discursiva del orden temporal. En los cambios

de escena con marcas textuales precisas (ej. fundidos, cortinillas, etc.) el empleo de la deixis temporal aparece como procedimiento predilecto para traducir la articulación temporal del film. Lo más habitual es traducir las marcas textuales interpretándolas como nexos que expresan el paso del tiempo entre dos escenas (*Al día siguiente (...)* *Después (...)* *Más tarde (...)*, etc.). En nuestro ejemplo, sin embargo, encontramos la traducción de otro orden temporal, un orden interno que se manifiesta dentro de la temporalidad de un mismo plano como expresión de la simultaneidad de dos acciones: *Jules conduce mientras le pregunta*.

Por otro lado, la construcción discursiva de la *puesta en serie* no sólo apareja un orden temporal, sino también una serie de estrategias relacionadas con la repetición, las pistas visuales o la estructura causa-consecuencia (leyes del montaje), a través de las cuales construimos nuestras expectativas de lo que va a ocurrir a continuación. Por ejemplo, esperamos que si los personajes que se presentan en nuestro ejemplo son los protagonistas, tanto Vincent como Jules continúen apareciendo en el resto del film, o al menos en las siguientes escenas. La coherencia y la cohesión del discurso fílmico se fundamenta en el cumplimiento de este tipo de expectativas. En el guión audiodescriptivo abundan los procedimientos para mantener la coherencia textual o cohesión léxica. Vemos que se presenta primero a *Dos hombres: Vincent y Jules* para luego continuar refiriéndose a ellos, directamente, como *Vincent y Jules*. Detrás de esta fórmula, que exige un sencillo procedimiento deductivo para el espectador ciego, encontramos una ley de *progresión informativa* en la construcción del discurso mediante la derivación de los sustantivos comunes (hombres) a los propios (Vincent y Jules), de un modo similar al que los principios de repetición de la forma fílmica guían nuestras expectativas y reconocimiento como espectadores. Por ejemplo, una vez nos han mostrado un primer plano descriptivo de Vincent donde advertimos su melena oscura, su tez blanca y el pendiente en su oreja, podremos reconocer más adelante en el film que se trata de Vincent, aunque nos lo muestren de espaldas o mediante un plano detalle de su pendiente. En la misma línea, otro importante recurso discursivo en los guiones audiodescriptivos es la deixis. Los pronombres deícticos, en nuestro ejemplo *le*, contribuyen a mantener la coherencia y la cohesión entre el guión y los diálogos, que no olvidemos forman parte activa del espacio textual fílmico audiodescrito junto con el GAD:

Jules conduce mientras le pregunta

Integrando recursos pertenecientes a los tres niveles, *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*, la configuración discursiva de la narración fílmica es la responsable de que los espectadores establezcan relaciones causales entre las acciones y las reacciones de los personajes, entre un suceso de la historia y el siguiente. A su vez, convierte el uso de determinados elementos de la puesta en escena en pistas visuales, haciendo que los objetos o el vestuario, por ejemplo, sean portadores de información. En el protocolo del proceso audiodescriptor, para respetar la configuración discursiva del texto origen, es imperativo emprender el análisis de los tres niveles de un modo integrado, buscando la comprensión global. Esto implica necesariamente que debe realizarse el visionando el film *completo* antes o al mismo tiempo que se analiza, pero en cualquier caso antes de emprender la audiodescripción, para asegurarse de detallar aquello

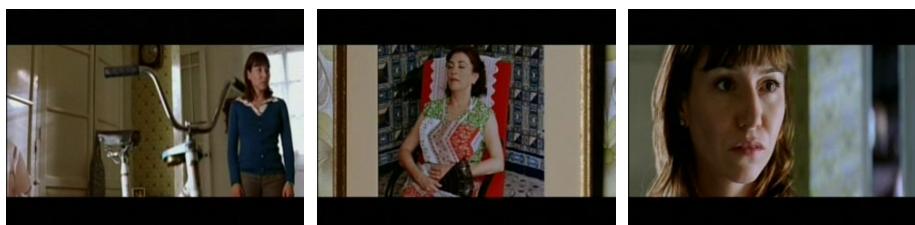
que es pertinente en cada cuadro y que el espectador ciego pueda reconstruir la trama, algo que resulta especialmente relevante si existen rupturas de la linealidad narrativa o saltos en el tiempo. Analizar los tres niveles de un modo integral quiere decir tener en cuenta que estos funcionan de manera solapada y no sólo sucesiva, y que el análisis de la puesta en serie también puede condicionar el análisis de la puesta en escena o la puesta en cuadro. A la luz de su configuración discursiva, determinados planos o ciertos elementos escénicos pueden revelar una función semiótica que no habíamos detectado, ser portadores de información o cargarse de un significado nuevo, particular en ese film.

La *puesta en serie* construye el discurso en *Pulp fiction* alterando el orden cronológico de la historia, saltando de un personaje a otro y de un tiempo a otro. Los trajes que llevan Vincent y Jules son un elemento de atrezzo clave en el discurso porque estos elementos de la puesta en escena ostentan una función: nos ayudan a situarnos temporalmente dentro de la historia, saber qué ha ocurrido antes y qué ha ocurrido después. En ese sentido, son portadores de información. Así, el GO se detenía en la descripción de los trajes anunciando la importancia narrativa del atuendo en este film: “ambos llevan trajes baratos, con delgadas corbatas negras”. Tras el viaje de ida, ya hemos dicho que en este plano el film presenta a los personajes con un encuadre cercano, lo que minimiza su importancia. El GAD, por ello, no lo menciona en este fragmento. No obstante, debido a su importancia narrativa sí lo hace minutos más tarde, cuando la *puesta en cuadro* los muestre en su totalidad: “Llega el ascensor, Vincent y Jules, vestidos con trajes negros baratos y camisa blanca, lo cogen y suben hacia los apartamentos”. Es decir, al analizar la *puesta en serie*, el audiodescriptor también ha detectado la relevancia del vestuario para el orden temporal en este film, por ello incluye todas las referencias necesarias en su discurso a lo largo del film (“vestidos con camiseta y bañador”, “de nuevo los chicos están vestidos con camiseta y bañador”, etc.).

Por contra, ocurre algo muy distinto con la audiodescripción de otro elemento de atrezzo: el pendiente de Vincent. Fijándonos siempre en el espacio textual como la bisagra de los dos trayectos traductores, constatamos, en efecto, que el pendiente llama la atención por su color, brillo o luminosidad en el encuadre. Parece relevante. Si el audiodescriptor sólo atiende a la configuración visual de cada encuadre por separado, aislándolo, y no a su configuración discursiva, puede perderse en detalles superficiales cuya relevancia es nula, o meramente estética, y confundir a su espectador. Sólo atendiendo a la configuración discursiva de los elementos pertenecientes a los tres niveles de manera integrada, se accede a la comprensión global del texto fílmico en su especificidad. En este caso, el audiodescriptor puede, en función de sus filtros operativos o culturales, haber atribuido función simbólica (“en la oreja derecha”) o narrativa al pendiente cuando el espacio textual fílmico, en su configuración discursiva a través de la puesta en serie, desmiente su relevancia. Podemos afirmar que llevar pendiente es un dato estético que añade información sobre el personaje, su estilo o incluso su carácter. Pero más allá de eso, en función de sus expectativas formales como espectador, el ciego podría interpretar el detalle como una pista visual que en adelante tiene relevancia en la trama, cosa que no ocurre. A diferencia de los trajes, el pendiente de Vincent no tiene función semiótica alguna más allá de

caracterizar exteriormente al personaje. Este puede ser uno de los motivos por los que el GO no lo refleja. Mientras que el GO reflejaba con cierto detenimiento cómo iban vestidos los personajes no era únicamente para caracterizarlos (aunque también) sino porque en la construcción global del film, el vestuario tiene una relevancia narrativa. Podemos estar seguros de que, si el pendiente de Vincent fuera relevante para la trama, la descripción de Vincent en el GO incluiría este detalle. Eso sí, podría incluirlo de un modo general, sin especificar su forma, material o tamaño, de modo que fuera decisión del director artístico elegir el objeto en concreto, o bien describirlo en detalle. Si resultara importante o simbólico para el diseño del personaje que el pendiente tuviera, por ejemplo, forma de cruz cristiana o de calavera, el GO especificaría este detalle. Está claro que el diseño del personaje se completa durante la puesta en escena, eligiendo un actor, un vestuario y un atrezzo para caracterizarlo, pero el GO anuncia siempre la relevancia que adquirirá un elemento u otro en el nivel discursivo. El análisis de la puesta en serie, no obstante, debe confirmarlo atendiendo únicamente al espacio textual fílmico, es decir, sólo el análisis del film completo, de los tres niveles integrados, demuestra si se ha mantenido o ha alterado lo previsto en el guión original. Pero este último ejemplo apunta a la posibilidad de que, aún si existen ciertos cambios o alteraciones, el guión cinematográfico resulta, en primera instancia y siempre acompañado del análisis fílmico, un jugoso texto paralelo para el audiodescriptor.

Antes de concluir este capítulo, utilizaremos otro ejemplo para redundar en esta idea, también relacionado con el nivel discursivo y sus implicaciones para el proceso traductor. Ya sea el GO, el film o el GAD, articular cualquier discurso narrativo pasa por decidir, no sólo cómo ordenar la información, sino también cómo dosificar el saber narrativo, aquello que saben los personajes y no el espectador, o aquello que sabe el espectador y no los personajes.



Secuencia 2.5.

A lo largo del metraje de un film, la puesta en serie consigue que el espectador participe en el proceso de comunicación fílmico generando un esquema de expectativas según el cual relacione, progresivamente, la información nueva con la información conocida mediante, por ejemplo, relaciones lógicas causa-consecuencia. De ahí que resulte tan importante en la audiodescripción no anticipar ni omitir información al espectador ciego, tratando de respetar la dosificación prevista por el relato cinematográfico a todos los niveles. A este respecto, consultar el guión literario puede resultar de gran ayuda, especialmente cuando los signos fílmicos pertenecientes a cualquiera de los tres niveles resulten ambiguos o presenten dificultades en su decodificación. En el guión original de *Volver* (Almodóvar, 2006) encontramos un ejemplo referido a la descodificación de la

puesta en cuadro que repercute en la configuración discursiva global. El film cuenta la historia de dos hermanas que se enfrentan de un modo distinto a la muerte de su madre. Raimunda, mujer fuerte y luchadora, tiene dos trabajos al tiempo y cría a una hija adolescente. Sole, en cambio, está sola y se muestra frágil y miedosa. Ambas echan de menos a su madre, pero sus caracteres les harán reaccionar de modo distinto cuando, a mitad del film, aparezca por sorpresa el fantasma de su madre. La clave de la sorpresa narrativa reside en haber hecho creer al espectador que la madre murió en un incendio. En la séptima escena del film, Sole y Raimunda visitan a su tía del pueblo. Al llegar a casa de la tía, la televisión emite las imágenes de un incendio que pone a todas las pelos de punta, preparando una atmósfera de misterio. Sole sube la escalera que conduce al piso de arriba para ir al baño y, al ver una foto de su madre, se estremece (*Secuencia 2.5*). El guión literario de este pasaje lo describe así:

Los aposentos de arriba se mantienen oscuros y misteriosos. Sole respira con intensidad, como si siguiera la pista de un intenso olor que flota en el aire y la empuja hasta el cuarto de baño. Junto a una ventana que da al patio hay una bicicleta estática. Sole no entiende la presencia de semejante artefacto en los aposentos de su tía. Gira la cabeza en dirección al cuarto de baño y su mirada choca con algunas fotos colgadas de la pared. En una de ellas, la más grande, aparece su madre, sentada en una mecedora, en el patio. Tiene los ojos cerrados. Está dormida, con un abanico a medio desplegar en la mano. Sole conoce la foto, fue tomada hace quince años, pero ahora es como si la viera por primera vez y le impresiona (Almodóvar, 2006, pp. 29-30).

En cambio, en la audiodescripción de *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006; AD Jose Antonio Álvarez, 2006) encontramos una formulación completamente diferente de esta escena con evidentes consecuencias para el proceso de descodificación narrativa del espectador ciego, al que se le suministra una información errónea:

Sole sube las escaleras de la casa (...) En la planta superior, entra en una habitación y ve una bicicleta estática (...) Su madre duerme sentada en una mecedora. Está interpretada por Carmen Maura y tiene 60 años.

El error del guionista audiodescriptivo, que interpreta el encuadre de la fotografía como un plano más de la película, puede entenderse acudiendo, propiamente, a la *puesta en cuadro* de la fotografía de la madre. Al ser filmada en un plano detalle, la imagen ajusta los límites del encuadre a los límites del marco de la foto, provocando cierta confusión visual. Pero las consecuencias de esta revelación anticipada pueden ser que el espectador ciego interprete, no sólo la escena, sino toda la trama narrativa de un modo alternativo al previsto por el relato cinematográfico, anulando la identificación empática que el espectador vidente activa muchas escenas después, cuando a Sole se le aparece, esta vez sí, el fantasma de su madre.

Estos ejemplos señalan que, por un lado, realizar el análisis fílmico de los tres niveles en el proceso traductor audiodescriptivo resulta fundamental para tomar las decisiones adecuadas. Por otro, apunta la posibilidad de que la consulta del GO en el proceso traductor contribuya a mejorar las estrategias de designación, priorización y articulación del discurso audiodescriptivo.

Si en su viaje de vuelta, el audiodescriptor actúa de mediador entre el significado del film y la experiencia estética del espectador ciego, formando parte de la cadena de textos y lecturas que dibujábamos apartados atrás, deberá hacerlo atendiendo cuidadosamente a los códigos que articulan los signos fílmicos en estos tres niveles de representación, ya que su proceso de descodificación adquiere implicaciones narrativas y simbólicas que, al pasar al nuevo espacio textual audiodescrito, pueden condicionar el disfrute del film de su receptor:

The problem is greatest in the case of fiction which, Hall indicates, is likely to be more polysemic than factual media. The interest of a story lies in its twists and turns, disjuncture's and ruptures, in its ability to surprise us with new meanings. It is precisely in the case of fiction, where visual normativity is at its height, that AD is most needed (Haig, 2006, p. 8)

En suma, la construcción de significado en la audiodescripción pasa por la identificación de los signos fílmicos en tanto entidades abiertas a la descodificación en varios niveles de lectura. Tal y como lo vemos, la práctica de la audiodescripción requiere, para el proceso de decodificación-recodificación, de habilidades analíticas que atiendan tanto a las categorías visuales que interactúan en el relato fílmico como a las categorías verbales que se decidirá incluir en el GAD, siendo conscientes de que los audiodescriptores ostentan el estatuto de mediador entre el espacio textual fílmico y el espacio textual fílmico audiodescrito.

Como parte fundamental del proceso de descodificación y recodificación del espacio textual fílmico, defendemos aquí que el audiodescriptor necesita, para enfrentarse al proceso traductor y al análisis de su texto origen, conocer el *lenguaje del cine*, o mejor dicho, la naturaleza y el funcionamiento de los signos, códigos y subcódigos que conforman el sistema de significación fílmico.

Hemos necesitado remontarnos al concepto mismo de signo para comprender cómo, por un lado, es una entidad en constante apertura ya que los procesos de significación son a la vez procesos comunicativos, y cómo, sin embargo, en la medida en que un signo nunca se presenta aislado sino formando parte de una cadena significante, el responsable de acotar límites al proceso de atribución de significado es el propio sistema de significación, con sus códigos y subcódigos. Lo mismo ocurre con los códigos, que no se presentan aislados sino en combinaciones de distinta naturaleza (códigos cinematográficos/ no cinematográficos) y carácter (códigos generales/códigos particulares) a la vez que operan desde el sistema de significación fílmico, asentándolo pero también renovándolo con la aparición de nuevos textos que usan nuevos

códigos. Por ello, el análisis fílmico para la audiodescripción requiere una atención personalizada para cada film.

Decir esto es síntoma de que el comportamiento del sistema de significación fílmico es equivalente al de una lengua viva, el de una cultura, por lo que resulta igual de necesario para el audiodescriptor conocerlo de lo que resulta para un traductor, con una actividad profesional alejada de la intersemiótica y centrada en la interlingüística, conocer la lengua y la cultura de su combinación lingüística (ej. esloveno-español). De modo que, por un lado, este estudio de los signos y los códigos fílmicos, que ampliaremos en los capítulos siguientes, clasificándolos en los tres niveles aquí anunciados (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*), en última instancia persigue la apertura de un camino metodológico para que el audiodescriptor pueda, en calidad de árbitro de la arbitrariedad, mejorar su capacidad de descifrar los signos fílmicos, atribuirles significado y comunicarlos lo mejor posible al espectador ciego con distintas estrategias a nivel léxico, sintáctico y discursivo. Y, por otro, hemos argumentado que el trayecto de confección del *espacio textual fílmico* es también, en sí mismo, un proceso traductor que codifica los signos fílmicos a partir de la descripción léxica, sintáctica y discursiva del guión cinematográfico, con todas las salvedades que pertenecen al propio proceso.

En los siguientes capítulos profundizaremos en este proceso, el viaje de ida, entendiendo que los tres niveles de representación fílmica incorporan codificaciones de signos de distinto tipo que se suceden y se superponen. En el primero de ellos, la puesta en escena, correspondiente a la fase de preparación, hablaremos de los elementos de la historia que se prevén desde el guión y constituyen la materia prima del discurso fílmico: personajes y espacio escénico. Los personajes precisan de la corporeidad de los actores, así como de vestuario, maquillaje, etc. para mostrar una apariencia, representar sus estados y sus acciones en escena. El espacio escénico, real o construido, recrea los lugares de la acción mediante el uso de decorados o atrezzo, color e iluminación. Algunos de estos elementos significan desde la concepción de la historia en el guión cinematográfico.

Explicaremos también que el guión de cine es el origen de un proceso de narración visual que continúa con la confección del guión técnico y el *storyboard*, herramientas básicas de la fase de filmación, por lo que la significación de otros elementos puede surgir en los siguientes niveles. En la fase de filmación analizaremos la batería de recursos que pueden significar dentro de la puesta en cuadro y en qué medida el uso de los códigos visuales fotográficos, o el lenguaje de la cámara, orienta el recorrido de la mirada espectral en cada encuadre. Por último, en la fase de montaje nos encargaremos de ciertos fundamentos que operan tras los códigos sintácticos, entendiendo cómo gracias a ciertas leyes o principios se construye el orden discursivo en el espacio textual fílmico.



3. LA IMÁGEN FÍLMICA Y SUS GUIONISTAS. EL VIAJE DE IDA.

3.1. DEL GUIÓN AL FILM Y DEL FILM AL GUIÓN. EL TRABAJO DE LOS GUIONISTAS.

3.1.1. El equipo fílmico: visión general. Departamentos y descripción de los puestos.

3.1.2. El guión fílmico: un texto, múltiples versiones.

3.1.3. Guión literario. El trabajo del guionista.

3.1.4. La materia prima del guión: personajes, acción, estructura y ambientación.

“Para mí una película está terminada en un noventa y nueve por cien cuando está escrita. A veces preferiría no tener que rodarla. Uno se imagina la película y, después de eso, todo se viene abajo. Los actores en que se había pensado no están libres, no se consigue una buena distribución... Sueño con un I.B.M. en el que pudiera introducir el guión por un lado y que la película apareciera por el otro, terminada y a color”.

(Alfred Hitchcock)



1. Entrevistado por Chalonge, Billard y Veillot en el diario *L'Express*, 20 mayo de 1968.

Este capítulo trata de dar una perspectiva general del proceso de creación de una película a través de una detallada explicación dividida de los componentes que se superponen en el film a medida que se completan las tres fases de creación (preparación, filmación y montaje). Las decisiones tomadas por el guionista en el nivel léxico, sintáctico y discursivo se volverán, atravesando procesos de transformación más o menos acusados durante el rodaje y el montaje, signos audiovisuales con valor estético, semántico o narrativo desde los niveles de la imagen correspondientes: puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie. Tal y como se ha defendido en el capítulo anterior, entender las bases del trabajo cinematográfico, el proceso que hay tras la configuración del texto fílmico como espacio textual (TO), resulta necesario para emprender su traducción audiodescriptiva hacia el espacio textual audiodescrito (TM), y evaluar en qué medida, basándose en la similitud del trabajo de guionista fílmico y guionista audiodescriptivo, puede el guión literario convertirse en una herramienta de consulta (texto paralelo) donde el audiodescriptor encuentre pistas textuales para elaborar, a su vez, sus propias estrategias léxicas, sintácticas y discursivas. Estas pistas, no obstante, deberán verificarse siempre en el film, puesto que el guión literario no es sino el fundador verbal de un proceso visual que terminará por cristalizar en una configuración fílmica, tras el rodaje y el montaje. En ese proceso, participa todo un equipo de personas con distintas funciones cuyas decisiones en el área que les compete, al cabo, se reflejan en la particular red semiótica que configura todo film. Conviene, antes de seguir, detenerse un momento en especificar cuáles son esas áreas y en qué modo cooperan en el proceso de construcción textual.

3.1.1. EL EQUIPO FÍLMICO: VISIÓN GENERAL. DEPARTAMENTOS Y DESCRIPCIÓN DE LOS PUESTOS.

“A veces, cuando hablamos del cine como arte, nos acordamos de la escritura, de la escultura o la pintura, y tratamos de enfocar lo que hacemos de ese modo: convirtiéndolo en una disciplina casi artesanal. Pero lo cierto es que el cine no tiene nada que ver con la escritura, la escultura o la pintura. No puede ser una disciplina individual porque al final lo que se verá es el esfuerzo de un colectivo”.

(Hermanos Wachowski²)

● ● ● ● ● ● ●

2. Entrevistados por Toni García para El País Semanal nº 1902, 10 de marzo 2013.

El enorme despliegue de créditos que aparece al final de una película da una idea del personal involucrado en casi todas las producciones cinematográficas. Cada una de estas personas, además de jugar un importante papel individual, colabora e interactúa en la producción como parte de un equipo. El tamaño del equipo dependerá del presupuesto de la película, pero también de su género, de los canales de distribución para los que esté concebida, etc. En este apartado daremos las líneas generales de los trabajos o departamentos esenciales en la producción cinematográfica, en tanto en cuanto su trabajo determina la naturaleza de los significantes fílmicos que interactuarán en cada film concreto: un determinado tipo de luz, la elección de un vestuario u otro, el significado otorgado a la acción de un personaje según el tipo de plano con el que ha sido filmado, la música que lo acompaña, etc.

El equipo suele estar dividido en departamentos, cada uno de los cuales está especializado en un aspecto particular y actúa en las distintas fases del trabajo audiovisual según el calendario previsto y el presupuesto establecido, normalmente a las órdenes del productor. Los distintos miembros ostentan diferentes responsabilidades y colaboran entre sí en las fases de preparación, filmación y montaje. Describamos ahora los puestos en cada departamento.

Guión.

El guionista o los guionistas son los responsables del contenido en bruto del guión, desarrollando, a partir de la idea, las distintas fases del texto: sinopsis, tratamiento, continuidad dialogada, etc. En un mismo proyecto puede trabajar más de un guionista. Especialmente en el contexto del cine independiente o "cine de autor" es habitual que uno de estos guionistas sea el mismo director. Si no es así, la participación del guionista puede concluir cuando empieza la producción, o bien puede continuar durante el rodaje y el montaje.



Producción.

El departamento de producción está encabezado por el *productor* y, si existe, el *productor ejecutivo*. Mientras el productor ejecutivo es quien respalda con su nombre y avala el film económicamente, pero no interviene para nada más en el proceso de creación, es el productor es quien pone en marcha, coordina, supervisa y controla la logística necesaria para que todo se desarrolle en tiempo y forma.

El productor ejecutivo funcionaría, más bien, como mecenas y, a menudo, como gancho comercial cuyo aval se adivina como garantía de éxito en taquilla (sería el caso de etiquetas comerciales como "Producida por Tarantino", ya que el estilo creado por el director da una idea al espectador de los códigos en los que va a moverse el film, pero en ningún caso significa que Tarantino haya realizado las funciones propias de un productor).

El productor, sin embargo, participa de la financiación, la contratación del equipo y la distribución de la película, involucrándose en el proceso de creación cinematográfica desde el inicio hasta el final, desde el punto de vista de sus necesidades materiales, siendo lo deseable que intervenga en las decisiones creativas lo menos posible. Su primera tarea puede consistir en buscar el dinero necesario para comprar un guión ya escrito, comprar los derechos de una novela para escribir un guión adaptado, o incluso desarrollar una idea y convertirla en un guión original con posibilidades de éxito en el mercado cinematográfico. El productor debe ser un ente con visión comercial capaz de buscar financiación tanto en el sector público como en el privado, incluso durante el rodaje del proyecto cuando se producen imprevistos. Sin embargo, es el responsable de que el presupuesto se distribuya en función de los fondos disponibles, por lo que suele obligar a realizar cambios que pueden afectar al contenido del film y, por ende, al proceso creativo, tales como la disminución de los días de rodaje o el número de localizaciones por falta de presupuesto. A cada uno de los departamentos se les asigna un presupuesto al que deben ceñirse.



El director de producción supervisa aspectos relacionados con cuestiones de tipo práctico: contratación de personal (no confundir con el casting), alquiler de los equipos (crucial para el aspecto visual del film), presupuesto y planificación. Maneja todos estos aspectos durante la producción para que se cumpla el calendario y el presupuesto establecidos. Dependiendo del tamaño de la producción, puede haber varias unidades rodando al mismo tiempo distintas escenas. En ese caso, *el ayudante de producción* desempeña las mismas funciones que el director de producción en la segunda unidad de rodaje.

Por su parte, *el director de localizaciones* coordina la búsqueda, identificación y obtención de los distintos lugares de rodaje o localizaciones. Así, es el encargado de seleccionar los escenarios más adecuados según los requerimientos del guión, trabajando estrechamente con el *director* y el *director de arte*.

Dirección.



Este departamento lo componen, fundamentalmente, el director, los ayudantes de dirección y el script o secretario de rodaje. El *director* es el responsable de cómo se cuenta la historia, tanto desde el punto de vista conceptual como narrativo. Está comprometido con el enfoque global de la película. Para ello, supervisa los aspectos creativos, como la dirección de actores y el trabajo del operador de cámara. Suele, mediante la utilización de storyboards (y eventualmente de *storyboarders* o dibujantes) realizar bocetos de las escenas para planificar en detalle cómo se filmarán. Además, decide cómo tienen que moverse los actores e interpretar sus frases en cada toma.

El *primer ayudante de dirección*, por su parte, se encarga de los aspectos logísticos durante el rodaje y coordina cada toma. Sus tareas son más de tipo organizativo que creativo, ayudando tanto al *director* como al *director de producción*. El objetivo del primer ayudante es asegurar que el rodaje se desarrolla según el plan y conseguir un ambiente de trabajo productivo. Está a cargo de la supervisión del día a día de los actores y el equipo, así como de la planificación y los horarios.

El *segundo ayudante de dirección* presta apoyo, a su vez, al primer ayudante, actuando de enlace entre el equipo de dirección y el reparto. A menudo es también responsable de aquellas acciones que tienen lugar en el fondo de la escena, dirigiendo a actores secundarios o a los figurantes (extras).

La *script* o secretaria de rodaje (habitualmente es una mujer, aunque no existe razón alguna para ello fuera de la tradición, que polémicamente dicta que las mujeres tienen mayor capacidad de observación y retentiva) controla que cada toma, dentro de una misma secuencia, mantenga una continuidad en la acción, el diálogo y la puesta en escena, de modo tal que garantice la posterior coherencia y cohesión entre los distintos planos durante el montaje del film. Para ello, la *script* trabaja junto al director en el set de rodaje, realizando un seguimiento del guión mientras se rueda, anotando los detalles de cada plano (posición de los objetos, aspecto y postura de los actores, etc.) con el objetivo de que pueda conseguirse la continuidad visual y narrativa entre toma y toma.

Dirección de arte o Diseño de producción.

A veces englobados bajo el término *Diseño de producción*, los departamentos de arte, vestuario y escenografía son los encargados de crear la apariencia física, visual o material y la atmósfera de la película. El ambiente en el que los personajes se mueven es un aspecto vital del film por cuanto expresa visualmente el contenido del guión y lo traslada para el público a un espacio cinematográfico, concreto. En colaboración con el director del film, los miembros de estos equipos deciden si se rodará en localizaciones naturales o en un plató cinematográfico, aunque cada vez es más habitual que opten por la combinación de las dos opciones, especialmente desde la aparición del cine digital. En las grandes superproducciones, donde se construyen enormes decorados (reales o a través de procedimientos de animación 3D) este es el departamento que, con frecuencia, se lleva la mayor parte del presupuesto.



El *director de arte*, *director artístico* o *diseñador de producción* es el jefe del departamento y el responsable de crear la factura visual de la película, ideando la traducción física, material, de los escenarios según las características descritas en el guión. Así, el director artístico se incorpora a la producción cinematográfica en las primeras etapas de la pre-producción, trabajando en los diseños y dibujos para el vestuario, la utilería o *atrezo*, la construcción de decorados, etc. así

como supervisando la ejecución y funcionamiento de todos estos elementos durante el rodaje y el posterior desmontaje de los decorados. Para conseguir la coherencia visual de todos estos elementos, el director artístico trabaja estrechamente con el director y el director de fotografía.

El *escenógrafo* (con frecuencia arquitectos o delineante) se encarga de diseñar las estructuras de los decorados, interiores o exteriores, necesarios para aquellos escenarios ideados por el director artístico.

El *ayudante de dirección de arte* trabaja al servicio del director artístico y supervisa el trabajo del escenógrafo y el decorador.

Decorados y atrezzo.

El *standby* o *encargado de atrezzo* y decorados se encarga de controlar el escenario durante el rodaje para vigilar que los diferentes elementos se mantengan tal y como el diseñador de producción desee.

Los *decoradores* trabajan estrechamente con el director artístico y su ayudante, realizando una selección del mobiliario y todos los demás objetos que se verán en la película.



El *ayudante de decoración* es el encargado de buscar, comprar o alquilar los elementos decorativos siguiendo las instrucciones del decorador.

El *ambientador de decorados* depende del decorador y su tarea es colocar en el escenario el mobiliario y los diferentes objetos decorativos.

El *supervisor de dirección* administra el presupuesto del departamento, controla los gastos y vela por el cumplimiento del calendario.

El *atrezista* busca y tiene controlados todos los accesorios y la utilería que componen el *atrezo*.

El *constructor del atrezzo* se ocupa de la fabricación de objetos, maquinaria o piezas que contruidos especialmente para la película.

El *armero* está especializado en la supervisión y manejo de las armas de fuego.

El *coordinador de construcción* organiza y planifica el trabajo de fabricación de todos los decorados y escenarios. Asimismo, se encarga del pedido de materiales y dirige al equipo de carpinteros y pintores.

Los pintores y carpinteros se ocupan de los revestimientos y tratamientos especiales de las superficies de los decorados, como ciertos acabados de pintura, los envejecimientos, los dorados y la imitación de materiales como piedra, madera o metal.

Vestuario.



El equipo de *vestuario* es el responsable del diseño, las pruebas, el alquiler, la compra o confección y el cuidado de todas las prendas y complementos que se utilizarán en la película.

El diseñador de *vestuario* o *figurinista* se encarga del *vestuario* que llevan los actores. Diseña las prendas, escoge los tejidos y los colores y supervisa la confección. Trabaja con el director para interpretar la apariencia de los personajes y con el director artístico para conseguir un enfoque coherente.

El *ayudante de vestuario* administra el armario y ayuda a plasmar las ideas del diseñador de *vestuario*. También decide sobre los proveedores, la contratación y el despido del personal de apoyo, el presupuesto y la logística.

El *standby* o *encargado de vestuario* está presente en el set durante el rodaje controlando a través de un monitor el estado de las prendas, así como la correcta continuidad del *vestuario* durante y entre las tomas, ayudando así a la *secretaria de rodaje*.

El *supervisor de armario* se encarga de controlar las prendas que entran y salen del guardarropa una vez empieza el rodaje.

Maquillaje y peluquería.

Los *maquilladores* diseñan y aplican el maquillaje a los actores. Su tarea consiste en modificar la apariencia de los actores de manera que se adecue al personaje y al rol que interpretan.

El *estilista* trabaja conjuntamente con los *maquilladores* y es el responsable de peinar y retocar el peinado de los actores y figurantes.

Efectos especiales en rodaje.

Este departamento se encarga de la creación de los efectos especiales físicos (no reconstruidos en 3D) de la película, incluyendo los atmosféricos, como la nieve o la lluvia. Los efectos o

imágenes generados por ordenador, como pueden ser grandes explosiones o un maremoto, también son creados y supervisados por este departamento.

Cámara.

La composición del plano, el movimiento y la luz se combinan para configurar la puesta en cuadro del film. El *equipo de cámara* está compuesto por operadores que manejan los instrumentos a las órdenes de director y director de fotografía para hacer posible la filmación.

El *director de fotografía* es el jefe del departamento de cámara e iluminación. Toma decisiones acerca de la iluminación y el encuadre del plano junto con el director, plasmando la visión de este mediante sus conocimientos técnicos (apertura, objetivos, filtros, fuentes de luz...)

Normalmente, no es el director de fotografía el que filma directamente, aunque a veces el manejo de la cámara y la composición fotográfica recaigan en la misma persona. Lo habitual es que sea el *operador de cámara* o *cameraman* quien maneja la cámara bajo la dirección del director de fotografía y del director

Por su parte, el *primer ayudante de cámara* se encarga de colocar y mover el equipo para cada toma, anotando además en el llamado "parte de cámara" la información técnica referente a cada una de las tomas que han sido filmadas. Se ocupa asimismo del cuidado del equipo y de prepararlo para el transporte de una localización a otra.

El *foquista* cumple el concreto cometido de enfocar, desenfocar y reenfocar el objetivo de la cámara durante el rodaje. En muchos rodajes, el primer ayudante de cámara cumple el cometido del foquista.

El *segundo ayudante de cámara* o *claquetista* manipula la claqueta al inicio y al final de cada toma. Es también el encargado, entre toma y toma, de cargar el rollo de película en el chasis, controlar las existencias de película (en el caso del cine digital, otros dispositivos) y reportar al primer ayudante la cantidad de rollos de película que se han usado y la disponibilidad para los distintos días de rodaje. Lleva un registro del material: recepción, uso y envío al laboratorio para el revelado. Hoy día se prescinde a menudo de este puesto.

Los *maquinistas* o *grips* son los técnicos que montan y manejan las estructuras que soportan la cámara: trípodes, *dollies*, rieles, jirafas y grúas. Trabajan junto al equipo de iluminación y los electricistas instalando el sistema de iluminación para cada toma.

El *operador de vídeo* se encarga del visionado de la toma a través de un monitor para mostrar al equipo lo que se está filmando.



Iluminación.

El *jefe de eléctricos* o *gaffer* dirige el equipo de iluminación y es el responsable de idear y ejecutar el plan de iluminación.

El *ayudante del jefe de eléctricos* o *best boy* se encarga de pedir el material eléctrico necesario y de supervisar el trabajo de los técnicos de iluminación.

Los *técnicos de iluminación* montan y controlan el equipo y el sistema de iluminación.

Sonido.

El *ingeniero de sonido* es el jefe del equipo de sonido en el set y se responsabiliza de la grabación de todos los sonidos durante la filmación. Esto implica la selección y combinación de los micrófonos, el manejo de todo el aparataje de grabación del sonido y, a veces, la mezcla de señales acústicas a tiempo real.



El *microfonista* es el asistente del mezclador. Su función es colocar los micrófonos e ir cambiando su posición durante el rodaje. También se encarga de sostener, cuando el plano así lo requiere, el micrófono de pértiga, accesorio que permite posicionarlo por encima o debajo de los actores, manteniéndose así fuera del encuadre de la cámara.

Montaje y postproducción.

Con ayuda del director o sin ella, el *editor* o *montador* une las diferentes tomas filmadas para construir un texto coherente. En este proceso se reinterpreta la película, convirtiéndose en un espacio textual cerrado y concreto mediante el uso de transiciones, yuxtaposiciones y la creación de un ritmo.

El *etalonador* ajusta el color de la película para lograr una mayor uniformidad y conseguir efectos artísticos mediante procedimientos fotoquímicos o digitales. Las herramientas de etalonaje digital han permitido mayor manipulación de imagen y, por ende, una mayor libertad creativa.



El *preparador del negativo* corta y empalma los negativos bajo las órdenes del editor; después, entrega los rollos de film ensamblados al laboratorio para que hagan copias.

El *supervisor de efectos visuales* es responsable de los efectos visuales y las modificaciones de las imágenes de la película durante el montaje (no hay que confundir efectos visuales

con efectos especiales, los cuales se llevan a cabo en el set durante el rodaje –explosiones, accidentes, etc.– y pasan a formar parte del contenido de la imagen. Los efectos visuales de montaje, por su parte, alteran el aspecto final de la imagen rodada, por ejemplo introduciendo deformaciones, *blurs*, coloreados artificiales, collages, etc.)

El *artista de fotocomposición* es un especialista en efectos visuales que compone las imágenes con material visual procedente de diferentes fuentes, como vídeos, películas, imágenes 3D generadas por ordenador, animaciones 2D, dibujos, fotografía y texto.

El *jefe de sonido* está al frente de la postproducción sonora. Su labor puede ser muy creativa unas veces, y otras se limita a trabajar con el director y el editor para equilibrar el sonido del film, ayudándose del *editor de diálogos*, del *técnico de efectos de sala*, y del *mezclador*, que se encarga de unir y editar los distintos sonidos (diálogos, efectos y música) para crear una única banda sonora. A menudo, aunque no siempre, se cuenta con un *foley*, persona encargada de crear y grabar efectos de sonido específicos, en lugar de acudir a bases de datos de efectos sonoros.

En cuanto a la música, mientras que el *compositor* ejerce la labor creativa de escribir la música para la película, la figura del *supervisor de música* implica un trabajo con el compositor, los mezcladores y los editores para cerrar la banda sonora musical completa. Este último funciona como nexo de unión entre la industria del cine y la industria discográfica, negociando los derechos de todas las piezas, preexistentes o creadas ex profeso para el film.

Conocer todos estos departamentos y sus miembros principales resulta relevante para evaluar la complejidad de la escritura de un texto cinematográfico. Visto el conjunto de responsables que colaboran en las distintas fases, es más fácil comprenderlo en su condición de trayecto donde convergen distintas subjetividades. Para la creación de una película es básico que los departamentos trabajen estrechamente unos con otros, de ahí la consideración del film como el resultado de este trayecto, lo que prefigura su naturaleza de espacio textual de autoría colectiva. Cada uno de los departamentos que trabajan al producir una película aporta conocimientos creativos, técnicos, artísticos y habilidades interpersonales, configurándose así como un doble proceso de significación y comunicación desde la misma constitución del espacio textual.

El proceso de producción de un film comienza con un guión, que es el manual de instrucciones para todas estas personas. Desde la idea original de una película, que se resume en sólo dos líneas, el guionista va desarrollando su texto pasando por varias fases (*storyline*, sinopsis, tratamiento, continuidad dialogada) que aquí no abordaremos pero que constituyen un primer trayecto creativo que el guionista lleva a cabo individualmente hasta llegar al guión literario, espacio textual donde empieza el proceso que nos interesa. Recorrer las fases previas serviría para un enfoque didáctico de la narrativa del guionista, centrado en cómo crear y desarrollar buenas historias. Sin embargo, lo que aquí nos interesa de este primer trayecto creativo del guionista es rastrear algunas de sus estrategias de redacción desde un punto de vista textual, o,

en otras palabras, aquellas pautas de su trabajo que podamos poner en paralelo con el trabajo del guionista audiodescriptivo. En cambio, conocer las profesiones de todos y cada uno de los miembros de un equipo cinematográfico creemos que contribuye a dibujar un mapa más exacto del segundo trayecto creativo, que se inicia con el guión literario, trazado completo de la historia que se quiere contar, escena por escena. El guión literario se convierte así en el origen de un proceso colectivo mucho más complejo que hemos bautizado como *el viaje de ida*. En este proceso, el guión literario es el primer paso y, normalmente, el paso previo a la aparición del productor, que atiende a las necesidades del proyecto, redirigiéndolo si es necesario, y a la del realizador, que ultima los detalles técnicos (con o sin ayuda del guionista) apropiándose así del espacio textual de partida para diseñar la película plano por plano en el guión técnico. Esta segunda versión del guión recoge la traducción en planos de la historia prevista por el guión literario y, junto con su representación dibujada en el *storyboard*, es la principal herramienta documental para el rodaje y, en última instancia, para el montaje, que se corresponden con los dos siguientes niveles de análisis: la puesta en cuadro y la puesta en serie.

“EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE UN FILM COMIENZA CON UN GUIÓN, QUE ES EL MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA TODAS ESTAS PERSONAS”

Por ello, en sucesivos apartados profundizaremos en la primera fase, la de preparación, correspondiente a la puesta en escena. Esta parte, más que ninguna otra, del guión literario, ya que trabaja a partir de los elementos de la historia (personajes, espacios, acción y estructura), y no tanto del discurso, reservado a las otras dos fases, rodaje o puesta en cuadro y montaje o puesta en serie. La puesta en escena del guión implica a los equipos técnicos de producción y dirección de arte (incluyendo a los encargados de localizaciones, decorados, iluminación, vestuario, maquillaje o peluquería) y, por supuesto, al equipo artístico, esto es, los actores que darán cuerpo a los personajes. Cada uno de estos equipos aporta capas de significado que se presentarán superpuestas ante el espectador (junto con la puesta en cuadro y la puesta en serie) en el segundo proceso de significación-comunicación implicado en un texto fílmico: el proceso de lectura. Así, en el viaje de ida se partirá del guión y de sus elecciones léxicas, en mayor medida, para poner en escena una serie de signos visuales que serán esos y no otros (ya hemos dicho que el discurso es patrimonio de la cámara y el montaje, por lo que las estrategias sintácticas y discursivas podrán ser o no refrendadas). Pero el formato y estilo de escritura del guión fílmico servirán de guía en esta labor, por eso trataremos de demostrar en este capítulo que existen no pocas correspondencias entre el trabajo del guionista, que propone la organización discursiva de los signos visuales de su historia, y el trabajo del audiodescritor, que restaura para el espectador ciego estos signos visuales. Aunque el audiodescritor siempre parte del film terminado, guión original y guión audiodescriptivo son, en cierto modo, trabajos paralelos.

Por ello, en esta primera parte (apartado 3.1.) desgranaremos las características textuales del guión literario, profundizaremos en su formato, lenguaje y estrategias en busca de estas correspondencias con la audiodescripción. En segundo lugar, comprenderemos que el resto de estrategias audiodescriptivas tendrán que ver con el guión técnico, o mejor dicho, su trasposición al lenguaje de la cámara durante el rodaje y su posterior modelado en el montaje, y esto lo trataremos en los últimos apartados (apartado 3.2), antes de pasar a analizar, propiamente, las estrategias audiodescriptivas por niveles, cosa que haremos en el siguiente capítulo (capítulo 4).

3.1.2. EL GUIÓN FÍLMICO: UN TEXTO, MÚLTIPLES VERSIONES.

Una vez iniciada la preproducción, al guión se le añade información nueva, y dicho documento se denomina *guión de producción* o *guión de rodaje*. Este se diferencia del anterior en que en el guión literario las escenas no siempre se numeran, sino que a menudo se escribe como una obra de teatro. Al emprender la fase de preproducción, el guión literario pasa a llamarse guión de producción, porque este se convierte en la principal guía para todos los departamentos de la producción: vestuario, decorados, iluminación, etc. Las escenas se numeran, de modo que cada una tenga un único número que las identifique³. Podemos decir que en ese momento el guión se “bloquea”, de tal modo que, aunque las escenas se reorganicen o se eliminen, todos puedan seguir identificándolas con el número que tienen asignado. Así, cuando se agrega una escena nueva a un guión de producción, su numeración sigue una nomenclatura particular⁴. Con la misma finalidad organizativa, se numeran las páginas. El estándar americano permite así evaluar la duración aproximada que tendrá la obra audiovisual resultante. Permite traducir el valor de tiempo de proyección en el valor de extensión de escritura: el texto que ocupa una página del guión equivale aproximadamente a un minuto de proyección (Aranda y De Felipe, 2006, p. 209).

Después, partiendo del guión de producción, el director elabora un documento con la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos de la película, denominado *guión técnico*. Este normalmente se acompaña de un documento gráfico que incorpora el dibujo de cada plano: el *story-board* de producción, ayuda visual para el departamento de dirección artística, sobre todo vestuario y escenografía. Tanto el *guión técnico* como el *story-board* son documentos



3. El motivo es que un guión cinematográfico tiene muchas reescrituras. Es muy común eliminar y reorganizar las escenas, al igual que agregar nuevas. Consecuentemente, agregar o eliminar una escena implicaría volver a numerar las escenas posteriores. La mayoría de las veces, numerar las escenas conlleva mayor eficacia a la hora de buscar las escenas.

4. Este identificador se forma por el número de la escena anterior, seguido por una letra. Ej.: Si las nuevas escenas suceden entre la escena 30 y la 31, pasarán a llamarse 30a, 30b, etc.

técnicos y especializados que se utilizan como herramientas de trabajo en las fases de producción y rodaje, pero suelen resultar inaccesibles para el público, además de poco útiles para el traductor audiovisual, precisamente por su carácter técnico. Lo mismo ocurre con la primera versión del guión literario, antes de pasar a ser guión de producción, son documentos destinados a morir, a modificarse y reescribirse en el proceso, por lo que nunca estarían disponibles para el traductor.

En cambio, las versiones comerciales de los guiones que se publican y que pueden ser accesibles se conocen como guión literario, y así lo trataremos en este trabajo, pero se trata de versiones mixtas entre la primera versión y el guión de producción. En el prólogo del guión de *La mala educación*, Almodóvar se expresaba así:

El guión cinematográfico se escribe para que lo lean las personas que forman los diferentes equipos que van a convertirlo en película. Se trata de darles la mayor información técnica posible para que puedan llevar a cabo su trabajo. (...) La naturaleza de un guión, por lo tanto, no incluye a los lectores ajenos al equipo.

Siempre que se publica un guión mío no puedo evitar sentir una cierta aprensión. La película ya está rodada, por lo cual el guión ya ha cumplido su función como instrumento de trabajo, y no sé si viene a cuento enseñar las tripas de la película cuando sólo era un proyecto, hay algo anacrónico en ello.

En el caso de *La mala educación* tengo tal cantidad de versiones que he debido pararme a pensar cuál elegía para su publicación.

Finalmente me he decidido por la penúltima versión (...) El guión que tienes entre las manos es más o menos el que se le entregó al equipo para la preparación y el rodaje de la película. Le llamo "penúltima versión" porque la última versión está desperdigada por las papeleras de los diferentes lugares que me sirvieron de despacho en las múltiples localizaciones, donde cada día adaptaba el guión a las azarosas circunstancias que vivimos en el calurosísimo rodaje.

Para información del estudioso, he dejado (...) algunas secuencias según fueron concebidas, cuando todavía los personajes y los decorados en los que vivían eran sólo abstracciones. (...) (Almodóvar, 2004, pp. 13-14)

Afortunadamente, no obstante, existen cada vez más guiones que, tras estreno comercial de una película, se publican en el mercado editorial (en España esto se ha hecho gracias, fundamentalmente, a editores como Elías Querejeta y editoriales como *Plot ediciones* y *Ocho y medio*) o pueden encontrarse accesibles en la web (la mayoría, guiones estadounidenses en su versión original inglesa). Pues bien, todos los ejemplos que vamos a ir analizando en este trabajo están siempre extraídos de estas versiones publicadas a las que, aclaramos aquí, nos referiremos indistintamente como "guión literario", "guión original", "guión cinematográfico" o "guión fílmico", más por una cuestión de cortesía con el lector que de adecuación terminológica. En relación

a nuestra hipótesis, hablaremos de guión literario porque, en tanto es la versión asequible del “film en palabras”, puede resultar el mejor texto paralelo si de lo que se trata es de restaurar la información visual de un film con palabras. En realidad, la consulta del guión literario puede ser de gran ayuda para todo traductor audiovisual, pero especialmente para los audiodescriptores.

Como decimos, los guiones literarios publicados suelen ser una versión mixta entre el guión literario y el guión de producción, en alguna de sus versiones, o una reformulación ordenada de las escenas tal y como fueron finalmente dispuestas tras el montaje. Tanto escenas como páginas aparecen numeradas, pero a menudo encontramos que el contenido de las escenas se ha cambiado, eliminado o reorganizado. Encontramos un ejemplo sencillo de esta idea en el guión publicado de *Te doy mis ojos* (Iciar Bollain, 2003; AD José Antonio Álvarez, 2004). La organización de las escenas, tanto en orden como en su desarrollo, es prácticamente idéntica al film, lo cual indica que, o bien se ha seguido al pie de la letra (en este caso, guionista y directora coinciden en la misma persona), o bien han existido reformulaciones posteriores, de cara a su publicación. Sin embargo, de ser así, se habrían rediseñado ciertas escenas que no coinciden con el material fílmico. La escena 19, por ejemplo, transcurre en el interior de casa de Ana, la hermana de Pilar, que va a casarse. En la escena, Pilar y su madre llegan con el vestido de novia que usó Pilar en su boda:

19. INT. CASA DE ANA. DÍA.

Una mano desliza una cremallera dejando al descubierto un traje de novia. La madre de Ana y Pilar terminan de quitarle la funda que lo protegía.

AURORA

A ver, ayúdame a colgarlo bien, que no arrastre, después de la fortuna que me he dejado en el tinte, sólo falta que se ensucie.

Pilar está de pie, junto a la puerta por donde acaba de entrar su madre, mirando fijamente el traje de novia sin articular palabra.

Ana se levanta del ordenador donde trabajaba y cuelga el vestido de un clavo en una puerta o en una de las vigas vistas al techo.

Aurora besa a Ana y luego a Pilar. Después se quita el abrigo.

AURORA (CONT.)

¿Te acuerdas, hija? ¿Qué bonito es, verdad? Y no ha pasado nada de moda, es lo bueno de estos trajes...

(A Ana)

Tú estás un poco más llenita de lo que estaba tu hermana, pero no creo que se note.

ANA
(*Espantada*)

No pensarás que me voy a poner eso.

AURORA
Venga, pruébatelo, a ver cómo te sienta.

ANA
Que no.

AURORA
Pero por qué no, si está perfecto, nuevo, estupendo.

ANA
(*interrumpiéndola*)
Que no me gusta, que no quiero.

AURORA
Mira, Ana, ya que la ceremonia no es lo que tiene que ser, al menos ten unas fotos decentes, una cosa bonita, para recordar.

ANA
¡Que no, coño, que no me voy a casar disfrazada de mamarracha!

Pilar mira a Ana.

Ana (CONT.)
Perdona, Pilar, lo que quiero decir es que está muy bien, pero a mí no me va ese rollo.

AURORA
¿Pero qué rollo? ¿No te acuerdas de lo preciosa que estaba Pilar, tan chica, con esa carita de ilusión?

Ana resopla.
Pilar se ha sentado y está tocando el traje con tristeza.
Su madre se sienta a su lado.

AURORA (CONT.)
Venga, mujer no te pongas triste.... Tú lo que tendrías que hacer es arreglarte con Antonio y volver a tu casa...

ANA

(De mal humor)

No, lo que tendría que hacer es separarse y pedir una orden de alejamiento.

AURORA

No digas estupideces.

ANA

(Perdiendo la paciencia)

Mira, mamá, si una mujer sale de su casa corriendo antes de que vuelva su marido, a lo mejor es para pensar que estaría mejor sola, ¿no?

AURORA

Una mujer nunca está mejor sola... tú no sabes lo que es eso... Además, ¿qué sabrás tú de lo que pasa entre Pilar y Antonio!?

ANA

Yo sí lo sé, la que no lo sabes eres tú, ¿o es que no te quieres enterar? ¿Por qué no se lo cuentas, Pilar? ¿Por qué no nos explicas que son todas esas "caídas" de los partes de urgencias?

Pilar enrojece. Su madre la mira.

ANA (CONT.)

Venga, cuéntanos, Pilar, ¿cuántas veces te has "caído" por la escalera, es que no miras por dónde vas o qué? ¿Qué coño te pasa, Pilar?

Aurora se pone a arreglar el traje nerviosa.

AURORA

Deja a tu hermana tranquila, caray, que ya sabrá ella lo que tiene que hacer... venga, si no te vas a poner el vestido me lo llevo y se ha acabado...

ANA

¿A qué estás esperando para contárnoslo, a que sea demasiado tarde? ¿A que ya no podamos ayudarte?

AURORA

(Gritando muy nerviosa)

¡Que la dejes en paz, Ana, que nadie te ha pedido tu opinión!
¡Vas a ponerte el vestido o me lo llevo!

Aurora coge el vestido y se pone a doblarlo sin querer escuchar.

ANA

(Desesperándose)

Mamá, coño, estoy hablando de que Pilar tiene varias tendinitis,
desgarros musculares, pérdida de visión de un ojo, ¿entiendes?,
de que Antonio le ha desplazado el riñón de una patada....

AURORA

¡Cállate, Ana!

PILAR

(Gritando)

¡Callaros las dos!

Ana y Aurora se quedan un momento calladas. Pilar se levanta de repente y coge el vestido de un zarpazo.

PILAR (CONT)

¡Y dame ese vestido que es mío!
La madre trata de recuperarlo.

AURORA

¡Lo vas a romper!

Pilar lanza el vestido por una ventana.
Aurora y Ana la miran pasmadas.

AURORA (CONT.)

¡Pero, hija!

PILAR

Es mío, no se lo dejo a nadie y hago con él lo que me da la gana.

Pilar se marcha dando un portazo.
Vemos el vestido que ha quedado colgado de las ramas de un árbol.

(Bollaín y Luna, 2003, pp. 57-61).

En el film, esta escena transcurre en casa de Ana, pero en la terraza (*Secuencia 3.1*). La escena comienza cuando Ana y su madre entran por la puerta de la casa, desde donde Ana las acompaña a la terraza. El espacio de la escena ha cambiado, lo que supone que se han eliminado ciertos elementos respecto al guión literario o que han sido sustituidos por otros. El ordenador ha desaparecido, Ana estaba tendiendo la ropa, no trabajando. Es la madre, y no Ana, quien cuelga el vestido de novia, y lo hace en una cuerda del tendedero, no en una puerta ni en una viga, propuesta prevista para un espacio interior. Resulta reseñable esta formulación, muy propia del guión literario porque es a menudo un texto de naturaleza abierta, consciente, si se puede decir así, de que durante la puesta en escena se seleccionarán unas localizaciones que darán unas posibilidades concretas (puede ser una puerta, un gancho, o una viga) y no otras, con lo cual no tiene sentido concretar en exceso. Por otro lado, la selección de este espacio durante el rodaje también aporta connotaciones o elementos nuevos a la par que refuerza de manera visual algunos de los ya previstos.

En primer lugar, el espacio de fondo en una terraza deja ver en el horizonte el monumental Toledo, contexto espacial para una historia centrada en la llamada violencia de género, nutrida por el modelo histórico de sociedad patriarcal. En segundo lugar, la elección de la terraza genera una serie de patrones visuales alrededor de líneas verticales, que por oposición a las horizontales, refuerzan la tensión de la escena: las torres, los campanarios y las antenas al fondo, el vestido de novia colgando, Ana tendiendo de pie, etc. En lo esencial, se mantienen ciertas disposiciones espaciales que pueden considerarse narrativas. Tanto en el guión como en el film, al inicio, los tres personajes mantienen su espacio, pero en el desarrollo de la escena, Pilar y su madre comparten espacio junto al vestido de novia mientras Ana, del otro lado de la terraza, representa además una opinión contrapuesta. La tensión creciente de la escena revierte en Pilar, suspendida en medio de las dos ideas-fuerza: romper su vínculo con Antonio o “aguantar”, “arreglarse”, a pesar de los problemas. Este vínculo está claramente simbolizado, tanto en el diseño del guión como en el de la puesta en escena, por el vestido de novia. La interactuación de los personajes entre sí, por medio del espacio y los objetos es el núcleo de la acción dramática, ya que las acciones externas vehiculan posturas internas, procesos emocionales: “Pilar se ha sentado y está tocando el traje con tristeza”, “Aurora comienza a doblarlo sin querer escuchar”, etc. Este elemento de atrezzo, símbolo del matrimonio y el espíritu ilusionado con el que se celebró termina, en ambos textos suspendido, colgando, de las ramas de un árbol en el guión literario, y de unos cables de alta tensión en el film. Es decir, casi siempre el diseño de las atribuciones narrativas de los personajes, el espacio, el atrezzo, etc. está previsto en el guión literario, aún si en la puesta en escena pueden producirse cambios que no hagan sino reforzar a nivel visual la estructura narrativa de los acontecimientos y, cómo no, la acción dramática llevada a cabo por los personajes. Por ejemplo, el “zarpazo” de Pilar en el guión original es una indicación directa para que la actriz realice un gesto con cierta violencia. Veamos cómo lo recoge el guión audiodescritivo, a modo de comparativa:

Después, Aurora llega a casa de Ana con un vestido enfundado. Pilar y ella salen a la terraza

Lo cuelga de una cuerda.

Un traje de novia.

Ana tiende ropa.

Arrebata el vestido a su madre y lo arroja a la calle.

Aurora retira la mano de la espalda de Pilar.

El vestido de *novia* ha quedado sobre cables entre edificios.

La selección léxica que hiciera Bollaín en el guión original (“zarpazo”) atraviesa la puesta en escena para desembocar en una nueva selección léxica en la audiodescripción que, si bien no es la misma, en lo esencial guarda las connotaciones de violencia o pasión previstas (“arrebata”). El vestido continúa siendo el motivo clave en la escena, algo que queda visualmente reforzado en la última imagen de la secuencia, un plano detalle del vestido, suspendido entre cables.

En tanto versión escrita de la película, el guión literario es un texto germen, es decir, no es un texto concebido como definitivo, sino como origen de un proceso colectivo de producción textual que se materializará en una puesta en escena concreta. El trazado narrativo de los personajes, acciones y ambientación de la historia adquirirá su forma discursiva tras el rodaje y el montaje. Pero, a pesar de los cambios, por otro lado siempre observables al acudir al film realizado, que puedan haberse producido entre un guión cinematográfico y su adaptación final al espacio textual fílmico, la primera versión literaria de una película mantiene, en general, los elementos esenciales de la historia, transcribe la intención visual de cada signo y arrojará cuanto menos sugerencias para el audiodescriptor a la hora de realizar su traducción (viaje de vuelta).

En relación con nuestros fundamentos teóricos y metodológicos, podemos decir que ambos son textos literarios, pero mientras que el guión original (GO) es una escritura de paso destinada a ser modificada (lo que llamábamos ET1), el guión audiodescriptivo (GAD) parte únicamente de lo que ha sido representado, de un sistema de signos cerrado y organizado secuencialmente entre el principio y el final (el texto fílmico correspondería a lo que llamamos ET2) para realizar una traducción/adaptación destinada a un espectador muy concreto, lo que dará como resultado un nuevo texto cerrado (un nuevo ET2, el texto fílmico audiodescrito). En tanto sistema de significación múltiple, la imagen cinematográfica puede arrojar multitud de metáforas visuales, disposición de motivos con valor simbólico o narrativo, que el audiodescriptor puede no detectar en una primera lectura, dejando fuera de su traducción la posibilidad de que el espectador ciego sí pudiera acceder a tales metáforas. Es en ese sentido en el que el GO puede resultar una guía visual, un manual de instrucciones, que por descontado el AD aplicará solo a los signos que estén dentro del film (ET2) y sean susceptibles de ser relacionados en un proceso interpretativo no

aberrante. A la hora de trasladar aquello que está efectivamente representado, el audiodescriptor puede acudir al GO en la medida en que este pueda, además, sugerirle expresiones o secuencias descriptivas que le sirvan de modelo o de inspiración.



Secuencia 3.1.

Por ello, recorreremos los siguientes apartados analizando el formato, el estilo lingüístico y el contenido narrativo de guiones cinematográficos, comparándolos con la audiodescripción de la película correspondiente. El objetivo último de este capítulo es considerar las semejanzas y diferencias entre lo que llamaremos aquí guiones originales (sabiendo ya que nos referimos a las versiones publicadas, con todas las salvedades) y guiones audiodescriptivos. Este contraste nos

sirve, en última instancia, para poner de relieve hasta qué punto pueden resultar de ayuda, no sólo en el análisis textual del film, sino como texto paralelo en el proceso audiodescriptivo, donde en definitiva se trata de volver a describir las escenas y situaciones con palabras.

3.1.3. GUIÓN LITERARIO. EL TRABAJO DEL GUIONISTA.

*Compadezcámonos del pobre guionista porque no puede ser poeta (...)
Su obra debe contener toda la sustancia de la literatura sin ser literaria.*

(McKee, 2010, p. 295)

Al hablar de guión literario existe el peligro de asimilarlo a una novela o incluso a una obra de teatro. Pero un guión no es cualquier texto literario, responde casi a los criterios de un lenguaje específico, donde la información se presenta siempre bajo una serie de convenciones o reglas formales. En una novela, las palabras tienen usos variados, casi ilimitados, ya que pueden remitir a realidades muy diferentes. Un novelista puede, por ejemplo, reproducir los diálogos de los personajes; describir un espacio o decorado; hacernos presenciar la acción de un personaje; o introducirnos en su intimidad, permitiéndonos leer sus pensamientos o sentimientos. En cambio, en un guión literario son posibles sólo algunos de estos mecanismos, ya que la escritura obedece a ciertas reglas.

Mientras que una obra literaria está terminada y completa en sí misma, el guión es sólo el comienzo de un proceso visual, un medio para lograr un fin. Debido a ello, por un lado, el guión de cine responde a una serie de convenciones en cuanto a su *formato* orientadas al rápido reconocimiento de los elementos de la puesta en escena y los diálogos, separación que sirve para facilitar la comunicación entre los actores y el equipo de rodaje. Por otro lado, en cuanto a la utilización del lenguaje, el *estilo* de escritura de un guión fílmico debe adaptarse progresivamente al lenguaje de las cámaras. Sin apartarse de este axioma principal, el guionista escribe los diálogos de los personajes, sus acciones y reacciones, al tiempo que especifica o describe los espacios y tiempos en que estas tienen lugar.

3.1.3.1. EL FORMATO DEL GUIÓN. CONVENCIONES.

En cuanto al formato, podríamos decir que cualquier guión cinematográfico organiza la información en 6 elementos constitutivos: *encabezado de escena*, *descripciones*, *diálogos*, *acotaciones*, *planos* y *transiciones*. Cada uno de ellos se escribe de una manera particular y respetarlos resulta información relevante para los miembros del equipo de producción. Hablaremos de ellos a continuación, aunque sin numerarlos, ya que nos siempre se encuentran todos ellos:

Encabezado de escena.

Todos los guiones están divididos en escenas o secuencias⁵. Al comienzo de cada una de las secuencias ha de aparecer un encabezamiento en mayúsculas con el número de escena, el lugar y el momento del día. Por ejemplo:

SEC.66. INT. EDIFICIO SILVER, ENTRADA PRINCIPAL. DÍA.
(...)

SEC. 13. EXT. CASA DE RUFO. DÍA.
(...)

SEC. 45. INT. ESTACIÓN DE CHAMBERÍ. NOCHE.
(...)

Esta parte del guión se escribe siempre en mayúsculas, en ocasiones en negrita o subrayado y, generalmente, en ese orden, aunque a veces puede variar la distribución de los dos primeros elementos, indicando el lugar concreto (Ej. CASA DE RUFO) antes de señalar si es interior o exterior. Así, los encabezados de escena tienen tres funciones principales. En primer lugar, dictan si la escena transcurre en un interior (INT) o un exterior (EXT). En segundo lugar, indican el lugar concreto donde transcurre (CASA DE RUFO; EDIFICIO SILVER). En tercer lugar, muestran la hora del día en que la acción será filmada (DÍA, NOCHE). Además, si se trata de un lugar concreto, la pauta habitual es indicar primero el lugar principal (ej. EDIFICIO SILVER) y después, si es necesario, concretar el lugar secundario donde transcurre la acción (ENTRADA PRINCIPAL).

En la medida en que los encabezados numeran las escenas y hacen rápida referencia al lugar donde suceden, son además una información fundamental para, posteriormente, elaborar el plan de rodaje en la fase de producción, que habitualmente organiza el rodaje de los distintos



5. Somos conscientes de la ambivalencia en el uso de escena y secuencia. Existe un histórico debate teórico acerca de la delimitación de ambos conceptos, porque a menudo son coincidentes. En la práctica, no obstante, nos valemos de las útiles simplificaciones que han servido para la didáctica del texto fílmico: (...) La *escena* es una parte del discurso visual que se desarrolla en un sólo escenario y que por sí sola no tiene un sentido dramático completo. (...) La *secuencia* es una unidad del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. No es preciso que esta estructura sea explícita, pero debe existir de forma implícita al espectador. La secuencia puede desarrollarse en un único escenario e incluir una o más escenas, o en diversos escenarios. También puede desarrollarse de forma ininterrumpida de principio a fin, o bien fragmentarse en partes mezclándose con otras escenas o secuencias intercaladas (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999, p. 29). Sin embargo, todo guión cinematográfico se ordena en secuencias (SEC), respondiendo indistintamente a la definición de escena o de secuencia que acabamos de citar.

planos y secuencias en función de las localizaciones generales, con independencia absoluta del orden narrativo en el que vayan a montarse las escenas para el relato final⁶.

Ahora bien, desde el punto de vista narrativo, cambiar de escena en un guión puede implicar no sólo variar de localización, sino que muchas veces se infiere un salto temporal en la historia (elipsis, analepsis, prolepsis). En ese sentido, los encabezados no son meros elementos formales, sino que en la medida en que ordenan el discurso también lo construyen, garantizando que las acciones que transcurren entre distintas escenas se conecten mediante el principio de causalidad. En un ejemplo inventado:

SEC. 15. EXTERIOR DEL BOSQUE. ANOCHECER.

Juan aparca el coche en el borde de una carretera. Saca del maletero una bolsa de deporte y una pala. Apaga las luces del coche. Su silueta levemente recortada por la luz de la luna se adentra en el bosque.

SEC. 16. INTERIOR. COMEDOR-CASA-DÍA.

Suena el teléfono.

JUAN

¿Diga?

VOZ DE DESCONOCIDO

Te he visto. Sé lo que has hecho.

El guionista fílmico es el garante de la coherencia y la conectividad del discurso, es quien decide cómo, dónde y cuándo dar pistas al espectador para que conecte las acciones. En ese sentido, se vale de los encabezados para organizar el antes y el después, para concatenar las distintas escenas de la historia en un discurso más o menos cronológico, más o menos fragmentario, más o menos poético. Hacer que se sucedan dos escenas ambientadas en Italia, pero absolutamente



6. En favor de razones logísticas y de eficacia, una película rara vez se rueda en el orden de la historia, que es el orden en el que aparecen, tanto en el guión como en la película terminada, sino que un rodaje se planifica siguiendo distintos criterios para distribuir, por un lado, las escenas en un mismo día o distintos días (localizaciones, actores, permisos, alquiler de equipos, etc.) y, por otro, dentro de una misma escena, para reordenar el rodaje de los planos (posición de la cámara, esquemas de iluminación, etc.). Todo rodaje altera el orden de la historia. Así, por ejemplo, el equipo de producción puede decidir dar prioridad al rodaje de una escena por el intervalo horario (que determina, por ejemplo, un tipo de luz si se trata de exteriores), o bien ordenar los planos de una misma escena, primero, atendiendo al espacio principal (por ejemplo, el edificio Silver) y, después, a los secundarios, que determinarán diferentes posiciones de la cámara en un mismo emplazamiento (fuera, mostrando la fachada principal; dentro, colocando al cámara ya dentro del edificio, etc.).

contrastadas (día / noche; visita monumental / fiesta nocturna; silencio / gritos; música lírica / reggaetón) ya que representan dos ideas contrapuestas (tradición / modernidad; solemnidad / frivolidad; muerte / sexo, etc.), como ocurre, por ejemplo, en el arranque de *La gran belleza* (Paolo Sorrentino, 2013) es una decisión narrativa de gran alcance poético que se toma en el diseño del guión, desde el momento en que se dispone una escena a continuación de la otra para buscar el contraste. Del mismo modo, concatenar dos escenas buscando un efecto satírico, como ocurre en muchos films de Woody Allen, es una decisión de guión que marca la ruta de la puesta en serie, la auténtica firmante del discurso fílmico. Es decir, el encabezado no es un mero elemento formal, sino que también es semántico, sintáctico y discursivo. En cuanto a su inserción, el encabezado de escena siempre debe ir seguido de una descripción, nunca de otro elemento del guión.

Descripciones.

La *descripción*, algunas veces llamada *acción*, o *dirección* (en referencia a la dirección de actores) consiste en uno o varios párrafos con una glosa descriptiva acerca de lo que vería (y escucharía) la cámara. Consecuentemente no se deben introducir oraciones que no se puedan filmar, como sentimientos, intenciones, pensamientos, etc. Por ello, como veremos, la descripción se escribe siempre en tiempo verbal presente, refiriendo las acciones que están realizando los personajes y omitiendo fórmulas redundantes como “vemos”, o “se ve” (se entiende que si está escrito como *descripción*, es porque la cámara lo ve). Por ejemplo:

SEC. 36. INT. HABITACIÓN JULIA– NOCHE

María entra a la habitación. Mira a su alrededor con los ojos llorosos. Sobre la cama hay un vestido viejo. Lo toma y lo acaricia. Traga saliva.

Juan se asoma por la puerta. María se sobresalta. Deja el vestido sobre la cama. Se sonroja.

Esta es, junto con los diálogos, la parte más profusa de los guiones fílmicos. En cuanto al formato, el texto de las descripciones se escribe en minúsculas, salvo cierta información particular, que se escribe en mayúsculas, a saber:

- Al aparecer un personaje por primera vez (las siguientes, aparecerá en minúscula), se hace para facilitar el desglose⁷.



7. El desglose es la primera lectura del guión que realiza el equipo de producción para extraer las necesidades materiales y humanas (actores, actrices, extras, etc.) de la historia.

SEC. 2.

MARIA entra en la habitación. Es morena y desgarbada. Lleva unas llaves en la mano mientras camina entre los objetos apilados en el suelo. María comienza a temblar.

- Indicación de mecanismo referente a la cámara (infrecuente) o a las transiciones de montaje (relativamente frecuente).

María apaga la luz y se da la vuelta para dormir. FUNDE A NEGRO.

- Indicaciones de sonido (efectos sonoros, el título de una canción que suena o que alguien silba, etc.).

María se mete en la ducha cantando SINGING IN THE RAIN.

- Textos, títulos o intertítulos en pantalla.

El taller está cerrado. Juan se acerca a la persiana y lee una nota: CERRADO POR DEFUNCIÓN. Se queda pensativo. Saca las manos de los bolsillos y arranca el cartel.

Los párrafos de las descripciones acostumbran ser cortos, para facilitar la lectura, aunque no siempre. Directores como Woody Allen, Paolo Sorrentino o Pedro Almodóvar, que a menudo escriben sus propios guiones, son más libres con esta estructura, y dedican descripciones literarias más extensas, referencias al estilo de fotografía o incluso indicaciones para la cámara en algunas escenas, aunque esto es bastante infrecuente. Este es un ejemplo del film *La mala educación* (Pedro Almodóvar, 2004), del que ya hemos leído que se eligió una versión del guión literario para su publicación que resultaba más cercana a un guión de rodaje, de ahí la mezcolanza de términos e incluso la atribución de adjetivos como “deliberadamente” para la posición de la cámara:

30. CAMPO CON RÍO. EXT. DÍA. VERANO. FLASHBACK (CURSO 63-64)

Después (...) vemos a los niños inconscientes de lo que acontece en el cañaveral, disfrutando de la alegría del río.

Dentro de bañadores anchísimos, los niños se divierten a cámara lenta, dándose aguadillas, buceando, lanzándose de cabeza desde algún promontorio, etc.

Ambiente impresionista, y bucólico.

(...)

La cámara se sitúa deliberadamente detrás del cañaveral, el cual nos impide ver al cura y al niño. (...)

(Almodóvar, 2004, pp. 57-58)

En las descripciones es donde más información encuentran los equipos de producción y dirección artística para llevar a cabo la puesta en escena. Frases como “Ambiente impresionista, bucólico” servirán de inspiración para acordar una determinada iluminación naturalista, un vestuario colorido o la elección de localizaciones campestres. Además, determinadas formulaciones sintácticas o discursivas vehicularán la intención de mostrar o no mostrar a un personaje o una acción, de dar más protagonismo visual al espacio o a los personajes, de potenciar el sonido frente a la imagen, etc. Es decir, escribir para la cámara es, sobre todo, describir. Las descripciones recogen el modo concreto que adoptan para el guionista las materias primas de cualquier historia: personajes, espacios y acciones.

Diálogos.

Los diálogos reproducen en un guión de cine las palabras que los actores recitarán. Constan de dos partes, obligatoriamente, en renglones separados: el nombre del *personaje* que habla (centrado o sangrado y en mayúsculas) y a continuación el *bloque de diálogo* (sangrado y en minúsculas). En otro ejemplo inventado:

Mario sirve más vino a los dos.

SARA

Manu llamó antes para felicitarte...Preguntó si íbamos a hacer algo esta noche.

Mario se queda en silencio y apura la copa de un trago.

Del mismo modo que en teatro, en un guión literario, los diálogos se presentan alternando las voces: el nombre del personaje seguido de su texto y en el siguiente renglón, el nombre del personaje que le da la réplica. Por ejemplo:

RAIMUNDA

No. ¡Vd. no está para vivir sola, y yo no me voy tranquila. ¿Cómo se las arregla para las comidas?

TÍA PAULA

Muy bien. La Agustina me trae el pan, y vuestra madre me hace la comida. Y cuando necesito algo, llamo a la tienda y me lo traen.

En cualquier caso, un diálogo nunca aparece en un guión sin indicar qué personaje lo recita. El nombre del personaje debe ser constante a lo largo del guión, aunque el personaje cambie de nombre durante la historia, o aunque diversos personajes lo conozcan por diferentes nombres. La razón es que este elemento del guión está dirigido al actor que debe memorizar las líneas, más que al personaje.

Si el personaje habla fuera del campo visual, junto al nombre del personaje se escribirá la palabra OFF en mayúsculas, o también en cursiva y entre paréntesis, con el formato de las acotaciones. Por ejemplo:

47. SEC. PISO IRENE. INT. DÍA.

(...) Deja que suene hasta que salta el contestador. Es su hermana.

EVA (OFF)

Irene... ¿Estás por ahí?... Nada, por si querías comer o ir de compras por la tarde. Llámame a casa o al móvil. Adiós.

Por último, para darle énfasis a una palabra o frase, ésta se puede subrayar o poner en cursiva, lo que resulta una indicación útil para el actor o actriz (aunque el director podría hacer caso omiso y dirigir al reparto de otro modo). Por ejemplo:

70. INT. DESPACHO DE SHELLDRAKE-DÍA

BUD

Yo también... Voy a tomarme cuadro aspirinas y meterme en la cama... será mejor que de las entradas a otra persona...

SHELLDRAKE

No le doy las entradas, Baxter... se las cambio (...)

(Wilder y Diamond, 1998, pp. 36-37)

Acotaciones.

Las acotaciones son un elemento del formato de guión destinado a dar información adicional acerca del modo preciso en que el diálogo debe ser dicho. La instrucción se coloca entre paréntesis, tras el nombre del personaje o antes del bloque de diálogo, en minúsculas cursivas. Por ejemplo:

SOFÍA

¿Te quedas a comer?

TOMÁS

No... He quedado con... un amigo (*se nota que miente*) Y antes tengo que llevar a Teo con su madre.

SOFÍA

(*Se incorpora más*) ¿Y cuando vuelves?

TOMÁS

(*Molesto*) No sé, Sofía... Cuando vuelva.

Junto con las descripciones, las acotaciones son el modo de reflejar verbalmente todo aquello que va a ser representado visualmente, con lo que constituyen el grueso del guión literario y, previsiblemente, el mayor apoyo para el audiodescritor como herramienta de traducción. Las acotaciones dan instrucciones a los actores para hacer su trabajo, expresar las emociones, las actitudes o los pensamientos de los personajes a través de la gestualidad.

Planos.

En un guión literario, el plano es un elemento que indica una instrucción de dirección. Se utiliza para resaltar que un determinado encuadre o el modo de rodar alguna escena en particular es substancial para la historia. Puesto que la elección de los planos y los mecanismos de montaje son funciones del director y el montador, no del guionista, este elemento se utiliza muy poco en los guiones. Pero en los casos, antes mencionados, en que el guionista y el director son la misma persona, a veces ocurre. El modo en que traslada esta información al guión es relativamente libre, puesto que se trata, como decimos, de una heterodoxia en los guiones literarios. Adjuntamos una escena del mismo guión de Almodóvar como ejemplo, sin pretensiones de que resulte canónico respecto al formato, que en este caso se vale de la negrita para marcar las indicaciones técnicas:

81. PLATÓ. DESPACHO DEL PADRE DIRECTOR. INT. DÍA (CONTINUACIÓN)

A.

En el plano:

El padre Manolo, sentado frente a su mesa, frente a los folios de "La visita", rígido y con expresión errática.

Zahara se levanta y se dirige hacia una de las ventanas laterales. No disimula su histeria galopante.

(...)

ZAHARA
(Camina agitada) ¡Abra o empiezo a chillar!

El cura no parece oírlo. Murmura para sí mismo.

P. MANOLO
Yo quería a Ignacio.

Zahara se mueve por el cuarto como en una jaula. Se vuelve furibunda hacia el cura.

ZAHARA
¡A un niño de 10 años no se le quiere, se le acosa, se abusa de él!

El Padre Manolo no pretende convencerla. Sólo está constatando un hecho, constatándolo consigo mismo.

P. MANOLO
Le quería.

B.

Fuera de plano:

Detrás de la cámara hay por lo menos 10 miembros del equipo. Además del visitante desconocido, completamente enganchados en lo que están viendo.

A.

En el plano:

Se escucha la voz gruesa, como su dueño, del Padre José.

En off.
P. JOSÉ (OFF)
Soy yo, ¡Padre Manolo!

El padre Manolo levanta la mirada en dirección a la puerta.

(Almodóvar, 2004, pp. 111-113)

Transiciones.

Las transiciones son otro elemento de formato infrecuente, pero usado. Indican el método de montaje para pasar de una escena a otra, generalmente cortes y fundidos (FUNDE A NEGRO). Se escribe en mayúsculas y alineado a la derecha de la página, excepto si se trata de un FADE IN o fundido de entrada⁸, que se acostumbra a colocar en el margen izquierdo, indicando el inicio de una escena o del guión completo:

113. INT. APARTAMENTO-DÍA

(...)

Fran cierra los ojos. Bud se vuelve al cuarto de baño, coge la maquinilla y empieza a afeitarse. Pero algo le pasa... al desatornillarla se da cuenta de que no hay cuchilla. Avergonzado, saca la cuchilla que había escondido en el bolsillo de la camisa, la inserta en la maquinilla y vuelve a atornillarla. Luego sigue afeitándose.

FUNDE A NEGRO.

FUNDE A:

114. INT. ANTESALA DE SHELLDRAKE-DÍA

Es la mañana después de Navidad y la señorita Olsen y las otras chicas se preparan para empezar la jornada (...)

Como vehículos de conexión discursiva, las transiciones suelen terminar con el signo de dos puntos “:” cuando indican una relación con la escena siguiente, y, o bien con un punto “.” o bien sin puntuación alguna cuando concluyen un bloque de sentido, sin relación directa con lo anterior, o concluyen definitivamente el relato. Veamos el ejemplo de una secuencia final de este tipo en el mismo film:

151. INT. APARTAMENTO-NOCHE

(...)

BUD

¿Ha oído lo que le he dicho, señorita Kubelik? Estoy loco por usted.



8. Se llama FADE IN al tipo de fundido de entrada, donde la imagen va apareciendo progresivamente desde negro y FADE OUT al fundido de salida, donde la imagen desaparece progresivamente hasta que la pantalla queda en negro.

FRAN
(sonriendo)
¡Cállese y juegue!

Bud empieza a repartir, sin apartar los ojos de ella. Fran se quita el abrigo y empieza a recoger sus cartas y a ordenarlas. Bud, con una expresión de pura felicidad en la cara, reparte... y reparte... y sigue repartiendo.

FUNDE A NEGRO

(Wilder y Diamond, 1998, pp. 139-141)

Antaño, cuando se terminaba una escena, se marcaba la transición CORTE A.; antes de iniciar la siguiente. Sin embargo, hoy en día no se utiliza mucho porque, a no ser que una secuencia empiece por un fundido de entrada (FADE IN, FUNDE A:), se sobreentiende que comienza por corte. Sin embargo, todavía se ve en algunos guiones. Este tipo de convenciones de formato ha evolucionado con el tiempo, pero sus cambios no tienen mayor repercusión discursiva, a diferencia de otros elementos de los que sí hemos comentado que, además de representar estructuras formales, tienen alcance semántico o discursivo.

Todas estas convenciones de formato son razón suficiente para considerar el guión literario como un tipo textual específico, que lo diferencia de cualquier otro texto literario. Con arreglo a esta estructura cerrada de los distintos elementos, cada escena en un guión cinematográfico comprende tanto el encabezado como las descripciones, diálogos, acotaciones o indicaciones técnicas (muy pocas) diferenciándolas entre sí gracias al formato y la maquetación⁹, de modo que cada miembro del equipo de rodaje (actores, encargados de vestuario, decoradores, iluminadores, etc.) distingue con claridad la parte del texto que corresponde a su trabajo. Pero junto a estas convenciones de formato, encontramos también una serie de principios de escritura que lo alejan de la literatura, aunque en ciertos aspectos comparte con ella lo que consideramos que es su materia prima: personajes, acción, ambientación y estructura. Es cierto que, en las descripciones, el guionista precisa *qué hacen* los personajes, *cómo lo hacen* y *en qué orden* lo hacen, mientras que en los diálogos y acotaciones indica *qué dicen* y *cómo dicen* sus personajes, impeliendo a los actores a utilizar voz, palabra y cuerpo para expresarse. Pero también es cierto que, para ello, el guionista escoge cuidadosamente sus palabras, utiliza el lenguaje de un modo distinto a cualquier otro novelista.



9. No lo citaremos aquí por no extendernos, pero en los guiones literarios también existen numerosas reglas de formato en lo que respecta a márgenes, espaciados, interlineados, tamaño y estilo de fuente, etc.

A diferencia de un literato, el guionista tiene la obligación de proyectar las imágenes de la película en la mente del lector como si se tratara de una pantalla, es decir, debe *mostrar* en lugar de narrar. Así, un guionista suele tratar de contar la historia mediante la acción y los elementos visuales, evitando el resorte de recurrir siempre al diálogo para explicar las cosas:

Quando se escribe una película, es indispensable separar claramente los elementos de diálogo y los elementos visuales y, siempre que sea posible, conceder preferencia a lo visual sobre el diálogo. Sea cual sea la elección final, con relación a la acción que se desarrolla, debe ser la que con mayor eficacia mantenga el interés del público (Truffaut, 2000, p. 52).

Sin duda, el poder de evocación y de emoción del cine pasa por lo que nos cuentan los personajes, pero no sólo a través del diálogo. También lo consiguen sus cuerpos en movimiento, sus rostros y manos, lo que son capaces de evocar en nosotros. Los personajes o *figuras*, como los llamaba Godard, aparecerán luego en pantalla como cuerpos —a veces como imágenes totales o fragmentarias de cuerpos— o como sonidos y voces, remitiendo al imaginario audiovisual que el espectador tiene: pintura, fotografía, canciones, recuerdos vivenciales, etc. (Subouraud, 2010: 47), aquello que pasaba en opinión de Munari por el filtro cultural y, en la nuestra, por los filtros cultural y experiencial del espectador o audiodescriptor. Para ello, un guionista literario inventa los diálogos de los personajes (*qué dicen*), pero también, en tanto es un tipo de escritura destinada a ser representada (puesta en escena), incluye información referida a los actores, personajes en su condición de cuerpo. Por un lado, los actores traducirán las acotaciones en sus comportamientos y actitudes en escena durante sus parlamentos (*cómo dicen*). Por otro lado, los actores utilizan la información recogida en las descripciones o *didascalias* (Roche y Taranger, 2006, p. 22) para representar los actos de sus personajes, esto es, para dramatizar el material narrativo a través de acciones y reacciones, que son el único modo de representar visualmente los pensamientos o sentimientos de los personajes. Pero no sólo eso, la dramatización de los actores puede resultar clave para construir la misma trama, es decir, a través de las reacciones de un personaje puede explicarse y comprenderse una escena completa. En su larga entrevista, a propósito de su film *Dudosa virtud* (Alfred Hitchcock, 1928), el director le comentaba a Truffaut la siguiente anécdota:

John le propone a Laurita casarse con ella y, en lugar de responderle, ella dice: «Te llamaré desde casa hacia media noche», y el plano siguiente encuadra un reloj de pulsera que señala medianoche; es el reloj de una telefonista que lee un libro; se enciende una lucecita en el cuadro, la telefonista introduce la clavija, se dispone a reanudar la lectura, se lleva maquinalmente el auricular al oído, abandona el libro y empieza a escuchar apasionadamente la conversación. Es decir, no mostré nunca al hombre y a la mujer, pero se comprendía lo que pasaba por las reacciones de la telefonista (Truffaut, 2000, pp. 46-47).

Este ejemplo nos ayuda a vislumbrar la estrecha conexión entre el material contenido en el guión literario y el material aprestado para la escenificación ante las cámaras durante la preparación del film, lo que hemos llamado la puesta en escena. Obviamente, este universo aprestado tomará forma definitiva gracias a los otros dos niveles (puesta en cuadro y puesta en serie), de cuya concepción el guionista se mantiene más alejado, aunque no la pierde de vista:

Su obra debe contener toda la sustancia de la literatura sin ser literaria (...) Una obra literaria está terminada y completa en sí misma. El guión espera a la cámara (McKee, 2010, p. 265).

Si la base de la narración guionística es la vocación de que el material narrativo sea puesto en escena, parece lógico concluir que el estilo de escritura de un guión literario debe alejarse de la literatura y dibujar el universo de su historia *esperando* a la cámara, lo que apareja un uso específico del lenguaje.

3.1.3.2. EL LENGUAJE DEL GUIÓN. PRINCIPIOS BÁSICOS DE ESCRITURA.

“Todo lo que se dice en lugar de ser mostrado se pierde para el público”

(Truffaut, 2000, p.14)

En cuanto a las pautas lingüísticas o literarias, el estilo de escritura de un guión fílmico debe adaptarse progresivamente al lenguaje de las cámaras, esto es, describir *acciones físicas, visibles y representables*.

En la narración cinematográfica, los personajes se van definiendo por sus actos, palabras, movimientos y reacciones, creando determinados efectos dramáticos y haciendo avanzar la trama. Nadie es nada en un guión, todos *hacen (o dicen)*, por ello en un guión de cine no debe escribirse “Sole piensa que...” “Sole reconoce su cara” o “Sole está nerviosa”. Esta limitación literaria se salva de maneras imaginativas recurriendo a equivalentes visuales. Por ejemplo, si el guionista quiere representar que “Sole está nerviosa” puede incluir en la descripción de la escena una acción concreta destinada a que el personaje lo transmita (“Sole tamborilea nerviosamente los dedos sobre la mesa” o “Sole comienza a sufrir un tic en el ojo”) puede también expresarlo a través de una frase de diálogo que la haga decir lo nerviosa que está (aunque ya hemos dicho, Hitchcock mediante, que no era la mejor opción) o puede acompañar su diálogo, aparentemente irrelevante, de una acotación (“Sole va elevando el tono de voz”, “Sole no deja de rebuscar en su bolso, cada vez más rápido”, etc.) Encontrar equivalentes visuales para describir las situaciones dramáticas no es tarea fácil, porque la mayoría de expresiones verbales no tienen equivalente fílmico directo. Una frase como “Lleva mucho tiempo ahí sentado” no se puede fotografiar, por lo

que constantemente el guionista de cine debe disciplinar su imaginación a la pantalla y escribir sólo aquello que resulte fotografiable, representable y puesto en escena. Formulaciones como “apaga su décimo cigarrillo”, “mira con nerviosismo el reloj” o “bosteza, intentando mantenerse despierto” servirían para el propósito del guionista, en este caso sugerir que lleva mucho tiempo esperando.

Los personajes se van definiendo por sus actos, palabras, movimientos y reacciones en el espacio-tiempo para crear determinados efectos dramáticos e ir construyendo la narración. Incluso cuando el relato incorpora saltos temporales, siempre hay algo que debe ser mostrado en pantalla mediante la puesta en escena, algo que es representado en el aquí y ahora de la lectura, de ahí el estilo directo. Los acontecimientos se describen, además, en estricto presente de indicativo, detallando el universo de lo representado de tal suerte que el lector componga imágenes mentales inmediatas acerca de lo que está sucediendo, como si la acción se desarrollara antes sus ojos. En lugar de escribir “Juan está deprimido porque Pili le ha dejado”, un guión inventaría una situación de este tipo:

INT. BAR DE CARRETERA. NOCHE.

JUAN está sentado en la barra. Parece cansado. Pide un güisqui. Mira a su alrededor.

Juan saca una fotografía de su cartera. En ella están Juan y Pili abrazados, felices.

Se bebe el güisqui de un trago y observa la fotografía con tristeza.

Pide otro whisky. El camarero se lo sirve y retira el vaso vacío, mirándole con pena.

Juan se bebe la copa de un trago, arruga la fotografía con rabia y la arroja al suelo.

El camarero le mira extrañado.

Juan se agacha, recoge la foto arrugada y la extiende de nuevo, acariciándola.

Sin dejar de mirar la fotografía, se recuesta sobre la barra y comienza a llorar.

La causalidad en sí misma es difícilmente representable, sin embargo el modo en el que un guión concatena las acciones representadas puede sugerir relaciones causales, como en este ejemplo, donde la fotografía hace de nexo. El guionista traduce la fotografía en nostalgia al situarla en el seno de toda una puesta en escena que acude a patrones reconocibles, a modelos presentes en la mente del espectador gracias a la repetición en numerosos relatos, películas y otros referentes culturales: la barra de un bar vacío, la noche, el güisqui, la soledad del personaje, la expresión de pena del camarero, etc. Todo ello ayuda a establecer un escenario para la nostalgia, donde la causa apunta directamente a la fotografía, ya que es al verla cuando Juan rompe a llorar. Así, aunque la causalidad inherente al enunciado verbal “Juan está deprimido *porque* Pili le ha dejado” podría aparecer en una novela, en un guión debe hacerse representable gracias a la inscripción discursiva de los distintos elementos de la puesta en escena, a su aspecto, duración y distribución en el espacio y en el tiempo (sugerida en el guión y fotografiada en la puesta en cuadro), así como a su ordenación y concatenación en el tiempo (sugerida en el guión y construida

en la puesta en serie). Del mismo modo, también decíamos que el lenguaje de la representación obliga a que toda parte de la historia transcurra en el tiempo de la representación, esto es, en el *aquí* y el *ahora* que la cámara impone. En la escritura fílmica, todo es representación: por regla general (aunque existan excepciones en el terreno de la experimentación artística) se representan personajes, objetos o espacios y acciones de tal modo que, en todo momento, debe verse u oírse algo en pantalla, lo que excluye para el guión cinematográfico la utilización de otros tiempos verbales que no sean el presente de indicativo. Los saltos temporales son el ejemplo más claro, en concreto, y porque lo encontramos con bastante frecuencia, el *flashback* o escena retrospectiva.

Mientras que un novelista podría escribir tranquilamente un enunciado de este tipo: *Sentado en un parque, Juan recuerda el momento en que se declaró a su exnovia Pili*, para su adaptación cinematográfica el guionista fílmico se enfrentaría con dos problemas. Primero, si describe a un personaje pensando, los espectadores podrán deducir la acción a partir de una serie de gestos más o menos codificados que el actor pondrá en escena (por ejemplo, la mirada perdida, la cabeza apoyada en la mano, etc.), pero si se atienen a la escena, los espectadores nunca podrán saber qué piensa el personaje exactamente, sólo especularían acerca de ello. Segundo, aunque el guionista recurriera al diálogo para que Juan lo expresara en voz alta, podría conseguir que el espectador comprenda que Juan está recordando un suceso pasado, pero los espectadores seguirían sin poder ver el suceso tal y como ocurrió, lo que disminuiría la capacidad comunicativa propia y exclusiva del medio para el que está creando su texto. Por ello, si quiere aprovechar la capacidad expresiva del cine, en lugar de describir la acción con mecanismos puramente literarios, el guionista ha de valerse de una escena, inventar una situación que haga visible el acontecimiento para que pueda, posteriormente, ser capturado por la cámara y comprendido tras el montaje. En ese sentido, cualquier guión puede imaginar y describir personajes con unos rasgos físicos y emocionales, pero el guionista debe conseguir comunicar estos rasgos audiovisualmente, mediante el diseño de situaciones dramáticas que precisan de todos los elementos de la puesta en escena. Si lo tratamos de aplicar al ejemplo, la frase daría lugar a, al menos, dos escenas, una de las cuales debería comenzar por un encabezamiento formal que indique que se trata de un *flashback* para, posteriormente, poder tenerlo en cuenta en la fase de montaje. Algo así:

EXT. BANCO DEL PARQUE. DÍA.

Juan está sentado en un banco, arrancando trocitos de la desconchada capa de pintura verde.

EXT. BANCO DEL PARQUE. DÍA. (FLASHBACK DOS AÑOS ANTES)

Juan se agacha con una rodilla apoyada en el suelo y mira esperanzado a PILI.
Antes de que empiece a hablar, ella se abalanza sobre él y caen al suelo besándose y riendo.

EXT. BANCO DEL PARQUE. DÍA.

Empieza a llover. Juan saca el móvil y llama a Pili.

A nivel visual, el flashback se corresponde con un recuerdo desde el momento en el que mezcla información nueva con información conocida. El lugar es el mismo, el mismo banco del parque, pero dos años antes. Este salto temporal podrá deducirse tanto del aspecto físico y la actitud de los personajes (Juan se verá algo más joven y más contento), como de los cambios exteriores en el espacio (puede tratarse de otro momento del día, lo que significa otra iluminación), los objetos (el banco previsiblemente estará menos desconchado), etc. trabajando por un lado a favor de la verosimilitud de cara al espectador y, por otro, sugiriendo el contraste necesario con el tiempo diegético principal, en el que transcurre la historia, con el objetivo de que se comprenda el salto temporal. Todos los elementos que hemos mencionado pertenecen a la puesta en escena (actores, localizaciones, iluminación y atrezzo) y son el lenguaje con el que el guionista traduce para la imagen. El espectador comprenderá, deducirá que Juan *está recordando* a Pili gracias al diseño y a la colocación de la escena retrospectiva en el orden de la historia.

Ahora bien, aunque el salto cronológico es una decisión narrativa que se toma durante el guión, este no es sino el almacén que da forma a la historia, su sustancia y su estructura, pero el material cinematográfico se esculpe en el espacio y en el tiempo, es decir, toma una forma fotográfica y discursiva a partir del guión. La puesta en cuadro y la puesta en serie, en ese sentido, son niveles que dependen menos del guión por cuanto pueden decidir subrayar o no el salto narrativo con procedimientos puramente cinematográficos. Por ejemplo, al rodar la escena del flashback el director podría decidir utilizar película en blanco y negro, o un filtro amarillo para cambiar el aspecto cromático de todo aquello que pertenece al pasado de la historia. Este tipo de decisiones se toman en el siguiente de los niveles, la puesta en cuadro, de modo independiente al guión cinematográfico. Otra opción sería colocar al inicio y al final de la escena un efecto visual a modo de transición (desenfoco, licuado o cortinilla) que funcionaría como marca textual para que el espectador separe más claramente presente y pasado, mecanismo que pertenecería al último de los niveles, la puesta en serie, y que sería también asazmente independiente de lo definido en el guión literario. De los tres niveles, la puesta en escena es el más imbricado con el guión literario por cuanto lo está con el universo diegético. Por su parte, los otros dos niveles, pertenecen al ámbito de lo puramente cinematográfico y pueden considerarse discursivos. Sin embargo, del mismo modo que ocurría en el ejemplo anterior, en lo narrativo quedan sugeridos convenientemente en el guión literario. En la medida en que principios fundamentales de la arquitectura narrativa fílmica, como la causalidad, dependen de la representación de una serie de acciones concatenadas en la escena, algunas simultáneas y otras sucesivas, son ya competencia del guionista. En primera instancia, el guionista decide qué hacen los personajes, cómo lo hacen y en qué orden lo hacen construyendo historia y discurso desde la puesta en escena. En este ejemplo, entendemos no sólo que Juan está recordando a Pili, sino que ese recuerdo de algún modo conecta con sus razones para llamarla. En resumen, entendemos *por qué* Juan llama a Pili. Por supuesto, en segunda instancia, la cámara y el montaje volverán a contar la historia a su

manera, pero el guión fílmico debe atenerse a sus propios principios para convertir su historia en un material representable mediante los elementos de la puesta en escena.

3.1.3.3. GUIÓN FÍLMICO Y GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO. PRIMEROS PARALELISMOS.

En las acotaciones y descripciones, que son el grueso del guión literario, el estilo de escritura del guionista fílmico se basa en dos principios fundamentales (Roche y Taranger, 2006, p. 23) que comparte, además, con el guionista audiodescriptivo. El primer principio es el *empleo estricto del tiempo presente*. Las palabras del guionista están destinadas a materializarse en imágenes que el espectador percibirá enseguida en su propio presente. Por tanto, hay que excluir los tiempos pasado y futuro (excepto en casos muy particulares) y escribir en tiempo presente, ya que la ontología de la pantalla es *un tiempo verbal simple en constante y vívido movimiento*:

The ontology of the screen is an absolute present tense in constant vivid movement. We write screenplay in the present tense because, unlike the novel, film is on the knife edge of the now –whether we flash back or forward, we jump to a new now. And the screen expresses relentless action (McKee, 1997, p. 365)¹⁰

Escribir en tiempo presente también tiene que ver con el hecho de que las películas son vívidas, es decir, que la pantalla debe estar, al contrario que ocurre en la vida, intensamente viva durante dos horas. Es aquello que Hitchcock llamaba “cargar el rectángulo de emoción”. Y esta viveza, sobre el papel, surge de los nombres de las cosas. Por un lado, los sustantivos nos sirven para designar espacios, personajes y objetos, y los adjetivos para describirlos, para caracterizarlos. Por otro, los verbos son los nombres de las acciones, y los adverbios sus adjetivos, es decir, el talante con el que se realiza una acción o su cualidad. Escribir para la pantalla tiene que ver, sobre todo, con elecciones léxicas. Para escribir vívidamente (McKee, 2010) debemos evitar los nombres genéricos o los verbos asociados a adjetivos o adverbios en forma de lugares comunes y, bien al contrario, tratar de buscar un término adecuado. (Este mismo trabajo es el que realiza, posteriormente, el audiodescriptor para describir las acciones desde la pantalla). Por ejemplo, en lugar de decir “el carnicero está cortando un trozo de carne” podríamos decir “el carnicero está desollando un costillar”, lo que implica cambiar el sustantivo genérico “trozo” por un término más específico “costillar”, de tal modo que el lector del guión pueda figurarse una imagen más



10. En ocasiones, la consulta de la versión traducida de este manual nos resulta menos clara que la original (McKee, 1997), por lo que usaremos ambas versiones según el caso. En la medida en que más adelante parafraseemos ciertos pasajes en nuestra argumentación, seguiremos utilizando también la versión española, tanto en su versión en papel (McKee, 2002) como en su posterior versión electrónica (McKee, 2010), que tiene el mismo contenido pero distinta paginación. Advertimos aquí al lector para evitar la posible confusión y referenciamos todas las versiones consultadas en la bibliografía.

concreta, más vívida. Lo mismo puede decirse del verbo “cortar”, que, asociado a un carnicero, resulta poco informativo, mientras que “desollar” designa una acción más concreta y de mayor viveza.

Por poner otro ejemplo, si sobre un personaje decimos que “comienza a moverse lentamente por la habitación” puede parecer que, por el hecho de añadirle al verbo un adverbio caracterizador de la acción (“lentamente”) estaríamos ante una frase apropiada para un guión. Sin embargo, a la hora de representar esa acción en escena y, posteriormente, en pantalla, la frase resulta confusa o demasiado general. Porque ¿qué significa que el personaje comienza a moverse? ¿significa que comienza a moverse o que comienza a desplazarse? ¿Significa que camina? Si es así, ¿qué significa moverse o caminar lentamente? ¿de qué modo debe hacerlo? Resultaría mucho más eficaz evitar el uso del adverbio y tratar de sustituir el verbo “moverse” por otro verbo o sintagma que encarne mejor la verdadera acción que llevaría a cabo por la habitación: camina, se pasea, deambula, anda sin prisa, se desliza de lado a lado, zaquea, desfila, se contonea, valsea, se tambalea, da bandazos, etc. Y en lugar de “lentamente” podría precisarse si arrastra los pasos, avanza con dificultad, da tumbos, avanza con disimulo, etc. Una descripción precisa se vale de la riqueza del lenguaje, por lo que requiere del guionista imaginación y un amplio vocabulario, del mismo modo que luego ocurrirá con la audiodescripción. Por si esto fuera poco, si nadie “es” nada en un guión, tampoco debería conjugarse el verbo “ser” o incluso el verbo “haber” en su forma impersonal. Dice, al respecto, McKee que *nada en la pantalla está en un estado del ser*, por lo que el guionista debe tenerlo en cuenta y formular las frases de modo que sigan respondiendo a la pregunta ¿qué hay en la pantalla? Eso no significa que no pueda sugerir el modo en que las cosas aparezcan mediante el uso de un vocabulario selecto:

Eliminate “is” and “are” throughout. Onscreen nothing is in a state of being; story life is an unending flux of change, of becoming. Not: “There is a big house on a hill above a small town.” “There is,” “They are,” “It is,” “He/ She is” are the weakest possible ways into any english sentence. And what’s a “big house”? Chateau? Hacienda? A “hill”? Ridge? Bluff? A “small town”? Crossroads? Hamlet? Perhaps: “A mansion guards the headlands above the village” (...) Fine film description requires an imagination and a vocabulary (McKee, 1997, p. 396).

Para que la película fluya en la imaginación del lector del guión, al mismo tiempo que las descripciones deben ser precisas, vívidas y escribirse en tiempo presente, existe un segundo principio que debe entenderse como el envés del anterior, como un complemento indispensable en la conceptualización de la glosa guionística. Precisamente, este segundo principio tiene que ver con *buscar la sencillez, incluso la economía*. Aunque pueda parecer contradictorio con el primer principio, durante la fase del guión es inútil dar detalles visuales demasiado exactos para la puesta en escena. La razón estriba en el proceso de producción de un film que dibujábamos en el anterior capítulo. Entendemos que la puesta en escena visual del film corresponde al equipo cinematográfico (director, directores artísticos, decoradores, etc.) que convierta el guión

en film. Por ejemplo, si el protagonista vive en un apartamento lujoso, es suficiente con indicar “apartamento lujoso” sin exigir del (futuro) decorador que lo amueble al estilo de Luis XV o al de la Bauhaus.

Este principio de *economía* se concreta más bien en la no utilización de un lenguaje excesivamente literario, sino más bien preciso y sintético. El guionista debe realizar elecciones léxicas reveladoras, pero no puede perderse en metáforas, símiles, metonimias o sinécdoques, ya que su texto está destinado a morir, o dicho de un modo menos dramático, a transformar las elecciones léxicas en signos procedentes del mundo material. Por ejemplo, “como si” es un recurso lingüístico-literario que se pierde en la pantalla. Un personaje no cruza una puerta “como si”. Cruza una puerta y punto. En la metáfora que antes sugería McKee “A mansion guards the headlands above the village” o en un símil como “La puerta se cerró con un portazo como un disparo” podemos leer la sugerencia de un equivalente audiovisual, pero nada más que la sugerencia. La mansión se puede fotografiar desde un ángulo de panorámica, dándonos la impresión de que protege o guarda la aldea que se encuentra más abajo. Lo mismo ocurre con el símil, que encuentra un equivalente auditivo, ya que un portazo puede dañarnos los oídos como un disparo. Por ejemplo, en el film *Desaparecido* (Costa-Gavras, 1982), los efectos sonoros de las acciones reales se mezclaron con disparos para aumentar de manera subliminal la tensión, permitiendo a la parte consciente del espectador oír (y ver) un portazo, y a la parte subconsciente reaccionar ante un disparo. Ahora bien, resultaría inútil detenerse en trops para describir, por ejemplo, un espacio, como lo hacen los guionistas en dos ejemplos reales encontrados por McKee en el Fondo Europeo de Guiones: “El sol se oculta como el ojo de un tigre que se cierra en la jungla”, o “La carretera gira, se retuerce y se divide abriéndose camino colina arriba, peleando hasta alcanzar el borde y después desaparecer de la vista antes de volver a estallar en el horizonte”. El aspecto o la atmósfera de estos espacios puede sugerirse en el guión, pero el guionista debe ser consciente de que su descripción después va a convertirse en una localización concreta fotografiada de una manera concreta. Como dijo Milos Forman, “en cine, un árbol es un árbol”.

“ESCRIBIR PARA LA PANTALLA TIENE QUE VER, SOBRE TODO, CON ELECCIONES LÉXICAS”

De manera análoga, las indicaciones para los actores (acotaciones) se incluyen sin saber si la dirección actoral o los propios actores las seguirán estrictamente o crearán variantes a partir de ellas. Por su parte, las indicaciones técnicas (planos, encuadres o transiciones de montaje) deben evitarse, ya que todo cambios de ángulo, posición de la cámara, elección de lentes o efectos visuales se producirán durante el rodaje y el montaje. Ahora bien, el guionista puede, a través de su organización textual, dividir de tal modo los párrafos de sus descripciones que sugieran un modo de hacer con la cámara, aún si esto no representa una garantía de que vaya a hacerse. Más allá de la narración, el trazado discursivo de escenas maestras le ofrece al

guionista una poderosa influencia sobre la realización de la película. En lugar de dar nombre a los planos o los ángulos, a menudo el escritor fílmico los insinúa rompiendo los párrafos a un único espacio en unidades descriptivas con imágenes y lenguaje, indicando sutilmente la distancia y la composición de la cámara. El ejemplo que da Mckee de este tipo de estrategias textuales encaja casualmente con el protagonista de nuestros ejemplos, Juan:

INTERIOR COMEDOR. DÍA

Juan entra y mira a su alrededor en la sala vacía. Alzando su maletín por encima de su cabeza lo deja caer de un GOLPE sobre la antigua y frágil silla colocada junto a la puerta.

Escucha. Silencio.

Complacido consigo mismo, se dirige a la cocina cuando, de pronto, se queda helado.

Hay una nota que lleva su nombre apoyada en el jarrón lleno de rosas que está sobre la mesa del comedor.

Nerviosamente, hace girar su alianza de matrimonio.

Tomando aliento se acerca con lentitud, coge la nota, desgarra el sobre y lee.

Lo que aquí ocurre es que, en lugar de escribir toda la descripción en un espeso bloque de líneas a un único espacio, el guionista intercala líneas en blanco creando cinco unidades que sugieren, en el siguiente orden: primero, un gran ángulo que cubre la mayor parte de la sala, o una toma en movimiento que recorra toda la sala (lo que podría equivaler a un gran plano general picado fijo o un travelling con grúa); un primer plano de la nota (un plano detalle), un plano aún más cercano de la alianza de Juan (otro plano detalle) y una toma de seguimiento intermedia de la mesa (de nuevo, un travelling en plano medio o una panorámica). Manteniéndose fiel a los dos principios, el empleo estricto del presente de indicativo (ateniéndose a describir ordenadamente las acciones de Juan) y la economía textual (evitando indicaciones técnicas), el guionista sugiere una disposición de los elementos de la puesta en escena que apareja, en cierta medida, una trasposición visual a la puesta en cuadro e, incluso, a la puesta en serie que tendrá lugar en el viaje de ida.

Si atendemos ahora al viaje de vuelta, el trabajo del audiodescriptor parte de premisas que obedecen a estos mismos principios. En la práctica audiodescriptora, el empleo del tiempo presente es también un requisito imprescindible para la formación de una imagen mental vívida en la mente del espectador ciego, lo que implica que ambos, guionista y audiodescriptor, comparten el primer principio. En cuanto al segundo principio, puede afirmarse que el estilo del guión audiodescriptivo deberá ser fluido y sencillo, con frases de construcción directa (...) evitando la pobreza de recursos idiomáticos básicos, usando terminología apropiada en función del tema y eligiendo adjetivos concretos en lugar de aquellos otros de significado impreciso (reformulación de la norma UNE publicada por AENOR (2005), en su apartado 3.2.2. epígrafes e,

f y g. En cambio, respecto a este segundo principio, el trabajo del audiodescriptor responde a la sencillez y la economía textual por razones diferentes a las del guionista, especialmente aquella razón que tiene que ver con limitación espacio-temporal de su traducción.

Mientras que el guión literario espera a la cámara, y por ello tiene vocación de texto transitorio, el GAD se construye como complemento definitivo de un espacio textual cerrado, el film, que desembocará en otro espacio textual cerrado: el film audiodescrito. Esta distinta funcionalidad textual provoca que las elecciones léxicas sean necesariamente distintas en algunos casos. Por ejemplo, al contrario que el guionista fílmico, el audiodescriptor sí precisará con claridad si se trata de un salón amueblado al estilo de Luis XV o al estilo de la Bauhaus. Esto es porque el guión audiodescriptivo *siempre* partirá de la puesta en escena concreta y materializada en el film, no de aquella otra más general, más mutable, descrita en el guión literario. Mientras que el guionista fílmico se mueve en el registro descriptivo de todo aquello que es *representable*, el audiodescriptor se limita a describir aquello que ha sido *representado*. Por otro lado, también en la norma AENOR (2005) de la audiodescripción española existe la prohibición explícita de utilizar indicaciones técnicas que tengan que ver con el lenguaje de la cámara –aunque en algunos films audiodescritos, anteriores a 2005, encontramos ejemplos como “la cámara vuela sobre Amélie que arroja piedras en un canal” o “la cámara se aproxima a las macetas de la ventana y sigue hasta la calle”, perteneciente a *El tercer hombre* (Carol Reed, 1949; AD Javier Navarrete, n. d.). Sin embargo, esto no significa que el audiodescriptor no pueda, de modo parejo a como puede hacerlo el guionista fílmico, sugerir en su disposición sintáctica o discursiva que la imagen mental que se forme el espectador siga una composición fotográfica determinada o haga emerger en su lectura las mismas conexiones espacio-temporales o las mismas relaciones causales que ha previsto la puesta en serie. Volveremos sobre esta cuestión en el capítulo 4 (que es donde analizaremos el viaje de vuelta de estos dos niveles, puesta en cuadro y puesta en serie).

Estas primeras conexiones entre el trabajo del guionista fílmico y el guionista audiodescriptivo nos remiten a una primera bisagra, o si se prefiere, un primer nivel donde evaluar esa bisagra. Este nivel, como hemos dicho, es la puesta en escena, puesto que en ella se concreta directamente la escritura del material narrativo del guión. Las elecciones léxicas (la disposición sintáctica o discursiva corresponde a los otros dos niveles, cuyo análisis emprenderemos de un modo distinto) sirven en el guión fílmico para designar y describir a personajes, espacios y objetos, y es precisamente el nivel léxico el que deriva de un modo más directo en la elección de aquellos elementos que serán representados. Si el guionista escribe “Caye es morena, de rasgos duros” su elección léxica llevará al equipo de casting a seleccionar a un tipo de actriz como Candela Peña, Malena Alterio o Rossy de Palma, pero jamás a Uma Thurman o Naomi Watts. Del mismo modo, la descripción de los espacios, vestuario y objetos orientará el trabajo de los encargados de localizaciones en el film, así como el de toda la dirección de arte. A partir de la selección léxica presente en las descripciones del guión original, se procede a la representación de la puesta en escena. En el extremo opuesto, al otro lado de la bisagra, a partir del trabajo realizado en la puesta en escena, materializado en pantalla, nuevas selecciones léxicas vendrán de la mano del audiodescriptor, que podrán o no coincidir con las seleccionadas por el guionista fílmico en

primera instancia. Si las palabras del guionista designan realidades generales, las palabras del audiodescriptor designan realidades concretas: rostros (personalizados), acciones (realizadas), lugares (reales o contruidos). En este sentido, la coincidencia entre ambos trabajos léxicos dependerá de en qué medida los elementos de la puesta en escena se correspondan, en su representación plasmada, en su disposición espacial y en su discurrir en el tiempo, con lo descrito en el guión original.

“EN LA PRÁCTICA AUDIODESCRIPTORA, EL EMPLEO DEL TIEMPO PRESENTE TAMBIÉN ES UN REQUISITO PARA LA FORMACIÓN DE UNA IMAGEN MENTAL VÍVIDA EN LA MENTE DEL ESPECTADOR CIEGO”

Aún así, los principios de escritura que comparten ambos tipos textuales, supeditados a un tipo de narración literaria específica (economía textual) que describe en el *aquí* y el *ahora* acciones y situaciones visibles (lenguaje de la representación), nos deja hueco suficiente para seguir profundizando en el trabajo del guionista fílmico sin perder de vista el objetivo último de nuestra hipótesis. En la medida en que existe un trabajo textual previo al film, el audiodescriptor fílmico puede realizar el análisis de su texto origen (la película) consultando el guión literario como texto paralelo donde poder rastrear estrategias textuales de transposición semiótica imagen-palabra. La caracterización de personajes, la descripción de las acciones e intenciones, la designación de los espacios donde estas tienen lugar, o sea, la narración visual que arroja la combinación de todos los elementos de la puesta en escena (actores, espacios, vestuario, atrezzo, color, etc.) de un texto fílmico, ha tenido una formulación textual previa, el guión literario, que aún sometida a las transformaciones semióticas que imponen los otros dos niveles de la imagen fílmica (la puesta en cuadro y la puesta en serie) mantiene suficientes pistas/vínculos con la puesta en escena como para que el audiodescriptor lo considere una herramienta complementaria al análisis (fílmico) de su texto origen, por cuanto arroja pistas para una correcta interpretación textual. Sin embargo, si decimos que debe considerarse una herramienta complementaria, lo hacemos en relación con los presupuestos sostenidos en el capítulo anterior, cuando decíamos que los límites interpretativos del espacio textual están en el propio espacio textual, en aquello que *ha sido representado* por oposición a aquello que *se pretendía representar*. Siempre y cuando exista correspondencia entre ambas realidades, la consulta del guión fílmico logrará arrojar estrategias de cara a la audiodescripción que, no sólo sean válidas y pertinentes, sino que orienten el análisis (fílmico) en la órbita más fiel al texto origen, si se nos permite hablar en términos de fidelidad.

En suma, con estas disquisiciones buscamos sostener la idea de que la consulta del guión literario como texto paralelo para el proceso de traducción audiodescriptiva estará supeditada

a este axioma principal: mientras que el guionista fílmico escribe acciones físicas, visibles y *representables*, el guionista audiodescriptivo describe acciones físicas, visibles y *representadas*.

Con relación a los ingredientes de la narración escénica, aquellos que se refieren al contenido de la historia (puesta en escena), es importante precisar estas diferencias antes de continuar profundizando en el trabajo del guionista fílmico, más aún cuando en nuestro recorrido por los pilares del trabajo de guionización vamos a ir intercalando ejemplos de guiones originales y audiodescritos, que ya sabemos deudores de procesos de comunicación diferentes, y dirigidos a espectadores diferentes.

Aunque la cocina del guionista fílmico y audiodescriptivo es distinta, en cuanto a sus ingredientes, ambos comparten los mismos ejes narrativos, que no son sino los de cualquier historia: personajes, acciones y ambientación. La narración fílmica es un actividad comunicativa que construye los hechos *para* la imagen, mientras la narración audiodescriptiva reconstruye los hechos *desde* la imagen:

Narrar es, por lo tanto, una actividad comunicativa que reconstruye en presente hechos que ocurrieron en el pasado. La AD se puede adaptar a esta definición y, por lo tanto, es susceptible de ser analizada como una narración que reconstruye lo que está ocurriendo en la pantalla y responde a las posibles preguntas del espectador ciego. La respuesta a esas preguntas gira en torno a los tres ejes fundamentales de la narración: los personajes, las acciones y la ambientación (Jiménez Hurtado, 2010b, p. 78).

Claro que, si bien la materia prima de la narración en el guión literario son los personajes, las acciones y la ambientación, el guión funciona a su vez como materia prima de un proceso visual que transformará esos personajes, modelará esas acciones y delimitará la apariencia de la ambientación mediante elecciones en los otros dos niveles, puesta en cuadro y puesta en serie, pero lo hará a partir de las descripciones del guión literario. Podemos adelantar aquí que, en el nivel de la puesta en escena, los signos fílmicos parten del trabajo léxico del guión literario y derivan así en la representación fílmica, desde donde lo representado redundará en una serie de decisiones, de nuevo fundamentalmente léxicas, en la audiodescrípción.

En este apartado hemos tratados los principios básicos de escritura, pero urge matizarlos, profundizar también en el contenido. Escribir en presente, de manera precisa pero sencilla significa, que la estructura estándar que tienen las frases de acción, cercanas al lenguaje de la representación son “el personaje hace algo”, esto es, sujeto, verbo y objeto. Pero también significa que, tanto las selecciones léxicas como las sintácticas que en el guión se aparten de estas estructuras más sencillas son, en gran número de casos, variaciones intencionadas, susceptibles de desembocar en huellas textuales de dicha intención en el texto fílmico (“una cremallera se abre....” sugiere, sin decirlo, la utilización de un plano detalle, por ejemplo, para

que dicha acción sea perceptible). En los guiones, siempre va a haber alguien (personaje) que hace algo (acción) en un lugar y un tiempo (ambientación). Pero lo que tratamos de decir, no es sólo eso, sino que, en todos los guiones hay *alguien que hace algo a alguien, contra alguien, a pesar de alguien, en relación a algo, debido a algo, hace algo de una determinada manera*, y todos estos matices, además de modelar la puesta en escena, también inscriben ya una parte del discurso fílmico, disponiendo los hechos de una manera ordenada, estructurada, puesto que algo ocurre en relación a lo que ha ocurrido antes y a lo que ocurrirá después. Eso es, en definitiva, narrar. La estructura de la historia se va revelando desde el guión literario como intrínsecamente relacionada con la deriva de los personajes.

Por ello, nuestro cometido es aquí abordar las categorías de la guionización fílmica (personajes, acciones y ambientación) desde un punto de vista que permita sistematizar, no sólo la forma concreta en que estas categorías se manifiestan en la representación cinematográfica, sino en tanto estas pueden resultar susceptibles a su traslación audiodescrptiva. Y en su multiplicidad de enfoques artísticos mediante la articulación cinematográfica (*puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie*), el discurso fílmico otorga casi siempre a los personajes un lugar central, en tanto estos son los agentes de las acciones y los portadores de las emociones que hacen avanzar el relato. Los personajes van a ser el eje fundamental alrededor del cual pivota la escritura cinematográfica, y posteriormente la escritura audiodescrptiva, donde volvemos a encontrar lenguaje representacional: alguien hace algo. Así, el guión audiodescrptivo se escribirá a partir de las situaciones dramáticas cocinadas por el guionista fílmico para representar los recorridos de los personajes en el espacio y en el tiempo.

3.1.4. LA MATERIA PRIMA DEL GUIÓN: PERSONAJES, ACCIÓN, ESTRUCTURA Y AMBIENTACIÓN.

Si nos atenemos a los parámetros que, desde la teoría del cine como marco genérico y, en este punto, desde la teoría del guión cinematográfico como marco particular, nos arrojan los manuales consultados, podemos dividir las pautas narrativas referidas a los personajes en dos grupos: aquellas que se refieren a la *creación del personaje* y aquellas otras que atienden a la *caracterización del personaje*.

Las primeras contemplan la *tipología* de personajes así como las *técnicas del proceso creativo* para configurar su perfil completo. Así, el perfil de los personajes agrupa sus rasgos en tres ámbitos (Macías, 2003, pp. 126-130), que son los siguientes:

- Fisiológico (edad, sexo, aspecto general, belleza/fealdad, taras o enfermedades o el color de la piel pueden jugar un papel importante en la historia).
- Sociológico (clase social, religión, ideas políticas, formación, familia, etc.)
- Psicológico (ambiciones, sueños, frustraciones, actitud ante el mundo)

Claro que, los personajes no se construyen “de una pieza”, como unidades compactas, sino que su perfil se va dibujando poco a poco, como resultado de un arduo trabajo por parte del guionista, que deberá tomar una gran cantidad de pequeñas decisiones en muchos niveles. De manera sintética, Syd Field consideraba que un personaje es el conjunto de una *actitud*, una *personalidad* y una *conducta* (Field, 1994, pp. 33-35), a lo que además, añadiríamos, que es dicho conjunto el que obliga al personaje a actuar en una deriva lógica y coherente a lo largo del film, a pesar de sus contradicciones. O, quizá, precisamente, debido a ellas, ya que los personajes rara vez son planos o lineales. Bien al contrario, el guionista suele darle profundidad o *dimensión*, estudiando el modo de atribuirle contradicciones, dilemas o conflictos:

Dimension means contradiction: either within deep character (guilt-ridden ambition) or between characterization and deep character (a charming thief). These contradictions must be consistent. It doesn't add dimension to portray a guy as nice throughout a film, then in one scene have him kick a cat (McKee, 1997, p. 378).

El personaje actúa así porque *es así*, porque *se ha vuelto así*, porque *siempre ha sido así*, etc. En suma, un personaje puede expresarse como la consecuencia de su vida anterior, de sus circunstancias sociales (profesión, medio en que se encuentra, clase a la que pertenece, nivel cultural, etc.), de sus circunstancias personales (familia, estado civil, relaciones personales, etc.), de sus características individuales (nombre, edad, aspecto, etc.) y de su vida interior (modo de pensar, sueños, esperanzas, estado anímico, creencias o valores, etc.), lo que debe repercutir o variar su conducta (acciones, reacciones, decisiones, actitud, etc.) de un modo lógico y creíble. Con todos estos rasgos, el guionista elabora un perfil o ficha de personaje (que a menudo resulta más larga que el tratamiento narrativo, no en vano, McKee habla de “biblias” de personaje) donde refleja todo aquello que es, ha sido y será el personaje, aunque la mayor parte de esa información queda fuera del relato, es decir, sirve para que el guionista comprenda al personaje íntimamente para poder planear sus acciones y reacciones con la mencionada coherencia. Para esta etapa de creación, las principales herramientas del guionista serán su experiencia y su capacidad de observación de la realidad, cualidad que permite construir entidades creíbles y alejarse de los estereotipos.

Paralelamente, la densidad de un personaje depende de criterios narratológicos y formales. Es decir, las pautas referidas a la creación de personajes están estrechamente relacionadas con la *estructura* de los acontecimientos, y con uno de los principales condicionantes del guión, el *género* cinematográfico.

En relación a la estructura, por ejemplo, se establece un grado de importancia dentro de la trama, lo que determinará el modo en el que se relacionan personajes y estructura fílmica (en el caso del protagonista, la estructura se armará en torno a él o ella). A su vez, el diseño de personajes también prefigura la estructura narrativa de la historia, en la medida en la que la concatenación de situaciones que los personajes atraviesan les van haciendo reaccionar de un modo coherente con la personalidad diseñada, al mismo tiempo que les otorga una *función* narrativa dentro del relato. Existen numerosas clasificaciones de personajes según su función en el relato. Linda Seger divide las funciones de los sujetos narrativos en cuatro categorías: personajes *principales* (incluye al *protagonista*, *antagonista* y el personaje *de interés romántico*), personajes *de apoyo* (como el *confidente*, el *catalizador* y otros que proporcionan masa y peso), personajes que añaden otra dimensión (*de contraste*) y personajes *temáticos* (Seger, 2004, p. 223). Otros criterios narratológicos clasificarían a los personajes por modelos formales que los espectadores reconocen porque remiten al inconsciente colectivo (Jung, 1938). Son los llamados *arquetipos*¹¹. Algunas de estas clasificaciones de los arquetipos, como las de Vogler, parten de las propuestas de Vladimir Propp y Joseph Cambell para su teoría literaria y resumen los arquetipos más útiles en siete categorías generales: el *héroe*, el *mentor*, el *guardián del umbral*, el *heraldo*, la *figura cambiante* y el *embaucador* (Vogler, 1998, p. 60). Otros distinguen entre arquetipos *positivos* (el héroe constructor benefactor, la mujer benefactora, el desvalido triunfante), arquetipos *negativos* (el malvado destructor y fascinante, la malvada fascinante y tentadora) y arquetipos *ambiguos* (el rebelde inadaptado, el loco lúcido o psicótico, el insaciable) (Ramos y Miramón, 2002, p. 59). Desde distintas épocas y sociedades, la creación de algunos personajes literarios ha sido capaz de trascender a la cultura popular y el inconsciente colectivo, construyendo en arquetipos que siguen poblando las historias que consumimos en la actualidad. No en vano, muchos de los personajes y estructuras actuales presentan paralelismos con mitos, con personajes procedentes de historias clásicas. Así, por ejemplo, *El rey León* (Roger Allens y Rob Minkoffpropon, 1994) no deja de ser una actualización de *La tragedia de Hamlet, príncipe de Dinamarca*. En la película de Disney, Scar mata a su hermano Mufasa para conseguir el trono, al igual que sucede en el clásico de la literatura con el asesinato del rey Hamlet a manos de su hermano Claudio. Por si fuera poco, a Simba, el protagonista animado, se le aparece el fantasma de su padre tal y como sucede en la tragedia shakesperiana, sin olvidar que ambos relatos



11. Desde el punto de vista de la creación (polo del autor), recurrir a arquetipos en la narración es útil por cuanto remite a experiencias ancestrales que han proporcionado modelos reconocibles, incluso a veces desde un punto de vista moral, recordando cuales son las pautas que necesitamos seguir para vivir correctamente en la sociedad, aunque confundiendo arquetipos con estereotipos: "Las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica. Las historias estereotipadas hacen justamente lo contrario: carecen tanto de contenido como de forma. Se reducen a una experiencia limitada de una cultura específica disfrazada con generalidades rancias y difusas" (McKee, 2002, p. 10). La mujer fatal, por ejemplo, es un personaje tipificado en el cine negro —a partir del arquetipo de la mujer tentadora inspirada en la Eva bíblica— que, en el seno de la mayoría de las narraciones, recuerda a los espectadores todos aquellos peligros que acarrea el hecho de dejarse llevar por las tentaciones de la carne. Otro ejemplo de personaje femenino estereotipado sería la "científica solterona y frustrada", que puede entenderse como un recordatorio a las lectoras o espectadoras de que el éxito profesional conlleva el fracaso como mujer. Los buenos guiones fílmicos, por contra, se basan en arquetipos, no en estereotipos.

cuentan con un par de personajes fundamentales relacionados con el protagonista (Rosencrantz y Guildenstern en una; Timón y Pumba en la otra). Con todo, este tipo de clasificaciones que responde a criterios narratológicos, y tiene relativa utilidad para el análisis semiótico de los textos fílmicos o el análisis lingüístico de los guiones, que es lo que nos compete.

En cambio, sí nos interesará profundizar en la idea de que crear un personaje es, no sólo dotarlo de las características suficientes y necesarias para que resulten reconocibles, creíbles o fascinantes, sino sobre todo, en base a criterios narratológicos sobre los que no volveremos, organizar el modo en el que estas características se irán dando a conocer al espectador a lo largo del relato. Porque los personajes interactúan con el entorno y con otros personajes, actúan y reaccionan en un espacio y en un tiempo, por lo que crear personajes es, en definitiva, crear el propio universo de la historia. En palabras de McKee: "el contenido (el entorno, los personajes, las ideas) y la forma (la selección y la organización de los acontecimientos) se necesitan, se inspiran e interaccionan" (McKee, 2002, p. 13). En las nuestras, la propia narración se irá desarrollando a partir de las decisiones del guionista para que las acciones llevadas a cabo por los personajes, cuya evolución puede ser emocional, psicológica o física, en relación con la naturaleza de los conflictos planteados (internos o externos), les conduzca al desenlace de la historia en una situación física, emocional, sociológica o ideológica diferente a la inicial. Personajes, acciones y relato, así, son una misma cosa. La estructura y los personajes están, pues, entrelazados.

En segundo lugar, en su obvia relación con los *géneros cinematográficos*, los personajes también arrojarán ciertas tipologías. Escribir un guión literario bajo el paraguas de un determinado género obliga, en parte, al guionista a ceñirse a ciertos modelos, más o menos estereotipados, más o menos complejos. Sin entrar a valorar las distintas clasificaciones de géneros cinematográficos, que exceden con mucho las pretensiones de este trabajo, abordaremos brevemente este aspecto para entender que el género condiciona, no sólo las distintas tipologías de personajes, sino más allá, todo un conjunto de convenciones narrativas que afectan, tanto a la representación escénica del entorno del personaje (creación del universo diegético, donde todos los elementos en escena se corresponden con un espacio y un tiempo definidos), como al diseño de la propia estructura narrativa, al modo de presentar de los acontecimientos. Eso sí, aunque los géneros aparejan convenciones, no nos olvidamos de lo apuntado en el capítulo anterior: que los géneros no constituyen un factor restrictivo para la película, que pueden mezclarse entre sí o mezclar sus códigos desde el interior del sistema de significación fílmico de manera creativa o ingeniosa, lo que nos devuelve a la idea de que sólo analizando cada film podremos ver cómo operan sus signos específicos.

Volviendo al principio, las segundas pautas están enfocadas hacia *el modo en que el personaje es comunicado* al público, por lo que sí trascienden al análisis semiótico del film. Es decir, el perfil de un personaje se compondrá de numerosos rasgos, pero no todos son relevantes para la historia, ni todos aparecerán, por tanto, retratados en el guión literario. En el trabajo del guionista, la *caracterización* es la suma de la información procedente de todas las cualidades observables de un ser humano, de todo aquello que se puede conocer a través de un cuidadoso

escrutinio de su comportamiento: la edad y el coeficiente intelectual, el sexo y la sexualidad, el estilo de habla o la gesticulación, la elección del automóvil, de casa y de ropa, la educación y la profesión del personaje, su personalidad y su carácter, sus valores y sus actitudes; todos los aspectos humanos que se pudieran conocer tomando notas sobre alguien todos los días (McKee, 2002, p. 131). Véase que hemos dicho cualidades *observables*, lo que querrá decir *representables* en escena por alguien, actores o actrices, de ahí su alcance semiótico. Observando cómo se conduce un actor o actriz, cómo representa esas cualidades, deducimos cómo es el personaje.

“EL GUIONISTA FÍLMICO ESCRIBE ACCIONES FÍSICAS, VISIBLES Y REPRESENTABLES, EL GUIONISTA AUDIODESCRIPTIVO DESCRIBE ACCIONES FÍSICAS, VISIBLES Y REPRESENTADAS”

Así, desde el punto de vista del guionista fílmico, caracterizar a un personaje no es sólo destilar de la observación una serie de características para definir su temperamento, sino, sobre todo, elegir la forma mediante la cual transmitirle al espectador ese temperamento, organizando los diálogos y la información escénica en descripciones y acotaciones precisas, o lo que es lo mismo, comunicar con eficacia semiótica cómo es y qué siente o piensa cada personaje a través de cómo actúa, cómo mira en cada momento, cómo se viste, cómo habla, cómo se desplaza en el espacio, cómo reacciona ante la adversidad o ante la injusticia, etc. Para elaborar un buen guión sobre la mafia, por ejemplo, el guionista investigará a fondo el mundo que desea contar. Si es posible, desde dentro. Consultará hemerotecas, libros, películas, documentales históricos y se empapará bien del tema si pretende construir una historia real o verosímil. Aún así, en el proceso comunicativo la respuesta del público vendrá de la mano de su contacto directo con ese mundo, o bien, si no lo tiene ni lo ha tenido nunca, del contacto indirecto con la multitud de representaciones de la mafia procedentes de textos anteriores (prensa, novelas, otras películas, etc.), con los que ha establecido anteriormente procesos de significación y comunicación. Construir un mundo reconocible por el espectador pasa por apelar al conocimiento compartido y las expectativas del público. Dicho esto, la perspectiva con la que quiera contarse la historia determinará qué partes de ese mundo quiere el guionista incluir, cuáles excluir y cuáles modificar o reinventar. Pero es indudable que el género, entendido como paradigma organizativo en el sistema fílmico –la acumulación de procesos de significación orientados en una misma dirección– condiciona el acercamiento de guionista y espectador a la historia y a los personajes, modelando resultados diferentes.

Volviendo al ejemplo, el proceso de caracterización de los mafiosos no será el mismo si se trata de una comedia romántica, donde los protagonistas contactan sólo tangencialmente con en

el mundo de la mafia, que si lo que se pretende es realizar un retrato de la mafia por dentro, como puede ser el caso de la trilogía iniciada con *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) o del otro gran clásico de este género, *Uno de los nuestros* (Martin Scorsese, 1990). Los protagonistas, en este caso, pertenecen a ese mundo, con lo que el ambiente de la mafia se convierte en el núcleo narrativo. Tampoco el proceso de caracterización será el mismo, dándole una vuelta de tuerca, aunque el núcleo temático lo sea el mismo, si la historia se enfoca basándose narrativamente en los conflictos internos que el protagonista mafioso cuente a su terapeuta, como ocurre en la serie *Los Soprano* (David Chase, HBO, 1999-2007), caldo de cultivo citas y referencias, precisamente, a los clásicos del género mencionados. Por un lado, los tres acercamientos implicarían un modo distinto de creación de personajes mafiosos, más estereotipados en el primer caso (la comedia romántica que trata el tema sólo tangencialmente) y menos en los otros dos (donde el universo de la mafia es el núcleo narrativo). Pero, por otro, también implicaría, indudablemente, para estos dos últimos, un trabajo de caracterización más complejo, seleccionando y organizando cuidadosamente el modo en que los rasgos de los personajes son comunicados al público a lo largo de la trama.

Para el guionista, el trabajo de caracterización de personajes, depende y conforma al mismo tiempo el trabajo de creación. En sí, *creación* y *caracterización* son como el envés y el revés de una hoja, podemos observarlas consecutivamente pero, en el proceso de trabajo del guionista, se contienen una a la otra, se necesitan y complementan. Si acaso hemos visto que crear un personaje es dotarlo de una *actitud*, una *personalidad* y una *conducta* (Field, 1994, pp. 33-35), la creación del guionista no significa nada sin elegir el modo en el que se pondrá en escena *esa actitud*, *esa personalidad* y *esa conducta* (o conductas) también a lo largo de la estructura, esto es, sin la caracterización. Porque las pautas narrativas referidas al trabajo de caracterización administran la manifestación externa de un carácter, la verdadera traslación *audiovisual* de un personaje. Sin ir más lejos, a través de lo que dicen los personajes y de cómo lo dicen vamos conociendo las peculiaridades de sus personalidades y actitudes ante la vida. Obviamente, las emociones, los deseos y las reacciones de los personajes tienen que ver con el carácter, con la biografía que el guionista ha creado para ellos, partiendo de la observación. Ahora bien, en el trabajo textual que implica la escritura dramática, el guionista procede creando situaciones donde el personaje entra en relación con otras personas o cosas, obligándole a convertir sus decisiones, estados de ánimo y deseos internos en algo físico, visible y representable, o lo que es lo mismo, en acción y palabra: “la acción es el personaje y el diálogo *depende* del personaje” (...) (Field, 1994, p. 31). En efecto, relacionados con sus necesidades, expectativas y sueños, los diálogos de un guión surgen *de* los personajes, revelan sus conflictos internos y externos, sus personalidades afines o contrastadas. Más aún cuando las palabras se acompañan de una entonación determinada (dulce, irónica, etc.), de un volumen (del grito al susurro, incluso al silencio), de una expresividad facial (sonrisas, lágrimas, miradas, gestos) y de un lenguaje corporal (posturas y movimientos) mediante los cuales el actor o la actriz confiere a las palabras una emoción o una intención.

Por ello, en líneas generales, podemos agrupar los recursos de los que dispone el guionista para la *caracterización* en dos grupos: los que tienen que ver con el *diálogo* y los que son propiamente *visuales* (Macías, 2003, p. 139). Los *diálogos* en un guión transmiten información del personaje, tanto a nivel verbal (qué dice/no dice; miente/dice la verdad; lo que el resto de personajes dice de él, etc.) como paraverbal (voz, entonación, timbre, volumen o intensidad, pausas, acentos, etc.). Por su parte, los recursos *visuales*, diseminados a lo largo de descripciones y acotaciones, sugieren la gestualidad más adecuada para conducir las intenciones de los personajes, orientando el registro expresivo de los actores para vehicular la emoción de un modo puramente visual, repercutiendo en definitiva en todas y cada una de sus acciones y movimientos en escena. En el terreno textual, el guionista fílmico crea y combina los personajes dominando ambos recursos de caracterización. En cambio, si hablamos del trabajo textual del audiodescriptor, tenemos que hacer dos salvedades con importantes efectos en este trabajo.

La primera es que, si bien el audiodescriptor, como espectador, comprende al personaje como entidad completa (gracias al trabajo de creación y caracterización), y lo hace en relación con su producción de sentido, esto es, desde su propio proceso de significación, que se activa en relación con sus filtros; en tanto traductor, el audiodescriptor únicamente trabaja a partir de la caracterización de este personaje *en escena*, o lo que es lo mismo, de aquello que los actores son capaces de transmitir: las acciones físicas, visibles y *representadas*. Desde este punto de vista, las pautas narrativas referidas al trabajo de caracterización resultan más interesantes para nuestro estudio, porque el audiodescriptor observa el aspecto y el comportamiento de los personajes en pantalla, sus acciones físicas, visibles y representadas en cada espacio y tiempo concretos, respetando el modo en que el personaje es comunicado en el texto fílmico para que el espectador ciego realice su propia conceptualización. En realidad, traduce simultáneamente aquello que el equipo técnico (desde el propio guionista al último iluminador) y el equipo artístico (actores/actrices) han conseguido inscribir en el discurso fílmico para transmitir al espectador cómo es cada personaje, qué siente, qué piensa, qué decide, etc.

La segunda salvedad dicta que, en el proceso traductor, el guionista audiodescriptivo trabajará casi exclusivamente a partir de los recursos visuales de la caracterización. Y esto es así porque los recursos adheridos al diálogo, tanto a nivel verbal como paraverbal, forman parte del texto origen, pero también del texto meta que permanece audible para el espectador ciego. En todo film audiodescrito, el guión de audiodescripción se limita a respetarlos, a ser coherente y cohesivo con ellos (que no es poco), pero *no* a traducirlos propiamente. En suma, sólo los recursos visuales son objeto traducible por el guionista audiodescriptivo, razón por la cual el análisis de los diálogos del guión original quedan fuera de nuestro objeto de nuestro estudio, de no ser por escasos ejemplos en los que tangencialmente necesitemos referirlos.

En suma, si en el trabajo de caracterización no todos los datos del perfil creado por el guionista son necesarios para el desarrollo de la historia y sólo algunos serán comunicados, el audiodescriptor se centrará, precisamente, en aquellos que sí lo son puesto que desembocan en

acciones y reacciones (núcleo narrativo de la audiodescripción), así como en diálogos (con los que el texto audiodescriptivo trata siempre de ser coherente).

Aún así, hechas estas salvedades, en la medida en que el trabajo de creación y el de caracterización de personajes se presentan, en la práctica profesional del guionista, como tareas complementarias; y en la medida también en la que dichas tareas presentan repercusiones e influencias mutuas con la estructura narrativa y el diseño de las acciones, así como la ambientación espacio-temporal remite a la adscripción genérica, necesitamos seguir profundizando en los trabajos de guionista fílmico y audiodescriptivo en busca de correspondencias entre ambos trayectos.

3.1.4.1. CREACIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES. TRABAJOS PARALELOS.

Si decididamente los personajes se definen, entonces, como un *conjunto de rasgos o cualidades* (Bordwell y Thompson, 1985, p. 43), también hemos entendido que estos rasgos deben revelarse en el texto fílmico, por lo tanto deben hacerse visibles y representables. El hecho de que creación y caracterización vayan de la mano significa que el guionista fílmico investiga a fondo a sus personajes, crea fichas completas con información referente a su biografía, sus decisiones en el pasado, sus creencias y circunstancias (las “biblias” de personajes), aún si sabe positivamente que, de toda esta información, en el guión literario recogerá sólo una pequeña parte, seleccionando entre todos los informes única y exclusivamente aquellas acciones, aquellas palabras que caractericen a los personajes en escena y resulten relevantes para la historia, la estructura narrativa y el género que en el que sus criaturas van a desenvolverse.

Más específicamente, cuando se emprende la creación de un personaje, decíamos que sus rasgos pueden agruparse en tres ámbitos¹²: *fisiológicos, sociológicos y psicológicos* (Macías, 2003, p. 127). Al guionista fílmico le conviene desarrollar estas tres facetas para adaptar el personaje al rol que desempeña en la historia, puesto que ambos están intrínsecamente unidos:

Si nuestra historia reclama que el personaje mate a un vecino, ame a alguien en secreto, emigre a otro país o se enfrente a su entorno social, tendremos que dotarle de las características o circunstancias que le permitan hacerlo (Macías, 2003, p. 127).



12. Por supuesto, este no es el único paradigma. Los teóricos del guión más importantes, por otro lado ya citados en este trabajo (Comparato, 1988, 2002; McKee, 1997; Field, 1994, 1996; Seger, 2000, 2004 y Sánchez Escalonilla, 2001), arrojan distintas propuestas adheridas a numerosos criterios, de los cuales merece la pena resaltar las conocidas “tres pes” de Syd Field, que también recogen una división entre el interior y el exterior del personaje, cuyos componentes básicos serían lo *profesional*, lo *personal* y lo *privado*. (Field, 1994, pp. 28-49). Sin embargo, la clasificación de Macías nos permite ajustarnos de modo más coherente a nuestros objetivos contrastivos entre guiones originales y guiones audiodescriptivos, en relación sobre todo con el etiquetado semántico.

Los rasgos fisiológicos comprenden no sólo la edad, el sexo y el aspecto general del personaje. También su belleza o fealdad, el color de su piel o incluso la existencia de alguna peculiaridad, tara o enfermedad puede jugar un papel en la historia. Estos rasgos se audiodescriben siempre. Además, están directamente asociados al actor o actriz que lo interpreta, a la encarnación corpórea del personaje. Un claro ejemplo es la importancia que juegan el color del cabello y el modo de vestir del personaje doble de Madeleine / Judy (interpretados ambos por Kim Novak) en *Vértigo: de entre los muertos* (Alfred Hitchcock, 1958), que crea la confusión del personaje en la que reside la trama. O, más recientemente, el corte de pelo de *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), que sirve para resaltar el carácter ingenuo y cándido del personaje tanto como lo hacen su mirada, su forma de hablar o su comportamiento. La apariencia física de un personaje, combinado resultante de su edad, sexo, vestuario, peinado y maquillaje, se matiza en la interpretación mediante las miradas, la gestualidad, la expresión facial y el lenguaje corporal. Partiendo del guión literario, los personajes demandan la encarnación de ciertos actores por cuanto estos pueden otorgarle la necesaria complejidad a esta dimensión fisiológica. Los rasgos fisiológicos aparejan una expresividad y acompañan a los personajes en su deriva dramática. Así, por ejemplo, la selección de Glenn Close para interpretar a la marquesa de Merteuil en *Las Amistades Peligrosas* (Stephen Frears, 1988; AD, Rosa Pujol, 2001) no sólo responde a razones de edad, sino también al registro expresivo de la actriz, capaz de transmitir al personaje de una buena dosis de cinismo. Ello se refleja tanto en los incisivos diálogos diseñados por el guionista como en el modo en el que se presenta al personaje al principio del film, sonriendo a su propia imagen en el espejo. Apuntando a las primeras correspondencias, reproducimos un fragmento del guión audiodescriptivo, que recoge toda la carga escénica al presentar al personaje, al tiempo que precisa quien va a interpretarlo:

El rostro de una mujer madura se refleja en un espejo de tocador. Tiene expresión malévola. Lleva su rubio cabello peinado hacia atrás y no está maquillada. Tiene ojos pequeños, nariz afilada y un rictus sarcástico en los labios. Sonríe a su imagen. (...)
Es la marquesa de Merteuil, interpretada por Glenn Close (...)

Los rasgos fisiológicos, primordiales en el guión cinematográfico, lo son tanto o más en el diseño del guión audiodescriptivo, no sólo porque su enunciación obtiene una clara manifestación visual en el film a través del actor o actriz, sino porque además pueden ser rasgos trascendentes para comprender la trama. En *El piano* (Jane Campion, 1993; AD Javier Navarrete, 1995) la mudez de su protagonista, Ada, es fundamental para entender su estrecha relación con el instrumento, ya que el piano es su principal medio de expresión emocional. Por eso, desde el inicio del film lo protege y exige a Stewart que lo acarree hasta la casa donde vivirán ella y su hija Flora. Es en ese momento cuando el espectador vidente comprende que Ada es muda. En la audiodescripción española se refleja así parte de la escena para que el espectador ciego lo comprenda por igual:

Ada toma su libretita y escribe.

(...)

Ada habla con las manos. Flora traduce.

Stewart se impacienta. Los maoríes bromean.

Ada le mira entre exigente y suplicante.

Además, la mudez de Ada es un elemento decisivo en aspectos concretos de la historia. Casi hacia el final del film, Ada necesitará recurrir a su hija para comunicarse con su amante, lo que desencadenará el desenlace, puesto que su hija la traiciona. En *El traje* (Alberto Rodríguez, 2002; AD Javier Navarrete, 2003) el origen subsahariano del protagonista es un aspecto clave en el desarrollo del film. Al principio, su integración social resulta difícil debido a su aspecto, a cómo es percibido por los demás, pero su situación comenzará a cambiar cuando decida salir a la calle vestido con un traje de chaqueta. En el guión audiodescritivo español, la escena clave de la transformación se describe así:

Va a su cuarto y saca el traje de la bolsa. (...)

Tranquilamente se coloca camisa, pantalón, cinto y zapatos.

Después se hace el nudo de la corbata ante el espejo.

(...) Se pone la chaqueta y se la ajusta ante el espejo. Su imagen ha dado un cambio radical. Parece un apuesto y elegante joven ejecutivo. (...)

En segundo lugar, para desarrollar el aspecto sociológico del personaje, el guionista fílmico maneja variables tan importantes como la religión, clase social, ideas políticas, formación, familia, etc. En *Las amistades peligrosas* (Stephen Frears, 1988; AD Rosa Pujol, 2001), la pertenencia de los protagonistas, Valmont y Merteuil, a la aristocracia desocupada y libertina del París del s. XVIII resulta determinante. La marquesa de Merteuil es además presentada como viuda (única posibilidad, para una mujer de su clase y condición, de actuar en sociedad sin depender de un varón), situación que le permite la necesaria independencia para expedir sus juegos de seducción sin que su imagen social ni personal sean puestas en duda. Diferenciar el perfil sociológico de los personajes resulta imprescindible para hacerles actuar de un modo verosímil en la trama. Por ejemplo, son precisamente las fuertes convicciones religiosas y morales de Mme. De Tourvel, así como el hecho de que su origen social no sea aristocrático, las que hacen de ella la víctima ideal del juego del conde y la marquesa. Las circunstancias sociales o familiares de los personajes se tienen muy en cuenta en el proceso de creación del guión fílmico, donde nada es gratuito. Sin embargo, mientras que la dimensión física de los personajes obtendrá una traslación visual directa, y por ello será necesariamente audiodescrita, la dimensión sociológica se comunica, en mayor medida, a través, de los diálogos, o de situaciones escénicas diseñadas para ello, por lo que a este respecto el audiodescritor suele limitarse a reflejar aquellas informaciones que, sin estar contenidas en el diálogo (para el espectador ciego siempre audible en la banda audiodescrita), resulten imprescindibles para seguir la historia. No ocurre así, sin embargo,

en el arranque de *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006), donde el audiodescriptor adelanta para el espectador ciego la relación familiar de las tres protagonistas en la primera escena del film (una información que el espectador vidente deducirá más tarde a través del diálogo):

Raimunda, interpretada por Penélope Cruz, limpia la tumba de sus padres en compañía de su hija Paula y de su hermana Sole (...) Raimunda tiene 31 años, es morena y muy guapa. Su hija es una adolescente de 14 años. Sole tiene 34 y no es demasiado agraciada físicamente.

Esta estrategia traductora puede entenderse, empero, atendiendo a la siguiente dimensión, la dimensión psicológica, y a las pautas narrativas para la creación del personaje, especialmente el principio de contraste narrativo (al que volveremos enseguida). Si el diseño de los personajes en el guión original debe proceder librando las condiciones para que el espectador distinga claramente unos personajes de otros, les dotará de personalidades contrastadas. Además, seleccionará y organizará la comunicación de sus rasgos de tal modo que cada personaje sirva como contraste a las cualidades del otro, en este caso las físicas (guapa/no demasiado agraciada físicamente). No podemos olvidar, además, que la vocación del texto audiodescriptivo es complementar al diálogo, las palabras de los personajes. Así, dejando clara la relación familiar que las une, el audiodescriptor proporciona al espectador ciego cierta comodidad para poder centrar su atención en el marcado contraste psicológico que se dibuja desde los primeros diálogos, de los que deducimos la firmeza y naturalidad de Raimunda frente al apocamiento y la superstición de su hermana Sole.

Por último, lo mismo puede decirse de la *magnitud psicológica* del personaje. Aunque sus ambiciones, sueños o frustraciones pertenecen a la esfera de lo privado, algunos de estos rasgos psicológicos se vuelven públicos, visibles, en la medida en que el guión va adaptando el diseño de los personajes al lenguaje de la representación, de la puesta en escena. Esta dimensión apunta al hecho de que crear un personaje es también meterse en su piel, conocer su actitud frente al mundo. Si está desengañado, si es un idealista. Si mira desde la óptica del triunfador o de la víctima. Todo ello obliga a pensar al espectador, a entender cómo y por qué el personaje va evolucionando (en caso de que lo haga) a lo largo de la historia. Un personaje plano, esquemático y más bien estereotipado, al modo de los héroes interpretados por Chuck Norris, Steven Seagal, o por los variados intérpretes de la saga de James Bond, raramente evoluciona secuela tras secuela. En cambio, los personajes complejos atraviesan procesos de transformación que se imbrican con la trama. En los films de Woody Allen, por ejemplo, el carácter marcadamente neurótico de sus protagonistas masculinos (casi siempre interpretados por él mismo), su obsesión por la muerte y la complejidad de las relaciones sentimentales o sexuales constituyen, a menudo, el núcleo de la narración. En ese sentido, la faceta psicológica es un área que el guionista fílmico concibe para dar forma a los personajes, para completar un perfil que le permita tener un mayor

control sobre ellos y sus posibilidades, pero en el terreno textual, en este área el guionista no tendrá más remedio que “seleccionar los rasgos más significativos y describirlos de forma clara y sugerente, que nos permita evocar un tipo de persona” (Macías, 2003, p. 153). Por ejemplo, si el personaje pertenece a una clase social alta (dimensión sociológica) y el guionista fílmico quiere que el público lo sepa, elegirá dotarlo de un aspecto físico (dimensión fisiológica) y rasgos acordes con esta característica: una imagen elegante, ademanes y gestos cuidados, ropa y coche caros, vocabulario sin argot y con algún cultismo, cogerá taxis en vez del autobús y más probablemente se llamará Ricardo Sáenz de Santa María y no Josele Santiago. Pero si, además, quiere que sepamos que es muy envidioso (dimensión psicológica), no podrá evitar plantearse situaciones dramáticas para caracterizar ese rasgo. Una opción es siempre recurrir al diálogo (por ejemplo, confesando su envidia en la consulta de un psicoanalista) pero preferentemente lo hará de forma activa, observable, visual. Por ello, la comunicación de la dimensión psicológica habita de lleno en el terreno de la caracterización. Es obvio que una persona no se viste o se peina de forma “envidiosa”, pero sí puede comportarse de tal manera que los espectadores podamos entender que lo que le impulsa a actuar así es la envidia. Por ejemplo, el guionista podría hacer que, sistemáticamente, mire con deseo todos los artículos que se compra su vecino y corra a adquirirlos en cuanto este se da la vuelta, o bien, por qué no, colocarle en un restaurante, cenando y no pudiendo resistirse a pedir lo que toman los comensales de la mesa de al lado.

“LA AUDIODESCRIPCIÓN SÓLO REFLEJA COMO TAL LOS RASGOS FISIOLÓGICOS. LOS OTROS DOS LOS TENDRÁ QUE DEDUCIR EL CIEGO”

En cualquier caso, la dimensión psicológica no puede expresarse visualmente de un modo tan directo como la fisiológica: es morena, es gordo, larguirucho, viejo o mudo. O como la sociológica, que basada en la construcción arquetípica, mantiene estrecha relación con la anterior (un banquero, por regla general, ni se viste ni habla igual que un minero). Para retratar la faceta psicológica, no obstante, es más eficaz colocar al personaje en situaciones que *muestran* que el personaje es un amante de los musicales, carece de confianza en sí mismo, es un déspota. Es decir, el guionista creará ex-profeso situaciones para transmitir al espectador del film determinadas características del personaje, y el audiodescriptor, por su parte, se limitará a describir esas *situaciones*, dejando, de manera análoga, que sea el espectador ciego quien concluya que el personaje es, en nuestro ejemplo, un envidioso. Insistimos en que el audiodescriptor conceptualiza el personaje como entidad completa, pero lo traduce al hilo argumental, reconstruyendo para el espectador ciego únicamente lo que acontece en esas situaciones fragmentarias, dejando que su receptor complete el puzle del proceso comunicativo. De los tres tipos de rasgos que hemos definido, de hecho, la audiodescripción sólo refleja como tal los rasgos fisiológicos. Los otros dos los tendrá que deducir el ciego a partir de los audibles diálogos del personaje (declaraciones de su punto

de vista sobre el mundo), de su modo de decirlo (entonación, lenguaje no verbal) y, sobre todo, de estas situaciones fragmentarias en las que el personaje se va retratando, escena por escena, cuando sean convenientemente audiodescritas. Por ejemplo, si un personaje se muestra siempre serio o circunspecto, el ciego deducirá, de la audiodescripción de sus miradas y gestualidad, unos rasgos psicológicos distintos a los de otro personaje que sonríe con frecuencia, gasta bromas, etc. Pero el audiodescriptor se limita a describir la exteriorización de su personalidad, la representación del actor o actriz para comunicar sus estados de ánimo, su forma de estar en el mundo.

En definitiva, atendiendo a la dimensión psicológica, mientras que el guionista fílmico debe preguntarse cíclicamente por las metas y motivaciones que animan al personaje a llevar a cabo las acciones que la historia encadena, obviamente, estas son preguntas que nunca se hará el audiodescriptor. El guionista fílmico escribe las escenas preguntándose: ¿qué *haría* el personaje? Por su parte, el audiodescriptor está centrado en describir las situaciones dramáticas representadas, puestas en escena para comunicar las circunstancias o las verdaderas motivaciones del personaje. Por lo tanto, aquello que se pregunta el audiodescriptor en su trabajo es, únicamente: ¿qué *hace* o qué *está haciendo* el personaje? Dicho de otro modo, el audiodescriptor describe lo fragmentable. A partir de estos fragmentos, el espectador ciego (como el vidente) dialogará con el discurso fílmico gracias a la traducción audiodescriptora de los rasgos visibles, aquellos que, mediante la caracterización iniciada por el guionista y puesta en escena por los actores, presentan de facto una manifestación visual en el texto fílmico.

3.1.4.2. PERSONAJES Y ACCIÓN.

Continuando en nuestra búsqueda de paralelismos y diferencias, encontramos que, para la mayoría de narraciones clásicas, los personajes cumplen una serie de normas (Macías, 2003, p. 124), relacionadas con la labor de creación y caracterización emprendidas por el guionista fílmico. Destacamos algunas en negrita:

- El personaje debe tener un objetivo y unas motivaciones en relación con la historia.
- La historia, a su vez, debe construirse alrededor de un personaje central o una pareja.
- **Debe existir una relación causal y necesaria entre sus sentimientos y la forma en que se manifiesta exteriormente.**
- **Los personajes deben distinguirse claramente unos de otros.**
- **Deberán revelarse al espectador a través de los que parecen, hacen o dicen (esto es, de sus componentes externos) y hacerlos de forma progresiva.**
- El personaje evolucionará en un contexto (familiar, social, histórico...) tendrá unas necesidades, un punto de vista, un comportamiento y una forma de reaccionar ante los obstáculos que se encontrará.

La primera recomendación destacada resulta especialmente relevante para la audiodescripción, puesto que permite poner el acento en una primera diferenciación necesaria: las *emociones* que siente el personaje y la *manifestación externa* de esas emociones o, lo que es lo mismo, las *acciones internas* y las *acciones externas*. El carácter definido en el proceso de creación (sus circunstancias sociales, personales e individuales, su vida interior, modos de pensar, emociones, sentimientos, etc.) deben encontrar un reflejo necesario en la conducta, manifestarse en acciones y reacciones en la escena, tanto en relación con otros personajes¹³ como en relación con el espacio escénico, objetos o situaciones. Un personaje será las decisiones que tome, las palabras que pronuncie y las acciones que realice. Este reflejo externo será el punto de partida para el proceso de audiodescripción, lo que significa que la traducción de su densidad semiótica dependerá de si las acciones y reacciones en escena exteriorizan con eficacia el proceso interno del personaje, y eso depende, sobre todo, del modo de proceder del guionista.

Afirmar por parte del guionista que “Sole es asustadiza”, por ejemplo, en sí mismo no constituye una garantía de que el espectador (ni el audiodescriptor, lógicamente) vaya a percibirlo como tal. No lo constituye, primero porque la interpretación de la actriz, la cámara y el montaje posterior pueden alterar y alteran la acción, es decir, porque partimos de la base de que el guión cinematográfico es sólo el origen del proceso visual que incorpora muchos factores de transformación, como ya hemos sostenido y como volveremos a sostener. Pero tampoco lo constituye porque, desde las perspectivas del guión fílmico, que es lo que ahora nos ocupa, una afirmación tal como “es asustadiza” no resulta en sí misma ni física, ni visible ni representable. Para caracterizar la dimensión psicológica de Sole, un guionista eficaz coloca al personaje en situaciones que muestren, que traduzcan y concreten su carácter: Sole carece de confianza en sí misma y es crédula, por tanto se asusta con facilidad y atribuye importancia a las tradiciones tanto como cree en las supersticiones. Por eso, en el guión original de *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006), hay al menos, dos momentos especialmente diseñados para mostrar el carácter de Sole en escena, uno en la escena 7 y otro entre las escenas 43 y 46. Ambos pasajes transcurren en casa de la tía Paula, hermana de Irene, la difunta madre de Sole y Raimunda. En el primer fragmento, la tía Paula habla de Irene como si esta siguiera viva, hasta da a entender que el fantasma vive con ella y le ayuda en sus quehaceres diarios. Raimunda no le otorga importancia y se comporta como si la tía Paula delirara, pero en el rostro y la actitud de Sole se refleja la duda, el miedo de que la tía esté diciendo la verdad. Reproducimos la escena del guión original incluyendo parte del diálogo, donde se comprueba que las palabras y las acciones *externas* revelan las emociones *internas* del personaje:



13. Partimos aquí de una constatación: en el cine, por regla general, el personaje nunca se conduce solo. Es decir, se inscribe en una combinatoria con otros semejantes basada en una lógica de encuentros propia del cine: “El cine (...) no puede dejar de destacar y articular las relaciones de un mundo (...) Por ser relato, es el punto de encuentro de una sucesión de causas y efectos, cuando no a la inversa, y de la presentación más real de todos los sistemas de figuración o representación. Es esta especificidad la que da al encuentro, al cine, un poder único” (Regnault y Lafaye, citados en Subouraud, 2010, p. 48)

7. CASA TÍA PAULA. INT. DÍA. COMEDOR E INTERIORES.

(...)

SOLE

Voy al lavabo...

Se levanta y sale *dubitativa*. Antes de llegar a la escalera que la conduce al piso de arriba escucha parte de la conversación entre Raimunda y la tía Paula.

RAIMUNDA

No. ¡Vd. no está para vivir sola, y yo no me voy tranquila.
¿Cómo se las arregla para las comidas?

TÍA PAULA

Muy bien. La Agustina me trae el pan, y vuestra madre me hace la comida. Y cuando necesito algo, llamo a la tienda y me lo traen.

De espaldas, Sole se *estremece* ante la sola mención de su madre muerta.

(Almodóvar, 2006, pp. 28-29)

Para esta primera escena, la audiodescripción española no recoge el lenguaje corporal que coadyuva a la representación de la personalidad de Sole, sino que se limita a indicar la acción general externa, esto es, el movimiento y desplazamiento de Sole hacia otro espacio, el de las escaleras. Dice:

Sole sube las escaleras de la casa.

El audiodescriptor, entendiendo que la acción interna no ha sido suficientemente explicitada en su lenguaje corporal (la exteriorización de la duda prevista en el guión original: "Sole se levanta y sale dubitativa"), decide no caracterizar mediante adjetivo alguno el modo en que Sole se acerca a las escaleras, dejando en todo caso la deducción de su estado anímico a la entonación con la que Lola Dueñas pronuncia las palabras de diálogo ("Voy al lavabo"), siempre audible en cualquier film audiodescrito.

El segundo momento tiene lugar tras la muerte de la Tía Paula, cuando Sole vuelve al pueblo para el entierro. De nuevo, frente a la muerte, Sole reacciona como una persona débil y supersticiosa. En este caso, el fragmento de guión es algo heterodoxo en su forma, ya que incluye diálogos en la glosa de las descripciones y un lenguaje inusualmente literario, destinado a preparar la atmósfera de la escena, retratar al fantasma de la madre (que no es tal fantasma)

y, en gran medida, meter al personaje de Sole (y a la actriz, en este caso Lola Dueñas) en la situación emocional:

43. CALLE Y CASA TÍA PAULA. EXT. DÍA.

Sole entra con su coche en la calle de su tía Paula. Aparca frente a la puerta principal. Comprueba que está sólo atrancada. Entra con cierta aprensión.

44. CASA TÍA PAULA. INT. DÍA.

Le extraña no ver a nadie. Han dejado a la muerta sola, piensa.
Recorre el patio con la mirada, se dirige lentamente hacia el salón.
Contempla la mesa camilla del aparador. Todo está oscuro, la muerte ha depositado su sombría patina sobre todos los objetos y flota en la atmósfera. Sole siente una punzada de miedo. Escucha un ruido.
Con un hilo de voz, pregunta: ¿Agustina? (sic)
Vuelve a oír algo, en la parte de arriba. Insiste, con la voz trémula: "Eres tú, Agustina?" (sic)
De las tinieblas emerge la figura de la madre muerta aunque la apariencia del fantasma es totalmente realista, sin cambios de luz ni artificio técnico alguno. La abuela Irene, así se llamaba en vida, tiene el pelo blanco desordenado y largo, y la piel muy pálida. Viste una sencilla bata y una rebeca.
Sole baja la cabeza y niega lo que ven sus ojos.

SOLE

¡No!

Y cruza el patio corriendo.

46. CASA AGUSTINA. INT. DÍA.

(...)

Sole se vuelve y se refugia en los brazos abiertos de Agustina.

AGUSTINA

Tranquila, Sole.

(...)

(Almodóvar, 2006, pp.68-69)

En este caso, la tensión emocional de la escena, puntuada en el texto fílmico por la música, se deja en manos de nuevo de la banda sonora, sin caracterizar mediante adjetivación alguna las acciones externas de Sole: "echa una mirada", "Mira", "ve", "sale corriendo", "se vuelve a mirarla",

“atraviesa el patio corriendo”. Sin embargo, se detecta la progresión dramática con la que la escena ha sido diseñada a través también de estas selecciones léxicas, que van de menor a mayor actividad, de mayor estatismo a más dinamismo. Además, la audiodescripción recoge el inicio de la escena siguiente, en casa de Agustina, con un dato visual que no estaba previsto en el guión original: Sole tiene los ojos llorosos. Así, en la audiodescripción se traslada la emoción de la escena al clímax dramático:

Conduce por las calles del pueblo y aparca el coche junto a la puerta de la casa de la tía Paula.
Entra en la casa.
Se detiene delante del patio y echa una mirada alrededor.
Mira hacia la escalera.
Ve una sombra en la pared.
Su madre baja la escalera.
Sale corriendo.
Sole se vuelve a mirarla.
Soledad atraviesa el patio corriendo.
Se marcha y entra en la casa de Agustina, que está justo enfrente. Los hombres que asisten al funeral se vuelvan a mirarla con una copita en la mano.
Soledad abraza a Agustina que la espera con los brazos abiertos y los ojos llorosos.

En esto reside la principal diferencia que llevamos rato sosteniendo. Mientras el guionista conserva la responsabilidad de poner en guardia a todo el equipo técnico y artístico para representar la esencia de cada escena, trasladar la emoción a un actor para su personaje y, en definitiva, imaginar un universo representable, el audiodescriptor se debe al texto fílmico, y a lo que, en función de su lectura, detecte que son los elementos más importantes del universo *representado*.

En el viaje de vuelta, sustituyendo las acciones de nuevo por palabras, el audiodescriptor (a menudo, sin saberlo) colabora con el trabajo del guionista, recorriendo el camino inverso para llegar a una selección léxica similar, pero no necesariamente idéntica, ni en su denotación ni en su disposición discursiva, que puede desplazarse o incluso desaparecer, si a la luz del diálogo o la entonación no resulta necesario. Ejemplos como estos demuestran que nunca el viaje de vuelta es tal, es decir, que no podemos afirmar que la audiodescripción vuelva al origen del camino que recorrió el guionista, puesto que la vocación de la AD es implementar el texto cinematográfico, no sustituirlo. En ese sentido, aunque hablemos de viaje de ida y vuelta, lo hacemos sabiendo que, en realidad, todos los viajes son de ida. Dependiendo de la escena, del tiempo y de la prioridad que se le otorgue al lenguaje no verbal, por ejemplo, el audiodescriptor se limitará a designar las acciones generales, externas y dinámicas, dejando la emoción a cargo del diálogo del actor (entonación, volumen, pausas, etc.) o de la música ambiental de la escena, presentes y audibles en la banda audiodescrita por el espectador ciego.

La segunda recomendación destacada, aquella que sostiene que los personajes deben diferenciarse claramente unos de otros, se relaciona directamente con el principio narrativo de contraste, un principio que antes mencionábamos y que no sólo opera en el nivel del contenido narrativo, sino también en el nivel de la forma fotográfica y la estructura visual, como veremos en los últimos epígrafes de la segunda parte de este capítulo, dedicados a la puesta en cuadro y la puesta en serie (apartados 3.2.3. y 3.2.4.). En el trazado de los personajes, el guionista fílmico se vale del contraste para representar distintas actitudes con las que los espectadores desarrollarán mecanismos de identificación empática, se reconocerán a ellos mismos o a otros, es decir, activarán sus expectativas, vehículo fundamental para el proceso de comunicación fílmico. No en vano, el principio de contraste orienta la escritura de numerosos guiones desde el inicio de la historia, alimentándose y revirtiendo en el uso de dicotomías arquetípicas (el gordo y el flaco, la mala y la buena, la guapa y la fea, etc.). Si recordamos el ejemplo de la audiodescripción de Sole y Raimunda en *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006), en la que se especificaba su relación fraternal, para que el espectador ciego pudiera centrarse en el diálogo, comprobaremos ahora qué ocurre en la descripción de este pasaje en el guión original. Las dos hermanas protagonistas poseen caracteres muy distintos, algo que el espectador percibe gracias al contraste entre sus modos de hablar y actuar. Aunque los metadiscursos resultan una excepción en los guiones originales, conformados en su mayor parte por descripciones de herencia teatral que narran acciones concretas, visibles y representables por los personajes, el guión publicado arranca con una inusual descripción que el propio Almodóvar dedica a los tres personajes principales: Raimunda, Sole y Paula. Probablemente incluido como información complementaria para el equipo (actrices y dirección artística en especial), este fragmento nos habla del contraste de sus personalidades, apariencia y comportamiento general, al tiempo que narra una acción concreta de la escena:

Raimunda y Sole son hermanas, aunque no se parecen. Raimunda es racial, de belleza rotunda, arraigada a la tierra por un redondo y generoso trasero y unos pechos de cuyo escote no se puede apartar la vista. Luchadora, visceral (llena de coraje y a la vez fragilísima), se revuelve contra el viento que le impide limpiar la lápida como es debido. Sole tiene menos carácter que su hermana. Es asustadiza y supersticiosa y vive separada de su marido. Raimunda está casada. Paula es su hija, aunque podrían pasar perfectamente por hermanas, si no fuera porque Raimunda está siempre encima de ella de un modo en que sólo una madre suele estarlo. (...)

Aunque las dos mujeres y la adolescente son nativas del lugar, se nota que viven en la ciudad. Sus vestidos son baratos pero de extracción claramente urbana (suburbana, más bien. Raimunda eleva de categoría la ropa que se pone, todo le queda bien. El personaje encierra claras referencias a las heroínas italianas de final de los 50, de los primeros setenta, Loren, Magnani, Cardinale)

(Almodóvar, 2006, p. 18)

El personaje de Raimunda, por contraste al de Sole, ha sido definido como terrenal, escéptico en lo que a supersticiones se refiere, pragmático, y es evidente que una noticia así le supondría una fuerte impresión, por lo que el resto de personajes tratan de evitarlo. Así, la implicación emocional de esta escena extrae su fuerza de ley de la progresión dramática, que guía la construcción narrativa del film proporcionando la suficiente información al espectador para que pueda comprender la relación entre la letra de la canción y la historia de los personajes. Más aún, cuando por dos veces (en esta misma escena y en la escena 12, en casa de Agustina) se nos da la información de que fue su madre quien le enseñó a Raimunda esta canción, con la que se presentó a un concurso de canto cuando era niña:

Entre los invitados, Sole le murmura a Paula al oído: “Esa canción se la enseñó la abuela a tu madre, para presentarla a un casting de niñas cantantes ... “

“Tengo miedo de las noches que pobladas de recuerdos encadenan mi soñar.
Pero el viajero que huye tarde o temprano detiene su andar ...
y aunque el olvido, que todo destruye haya matado mi vieja ilusión,
guardo escondida una esperanza humilde que es toda la fortuna de mi corazón.”

(Íbidem)

En este primer fragmento, la letra también prepara al espectador para comprender la reacción emocional de la madre, que desde el coche escucha a su hija Raimunda cantar:

En la oscuridad de la noche, la abuela baja el cristal de su ventana para poder ver y oír mejor a su hija. Tiene los ojos plagados de lágrimas. La letra de la canción parece referirse a su “vuelta” del otro mundo (...)

(Íbidem)

Seguidamente, el guión de Almodóvar insiste en la relación semiótica entre la letra de la canción y los acontecimientos dramáticos. El espectador del texto fílmico comprenderá el diálogo entre ambos textos, no sólo en la medida en que la interpretación de las actrices lo traslade a la puesta en escena, sino también de cómo la configuración del discurso fílmico mediante planos y contraplanos de uno y otro personaje, así se lo hace ver:

“Volver con la frente marchita,
las nieves del tiempo platearon mi sien.

Sentir que es un soplo la vida,
que veinte años no es nada,
que feliz la mirada errante en las sombras te busca y te nombra.
Vivir con el alma aferrada
a un dulce recuerdo que lloro otra vez ... “

Cuando dice “volver, con la frente marchita, las nieves del tiempo ... “ Raimunda cree ver a su madre entre los coches. Desvía la mirada hacia otro lugar (donde está Paula y su hermana)

(Íbidem, pp. 113-114)

La afirmación de Almodóvar en el guión original (“Raimunda cree ver a su madre entre los coches”) obtiene un reflejo claro en el film, en el nivel de la puesta en escena, con el cambio en la gestualidad de Penélope Cruz, principalmente a través de la mirada (*Secuencia 3.2*). Pero también se ve reforzado por la organización propiamente discursiva de la puesta en cuadro: se intercala un primer plano de la madre en el coche, primero mirándola, y luego escondiéndose, cuando cree que Raimunda la ha descubierto, construyendo así el espacio ficticio mediante la correspondencia direccional de sus miradas. Por el contrario, no encontramos un contraplano de Paula y Sole mirando, por lo que la referencia espacial “Desvía su mirada hacia otro lugar (donde está Paula y su hermana) se pierde para el espectador del texto fílmico final, dejando que la esencia dramática de la escena quede en manos únicamente de los planos y contraplanos de Raimunda y su madre. Instantes después, se vuelve a utilizar la estructura de plano-contraplano, insertando un plano más abierto del coche aparcado, artificio discursivo para desmentir la ilusión de Raimunda:

Vuelve los ojos al lugar oscuro donde creyó ver a su madre, pero ya no está. Todo ha sido una ilusión de sus sentidos, eso cree ella.

Termina la canción. La gente aplaude. Raimunda todavía está· desconcertada por la “alucinación”.

(Íbidem, p. 114)

El recorrido emocional tiene su culminación en la siguiente escena, cuando la madre escondida, llora en el asiento de atrás, a salvo de la mirada de Raimunda:

78. DENTRO DEL COCHE DE SOLE

La abuela, tumbada en el asiento de atrás de la ranchera, llora sin cesar (...)

(íbidem)

Debemos insistir en las limitaciones de la consulta del guión como texto paralelo, ya que el audiodescriptor se debe supeditar únicamente a lo representado mediante la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie. Sin embargo, aquí la consulta del guión original habría dado la clave, ya que representa los acontecimientos sugiriendo, en el plano de la puesta en escena, el juego de miradas de las actrices. Y en el de la puesta en cuadro/puesta en serie, la estructura de plano-contraplano. La audiodescripción española en este caso se queda corta. Al comienzo de la escena, el audiodescriptor indica la disposición espacial de los personajes, para situar al espectador ciego de manera general para cuando tengan lugar los diálogos entre Sole y Paula. Por otro lado, la posición de Irene, aguardando en el coche, ha sido aclarada en la audiodescripción de la escena anterior. Desde el coche, el espectador ciego debe entender que Irene comienza a prestar atención a la canción, lo que únicamente se deduce de la audiodescripción del gesto externo de Carmen Maura, bajando la ventanilla:

Raimunda se sienta al lado de los guitarristas. Paula y Sole la observan a unos metros.

Irene baja la ventanilla del coche

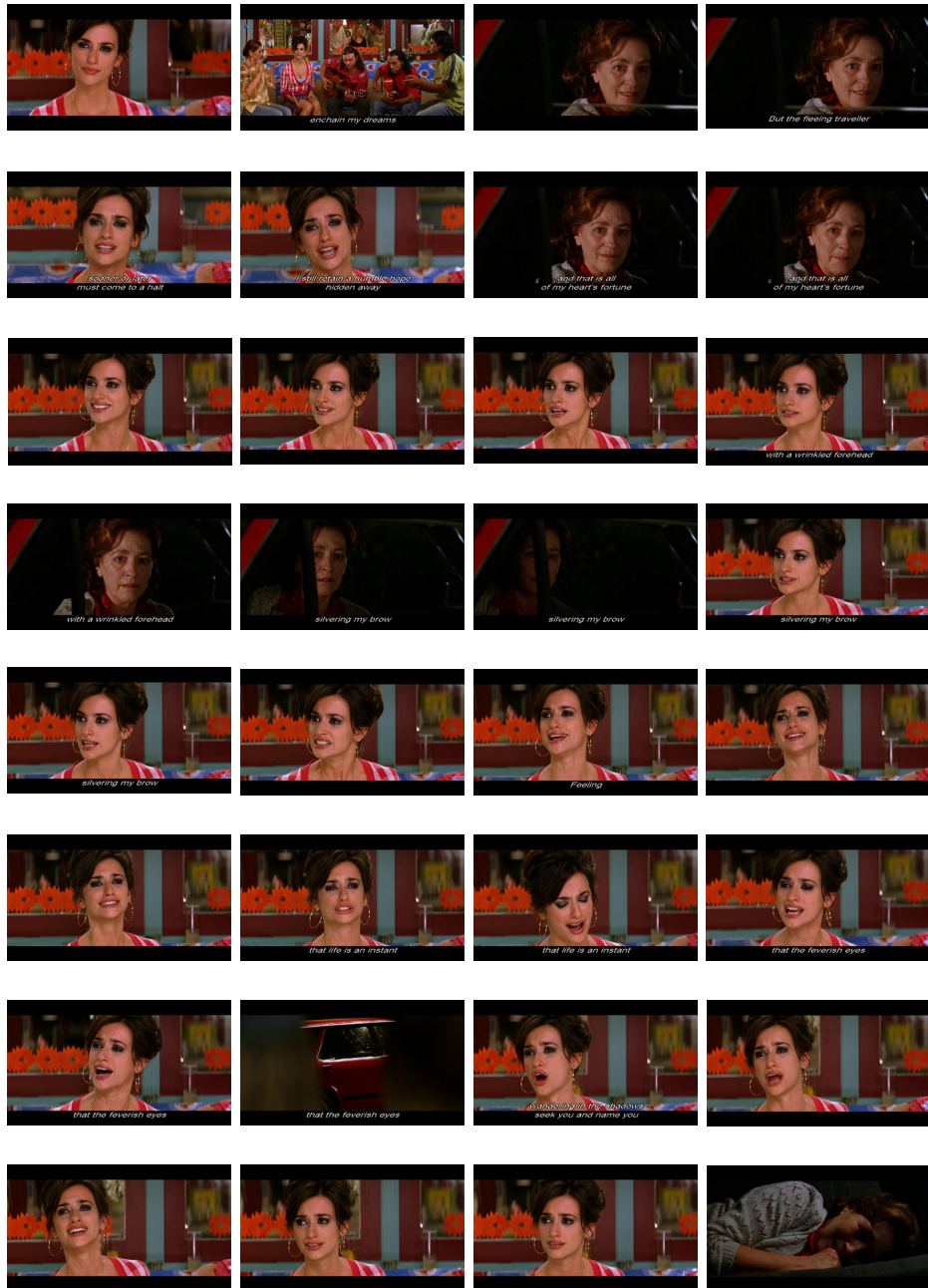
(íbidem)

Cuando se acerca el clímax emocional de la escena, la audiodescripción se centra en la interpretación de Penélope Cruz, en la exteriorización visible de su emoción:

Una lágrima cae por su mejilla.

Sin embargo, nada dice del juego de miradas (puesta en escena), avalado por la estructura fílmica del plano-contraplano (puesta en cuadro y puesta en serie), cuando ambos son signos que inscriben un significado en el film y, de paso, orientan hacia una lectura más compleja de la letra

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 3. Del guión al film. El viaje de ida.



Secuencia 3.2.

de la canción que constituye un *leivmotiv*¹⁴ en esta película. Precisamente, este juego visual tiene lugar durante la canción, lo que permite al espectador vidente escuchar el tema musical al mismo tiempo que está siendo testigo visual de sus implicaciones. No así el espectador ciego, ya que en el caso de la audiodescripción, retratar la red semiótica simultánea presenta evidentes dificultades, ya que reflejar el juego visual podría implicar sacrificar la escucha, pero aún así nos quedan dudas de si se trata de una decisión consciente o de una carencia en el análisis de la imagen. Una vez terminada la canción, eso sí, la culminación emocional de la madre, al inicio de la escena siguiente se traslada también al guión audiodescriptivo:

La madre llora tumbada en el asiento trasero del coche.

Está claro que el reflejo externo de los procesos internos de los personajes es el territorio exclusivo de la audiodescripción fílmica, pero también que esta procede tomando decisiones que deben respetar la completa configuración audiovisual del film en cada plano, tratando de apostar por selecciones léxicas que sinteticen en la medida de lo posible las complejas redes semióticas que, a menudo en un texto de naturaleza audiovisual, operan simultáneamente en la banda imagen y en la banda audio. Por ello, sean cuales sean las estrategias de priorización que aplique el audiodescriptor, estas no pueden olvidar el hecho de que un texto fílmico es un discurso organizado por y para los personajes, donde las acciones, los componentes externos nos sirven para conceptualizar entidades complejas, con universos internos en continua progresión e interacción. Esto quiere decir que los componentes externos con los que el espectador, vidente o ciego, construye su conceptualización del personaje se revelan de forma progresiva en la trama, posibilitando que el personaje evolucione, lo que también implica considerar el trabajo de caracterización como un proceso gradual, fragmentable, audiodescriptible.

Caracterizar es también atribuir a los distintos signos poder simbólico y narrativo para que lo ejerzan desde los tres niveles fílmicos, operando, como decimos, de un modo estructural pero individualizable por escenas, por planos, cuyas redes de signos no tienen el mismo peso específico unas que otras. En nuestro ejemplo, esta escena representa un pico dramático porque en ella convergen las informaciones que se le han suministrado en escenas anteriores, porque en escenas anteriores se ha familiarizado y comprendido sus caracteres, exteriorizados en escena, contrastados entre sí, se ha “apropiado” de ellos, si se nos permite. El espectador va a comprender y, posiblemente, a empatizar con la emoción de Irene ahora, en este punto de la trama, cuando ya sabe que Irene no es un fantasma, que Irene enseñó a Raimunda esa canción,



14. Aunque volveremos a este concepto más adelante, al hablar de los componentes de la puesta en escena, aclaramos aquí que se trata de un tema musical dominante y recurrente. Narrativamente, el *leivmotiv* (Voz al., der. de *leiten*, guiar, dirigir, y *Motiv*, motivo) toma la forma de un motivo central o asunto que se repite, especialmente de una obra literaria o cinematográfica (reformulación de la definición en el DRAE, en <http://lema.rae.es/drae/?val=leivmotiv>, última consulta 30/06/2015)

que cuando se fue (fingiendo su muerte) dejó muchas cosas por explicar a Raimunda, que aún no es capaz de hablar con ella e intentar reparar el daño que le hizo, que la echa de menos, etc. Todas las contradicciones de los personajes, toda su complejidad, forman parte del relato emotivo con el que el espectador entabla diálogo, empatizando con los personajes, compartiendo el miedo de Irene a ser descubierta o el dolor de Raimunda cuando canta.

La experiencia estética y emocional para el espectador ciego puede enriquecerse en la medida en que reconozcamos que las complejas configuraciones de los personajes a lo largo de la trama se encuentran, de antemano, previstas en el guión cinematográfico. Las estrategias que utiliza el guionista para ir caracterizando a un personaje en escena (sus expresiones faciales, su lenguaje corporal, sus miradas, el espacio que las une o las separa, etc.) no sólo son un reflejo de sus acciones y reacciones, sino también un vehículo para ir contando la historia. Esto lo que se conoce como principio o ley de la progresión dramática, que también tiene su reflejo en la puesta en cuadro y en la puesta en serie (como veremos a su debido tiempo) pero que desde esta primera fase de guión, tiene que ver con cómo el guionista va colocando a los personajes en situaciones, y ordenando esas situaciones creando curvas dramáticas, para que los personajes muestren cómo son y cómo evolucionan en el transcurso de la acción. En consecuencia, el diseño de los acontecimientos y el diseño de los personajes se reflejan mutuamente, lo que nos lleva a hablar de la relación entre los personajes y la estructura:

“La estructura de los acontecimientos de una historia se traza con las decisiones tomadas por los personajes en situación de presión y las acciones que deciden llevar a cabo, mientras que los personajes son unas criaturas que surgen y se ven alteradas por cómo decidan actuar en una situación de tensión. Si cambiamos uno de esos factores, cambiamos el otro. (...) La función de la *estructura* consiste en aportar presiones progresivamente crecientes que obligan a los personajes a enfrentarse a dilemas cada vez más difíciles, y a causa de estas presiones han de tomar decisiones y llevar a cabo acciones cada vez más complicadas, de tal forma que se vayan revelando su verdadera naturaleza, incluso hasta el nivel del yo subconsciente (...) La función de los *personajes* consiste en aportar a la historia aquellas cualidades de la caracterización que resulten necesarias para actuar de forma convincente según las decisiones tomadas. Expresado de manera sencilla, todo personaje debe resultar creíble: lo suficientemente joven o lo suficientemente mayor, fuerte o débil, listo o ignorante, generoso o egoísta, ingenioso o soso, en proporciones correctas. Cada una de estas características debe incorporar a la historia la combinación de cualidades que permita al público creer que el personaje sería capaz de hacer lo que hace” (McKee, 2002, pp. 137-138).

3.1.4.3. PERSONAJES Y ESTRUCTURA. LA PROGRESIÓN.

Más allá de lo que se ha dado en llamar las tres fases clásicas, cualquier relato es lo que transcurre entre el principio y el final de las historias, es decir el modo en el que se concatenan los sucesos para hacer avanzar la trama:

El guión, en su estructura, mas no en su escritura, goza de tantas libertades como la novela. Puede multiplicar los lances imprevistos, los cambios de situación es el caso de las películas llamadas "de acción" o las de aventuras o jugar con la duración, con la linealidad, con lo imperceptible... Todas las combinaciones son posibles, incluso dentro de la elección narrativa efectuada previamente (Roche y Taranger, 2006, p. 62).

La estructura de un guión es la fragmentación de la historia en momentos dramáticos, en situaciones dramáticas que se convertirán en escenas. Mientras que el argumento tiene un cuerpo único, la estructura es la división de este cuerpo en grupos (escenas), montados en un orden elegido por el guionista, de tal forma que se obtenga el máximo nivel de tensión dramática, de acuerdo con su estilo personal (Comparato, 2002, p. 119). Podríamos entonces hablar de dos tipos de estructura, sobre las que volveremos al hablar de puesta en serie, donde cristaliza fílmicamente el relato del guionista: macroestructura y microestructura. La macroestructura es la estructura general de un guión, el esqueleto de las escenas (lo que en la jerga técnica también se conoce como *escaleta*). En la macroestructura se decide la ordenación de la historia, si se cuenta en orden cronológico, si van a alternarse dos o más espacios en un mismo tiempo o se trata de una trama episódica, si habrá *flashbacks* o *flashforwards* (incursiones en el futuro), por qué escena comenzaremos, dónde situaremos el conflicto principal, cuándo se llegará al clímax, etc. De esta manera, montar un guión significa ir uniendo, entrelazando las curvas que dibujan los diversos acontecimientos, los llamados núcleos dramáticos (*plots*), creando puntos de interferencia entre una curva y otra (tramas y subtramas), y armonizando los diferentes *plots* para crear una nueva y única: la curva dramática de la película (íbidem, pp. 122-140).

Por su parte, la microestructura hace referencia al trabajo de estructuración de las acciones, distribución espacial de los personajes, movimientos y acontecimientos *en cada escena*. Por ejemplo: ¿la escena empieza con todos los personajes en medio de la sala? ¿o en la puerta?, ¿o uno de ellos está sentado en una silla? ¿Qué hará después? ¿Se subirá a la silla?, etc. Desde un punto de vista didáctico, podríamos decir que no todas las escenas tienen el mismo peso narrativo en la historia. Existen *escenas esenciales* y *escenas de transición* (íbidem, pp. 151-154). Las escenas esenciales contienen lo fundamental para el desarrollo de la curva dramática principal y se distinguen cinco tipos: escenas de exposición, escenas de preparación, escenas de complicación, escenas de clímax y escenas de resolución. Las escenas de transición o integración sirven para ir ligando las escenas esenciales e incluyen soluciones como el paso del tiempo, el *flashback* explicativo, escenas oníricas, insertos, *flashback* dentro del *flashback*, etc. Pero decíamos desde un punto de vista didáctico porque, en la mayoría de los casos, en relación

a la macroestructura, una escena no tiene una función pura; casi siempre, incluso una escena esencial contiene transición e integración, o al revés, sin embargo, se puede aseverar que en cada escena predomina una de estas funciones. El análisis exclusivo de cada film, tanto de su macroestructura como de la microestructura de cada una de sus escenas, será la única vía para determinar la importancia de los acontecimientos dramáticos y establecer, desde el punto de vista traductor, estrategias de priorización de la información dramática.

En la mayoría de los manuales de escritura fílmica, se recomienda dosificar la información dramática en tres actos -la exposición, el desarrollo o nudo y el desenlace, separados por dos ejes dramáticos mayores (*plot points* o *turning points*). Este es el paradigma¹⁵ de Field (1994), fundacional en teoría del guión cinematográfico, aunque en el fondo no deje de ser una reformulación de las teorías narratológicas desde la retórica clásica de Aristóteles. En la práctica, no sólo muchas películas no se ajustan estrictamente a esa división, sino que además esta no resulta verdaderamente funcional. La noción de *desarrollo* por ejemplo, es tan amplia que no constituye un apoyo para la escritura (Roche, y Taranger, 2006, p. 39). En cuanto a la exposición y al desenlace, a menudo se definen de manera muy normativa y sólo pueden dar lugar a modelos estereotipados, dejando fuera del análisis a muchos films que no se ajustan a estos patrones. Es el caso de cinematografías más o menos alejadas del modelo narrativo clásico como el cine iraní, con Abbas Kiarostami a la cabeza, o el cine chino; pensemos por ejemplo en muchas de las películas de Zhang Yimou. Pero también encontramos ejemplos de estructuras no clásicas en películas menos exóticas: *Vidas cruzadas* (Robert Altman, 1993), *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Antes de la lluvia* (Milcho Manchevsky, 1994), *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu, 2000), *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) o casi cualquier película de Atom Egoyam, sin olvidar autores y movimientos (como la *Nouvelle Vague*) que se plantearon la búsqueda de otras formas cinematográficas de contar historias. Sin embargo, ciertas nociones de este y otros paradigmas merecen ser atendidas para comprender ciertas ideas clave, como por ejemplo la progresión dramática o, de modo paralelo, la evolución de los personajes.

Anteriormente, en el capítulo 2, profundizamos en la necesidad de detectar el paradigma propio de cada texto fílmico, su principio ordenador, para abordar el análisis respetando la especificidad de cada historia y de cada discurso. Ello no nos impide, sin embargo, reconocer en este punto que los personajes siempre hacen algo (*acciones, reacciones*) en algún lugar y tiempo dados (*espacio escénico*), movidos por (*reacciones*) las acciones de otros, el cambio de sus situaciones (*acontecimientos*) o cambios en sus propios pensamientos, actitudes o sentimientos (*estados mentales o anímicos*). Y que, en cualquier disposición discursiva, la estructura será una



15. Este paradigma se sostiene en la idea simple de que un guión se divide, como toda historia, en tres actos: el principio o planteamiento (*set up*), la parte central o momento en el que se forma el conflicto (*confrontation*), y el final o desenlace (*resolution*). A partir de ese paradigma se han llegado a proponer divisiones bastante precisas, incluso cronometradas, para cada uno de estos actos, que se corresponderían con una duración en la película: la exposición en 30 páginas (unos 30 min.), el desarrollo en sesenta páginas (unos 60 min.) y el desenlace en otras 30 (los últimos 30 min.)

selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes (durante la fase de creación), que el guionista fílmico compone (durante la caracterización) para crear una secuencia semiótica estratégica que produzca emociones específicas y exprese una visión concreta del mundo. Incluso en las estructuras habituales del cine postmoderno y cinematografías no occidentales (inicios desconcertantes, argumentos alejados de las convenciones que dan más importancia a conflictos interiores, fragmentación constante del espacio y saltos el tiempo, etc.), que podríamos calificar de adramáticas porque se alejan de una identificación inmediata con el protagonista o de establecer continuamente relaciones causa-efecto entre secuencias, personajes y acciones, las claves de su estructura se desarrollan a través de la repetición o acumulación de pequeños detalles que van adquiriendo sentido para el espectador. Esos pequeños detalles incorporan cambios, acontecimientos, si no acciones, con valor narrativo. Sea cual sea la estructura elegida por el guionista, las acciones o, mejor dicho, los acontecimientos en los que se ven envueltos los personajes están cargados de significado, cambian su situación de vida y hacen oscilar estos valores narrativos (positivo / negativo, vida / muerte, amor / odio, libertad / esclavitud, verdad / mentira, valentía / cobardía, lealtad / traición, sabiduría / estupidez, fuerza / debilidad, emoción / aburrimiento, etc.), relacionados con los personajes y contagiados a la estructura. En palabras de Atom Egoyam:

En realidad, hay dos formas de enfocar la dramaturgia. La primera de ellas es considerarla como una ciencia que se basa en una serie de fórmulas y gestos calculados, extraídos de una larga tradición que se remonta a la tragedia griega. La segunda, es tratar de buscar de alguna manera una estructura que refleje la psicología que te interesa describir, una estructura que haga referencia directa al modo en el que la mente absorbe, percibe y procesa la información, las relaciones humanas, los sentimientos (Citado en Roche y Taranger, 2006, p. 63).

Al mismo tiempo que reconocemos que los cambios se expresan y experimentan en términos de valores narrativos en cualquier estructura, nos interesa volver al paradigma clásico para explicar algo en términos de causalidad narrativa: para que los cambios se produzcan, es necesaria la aparición de algún desencadenante.

En el paradigma clásico, tras una exposición previa, que presenta y sitúa a los personajes en un equilibrio inicial, aparece un *conflicto* o *problema* (Comparato, 2002, pp. 135-137) que rompe ese equilibrio en alguna medida y obliga a la búsqueda de una solución. La categoría *problema* toma, en teoría del guión, la forma de un deseo, un recuerdo o un acontecimiento dramático que exige, normalmente al protagonista, a salir de ese equilibrio inicial. Entre la aparición del problema y su solución tiene lugar el nudo o el desarrollo del film, donde el protagonista tendrá interactuar con otros personajes o viajar a otros lugares en la consecución de sus metas. Para mantener el interés del público, el guionista hace pasar a los personajes por cierto número de

peripecias u obstáculos¹⁶ que retrasan o, incluso, amenazan con impedir totalmente la solución, lo que conduce a soluciones parciales, más complicaciones, conflictos, giros o sorpresas.

El relato se estructura así en torno a acontecimientos bautizados como *puntos de giro* (*turning points*) o *nudos de la trama* (*plot points*) (Field, 1979), el primero de los cuales sería el problema primer punto de giro, también llamado *incidente incitador* (McKee, 2002, pp. 223-254). El primer punto de giro posee la importante función narrativa de sacar al personaje de su reposo, obligándole a describir una curva dramática. Syd Field, lo llama nudo de la trama, aclarando que es un acontecimiento que desvía la trayectoria del personaje, lo obliga a salir de su reposo: "The plot point is an incident, or even, that "hooks" into the action and spins it around in another direction" (Field, 1979, p. 98).

Pongamos como ejemplo el film *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006), donde el abuso sexual del Paco, el padrastro de Paula, da lugar a que esta lo asesine en defensa propia. Este acontecimiento imprevisto actúa como primer punto de giro, *turning point* o *incidente incitador* de las acciones siguientes de Raimunda y su hija: limpiar la escena del crimen, esconder el cadáver en el restaurante, trasladarlo más tarde al bosque para enterrarlo, etc. Estos nudos dramáticos son la constatación de que no todos los acontecimientos del relato tienen el mismo valor. El primero de ellos es relativamente imprevisible (no el abuso, que es "anticipado" en escenas anteriores, pero sí su resultado dramático: por accidente, Paula mata a Paco); los demás acontecimientos se inscriben en una serie de encadenamientos causales, aún cuando los personajes tengan que efectuar elecciones (Raimunda "podría" ir a la policía y denunciarlo, la niña "podría" hacerlo igualmente). Sin embargo, la forma de reaccionar de los personajes tiene que ver con su personalidad, definida durante el proceso de creación del personaje en el guión cinematográfico, e instaura, de la mano de la de caracterización, la lógica que hace avanzar el relato.

La red de sucesivos obstáculos o conflictos, de sus resoluciones, parciales o totales, es lo que mantiene vivo el interés del público, que se pregunta qué decidirán hacer los personajes y, por ende, cómo acabará la historia. Decía David Mamet que una historia sólo puede ser interesante si el *progreso* del protagonista nos resulta interesante, porque el objetivo del protagonista es lo que nos mantiene sentados en la butaca. Puede ser la influencia de otro personaje, o los propios acontecimientos de la historia, pero los personajes evolucionan dramáticamente al hilo de lo que va ocurriendo. En el guión de Callie Khouri que Ridley Scott convirtió en la polémica película *Thelma y Louise* (Ridley Scott, 1991; AD Javier Navarrete 1998), las dos protagonistas emprenden una escapada de fin de semana que se convertirá en un viaje sin retorno. Las peripecias de ese



16. Estos obstáculos en el camino del protagonista, son necesarios porque se trata de sucesos dramáticos (*plots*) que provocarán tensión dramática, extendiéndose y concatenándose a lo largo del relato. Un obstáculo, en realidad, no se trata de algo físico, puede ser cualquier cosa que cause problemas al personaje: una discusión con su jefe, una factura que no puede pagar, perder el autobús, etc.

viaje irán modificando paulatinamente sus valores, su actitud y su carácter. En ese corto lapso de tiempo, Thelma pasa de ser una pusilánime e ingenua ama de casa, sin independencia ni autoestima, a convertirse en una mujer segura de sí misma, fuerte y decidida, que no duda en infringir la ley para conservar su libertad. Al mismo tiempo, su amiga Louise, que muestra al comienzo de la película un carácter rotundo, metódico y una actitud pragmática como forma de encarar la vida, se enfrentará a un encadenamiento de situaciones que le harán descubrir su lado más vulnerable. Cuando la historia, guiada por este dúo de mujeres, llega al momento de la crisis previa al desenlace, las mujeres deben elegir entre el menor de dos males: la cárcel o la muerte. Las dos se miran y deciden salir de la *crisis* (McKee, 2002, p. 234) del modo más valiente: quitarse la vida. Esta crisis se retrasa con maestría mientras las dos mujeres discuten la decisión: "Sigamos adelante". "Pero ¿qué dices?" "Vamos" "¿Estás... segura?" "Sí." "Sí." Dudan una y otra vez mientras aumenta la tensión y los espectadores temen por sus vidas a la vez que se sienten hipnotizados por su valentía. Se trata esta de una escena *esencial* (Comparato, 2002, p. 151), donde se concentra toda la transformación de los personajes, al mismo tiempo que supone el clímax dramático de la sucesión de peripecias.

En el análisis fílmico, identificar la función narrativa de las distintas escenas en relación a la macroestructura pasa por atribuirles un peso específico en el conjunto del relato, reconociendo que no todos los acontecimientos en pantalla tienen el mismo valor. La identificación de los puntos de giro y la comprensión de la estructura dramática derivará, en el proceso traductor audiodescriptivo, en estrategias de priorización comprometidas, siempre, con la traslación de la estructura narrativa a la estructura visual. Si la escena final de *Thelma y Louise* (Ridley Scott, 1991; AD Javier Navarrete, 1998) funciona como revelación del progreso extremo de los personajes desde la situación inicial al nuevo equilibrio, resulta previsible que el texto fílmico así lo suscriba, incrementando el efecto emotivo a través del diseño visual de la escena. La audiodescripción española de esta escena arroja pruebas de lo que decimos, por cuanto su selección léxica, así como su organización sintáctica y discursiva, refleja la construcción visual del clímax dramático, donde la decisión final de ambas mujeres es morir siendo libres:

Los policías montan sus armas automáticas y apuntan hacia ellas.
Las miras telescópicas apuntan a sus cabezas.
Thelma señala con el gesto hacia el acantilado.
Louise esboza una sonrisa.
Se abrazan.
Hal las observa de lejos. El coche arranca. Hal sale corriendo tras ellas.
Levantando una nube de polvo el coche se aproxima al precipicio. Hal corre desesperado. Las manos de Thelma y Louise se unen con fuerza. En el asiento de atrás la foto que se hicieron al inicio del viaje baila mecida por el viento. Las dos amigas cruzan sus miradas plenas de felicidad, mientras Louise hunde su pie en el acelerador para ganar fuerza en el último impulso que las dispara al vacío.

Claro que, el advenimiento de la decisión final sólo resulta coherente si el diseño de los personajes ha sido convenientemente modelado, dosificando su metamorfosis a lo largo de la historia¹⁷. La transformación de un personaje se prepara en el guión, no puede ser repentina, y en muchas ocasiones se construye a lo largo de todo el relato, conformando así su estructura. El personaje va cambiando por lo que hace (acciones) y por lo que experimenta (acontecimientos). De hecho, todo relato es la historia de esta transformación. Decíamos que, en el arranque de la historia, vemos cómo cualquier héroe parte de una situación inicial de equilibrio. A continuación, el incidente incitador desencadena una situación insostenible para él o ella, que pone en juego sus rasgos y roles: su personalidad. Pues bien, es la fase narrativa del nudo la que ostenta el mayor peso en el desarrollo de la transformación del personaje. Tras el *clímax*, en los últimos minutos, la historia desembocará en una nueva situación de equilibrio, donde el éxito o el fracaso traerán una nueva identidad para el personaje, un cambio de rasgos y/o roles. A este proceso de cambio se le llama *arco de transformación*¹⁸.

En términos generales, el arco de transformación puede ser moderado (la transformación se produce solo en un rol o en un rasgo), radical (se cambia totalmente o se modifica un rasgo o un rol fundamental) o circular (el personaje tiene en la situación inicial una personalidad "A" que pierde o se transforma en la personalidad "B", aunque recupera la "A" en el clímax, o más bien, recupera una especie de suma o mezcla, muy variopinta según los casos, de ambas personalidades "AB"). Un ejemplo de cambio radical puede verse en *Cowboy de medianoche* (John Schlesinger, 1969; AD Antonio Muñoz, 1998). El arrogante tejano Joe Buck, interpretado por John Voight, comienza la historia queriendo comerse el mundo y verá sus anhelos esfumarse y, tras ser testigos de cómo se enfrenta a distintos conflictos, internos y externos, a lo largo de la línea argumental, al final del film no sólo no sólo constatamos su cambio de valores como salida a estos conflictos internos, sino que su peinado, su vestuario y hasta la música darán cuenta en la escena final de tan radical cambio, manifestado así exteriormente (*Imágenes 3.1a, 3.1b y 3.1c*). Es más, el personaje "se deshace" literalmente de su antiguo yo al tirar sus prendas de cowboy a la papelera en la escena de la gasolinera, al final del film. El guión audiodescritivo recoge este gesto simbólico de adaptación a la sociedad en los siguientes términos:

Con aspecto normal, Joe llega junto a una papelera y tira las botas, el sombrero, los pantalones y la chaqueta de flecos.



17. "Joseph Campbell (1959) ha tratado en sus estudios el camino del héroe estableciendo tres columnas principales: separación, iniciación, y retorno. Vogler (2002), siguiendo los pasos de Campbell, establece 12 pasos en el desarrollo del camino del héroe. Ambos autores desarrollan el camino del héroe desde el punto de vista del mito. Con otra perspectiva, Vladimir Propp (1985) también estudió la transformación del héroe en su *Morfología del cuento*, estableciendo 31 funciones en el camino narrativo de los cuentos más populares de la tradición rusa" (Gil Ruiz, 2014, p. 173).

18. Sánchez Escalonilla distingue entre varios tipos de arcos de transformación: arco de transformación del personaje plano, transformación radical, arco moderado, arco traumático y transformación circular (Sánchez Escalonilla, 2001, pp. 58-61).

A nivel microestructural esta escena consta de un solo plano, que recoge la acción simbólica. Pero a nivel macroestructural, esta escena se coloca en la fase de desenlace, encarnando activa y visualmente su transformación (si es otro, necesitará actuar como otro y ser visto como otro). La siguiente escena es también la escena final, donde Joe viaja junto a su amigo moribundo, cuyo valor narrativo es reforzar la metamorfosis del personaje a través las expresiones faciales y el diálogo (otra forma de mirar al mundo es también otro modo de reaccionar frente el mundo, verlo es también declararlo).



Imagen 3.1a.



Imagen 3.1b.



Imagen 3.1c.

Como la de Joe, toda transformación dramática aparece apegada a un conflicto particular, a un enfrentamiento de posturas, sean estas internas (el personaje consigo mismo) o externas (el personaje contra el mundo, o contra otros personajes). Justamente, los arcos de transformación se determinan por conflictos internos (relacionados con la personalidad definida en la creación del personaje, su biografía, sus valores, etc.) o externos (relacionado con las situaciones vividas y representadas, sus relaciones con otros personajes, etc.). Por ejemplo, hay ocasiones en que elementos externos, como las drogas, la injusticia social o la exposición a un peligro o una catástrofe natural, son los que hacen que la conducta de un personaje se vea modificada en gran medida. Ahora bien, si la creación del personaje se emprende con cierta profundidad, el elemento primordial para que el arco de transformación de un personaje surta efecto dramático tomará la forma de un conflicto interno:

Los conflictos interiores dan lugar a los arcos de transformación de los personajes: procesos de cambio, leves o radicales, en la personalidad de los protagonistas que nos permiten apreciar su dimensión interior (Huerta Floriano y Sangro Colón, 2006, p. 25).

Las acciones y reacciones internas de los personajes son la semilla de sus acciones externas, de las decisiones que toman, de la resolución de sus conflictos. O, dicho de otro modo, el conflicto interior es el origen de las principales acciones y emociones de los personajes y la más que probable causa de la transformación en muchas historias. En determinado momento de la película *El sexto sentido* (M. Night Shyamalan, 1999: AD José F. Echeverría, 2000), el protagonista, el Dr.

Malcolm Crowe (Bruce Willis), reconoce que es tan atento con el pequeño Cole (Haley Joel Osment) porque de esa manera sentirá que está ayudando a otro chico que compartía el mismo problema: ver a los muertos. Si bien el anterior paciente al que se refiere Crowe se acabó suicidando sin que el psicólogo pudiese hacer nada, esta culpabilidad funciona en el personaje motivándole para ayudar a Cole. Así pues, distinguimos dos niveles de conflicto en el personaje del Dr. Crowe: por un lado, el interno, que es redimirse y perdonarse a sí mismo por no haber podido ayudar al suicida; y por otro, su objetivo externo: ayudar a Cole a superar su problema; intentar entenderle, y ofrecerle una solución lógica al problema. A lo largo del film, ambos conflictos necesitarán exteriorizarse para que el espectador los relacione, además de encontrar reflejo en la estructura visual a través, fundamentalmente, de la interpretación de los actores (gestos, miradas, diálogos, etc.), pero también, como hemos visto, del orden en el que se presenten las escenas en la estructura narrativa.

“LA COMPRENSIÓN DE LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA DERIVARÁ, EN EL PROCESO TRADUCTOR AUDIODESCRIPTIVO, EN ESTRATEGIAS DE PRIORIZACIÓN”

Normalmente, el conflicto interno se vislumbra gracias a las acciones externas del personaje, materializándose en el objetivo del propio personaje. A este respecto, para interpretar con matices los distintos estados mentales y anímicos del personaje en su progreso, los actores deben ser conscientes de los objetivos narrativos de las acciones, tanto del objetivo de cada escena (microestructura), como el objetivo global del personaje en la película (macroestructura). El guionista fílmico, por su parte, debe conocer el método de trabajo actoral, y utilizar este conocimiento para caracterizarlo más eficazmente, porque retratar el conflicto interno del protagonista es conocerlo a la perfección, ya que es la posesión más íntima, a nivel dramático, que tienen los personajes. En lo que llamábamos su dimensión psicológica, se proyecta aquello que más les motiva y aquello que les frena: sus debilidades, su talón de Aquiles. En ese sentido, el guionista fílmico actúa como un gusano del pensamiento¹⁹ que coloca al protagonista en el epicentro de la historia que quiere contar, y a partir de ahí crea los demás personajes que van a formar parte de la trama, determinando el tipo de relación que mantienen con el



19. El concepto medieval del *gusano del pensamiento* (McKee, 2002, p. 280) hace referencia a una criatura que tenía la capacidad de escarbar en el cerebro y llegar a conocer totalmente a una persona, sus sueños, sus fuerzas, sus debilidades. Este es el trabajo del guionista: meterse en la mente de sus personajes hasta saber cómo deben actuar en cada caso, cómo es su personalidad, sus valores y cuál es su motivación en la vida y, por ende, en el relato.

protagonista y cómo esta va cambiando. Sea cual sea su naturaleza, los deseos, conscientes o inconscientes, la voluntad para perseguirlos y la capacidad de hacer frente a los problemas, obstáculos o conflictos, sean internos o externos, es la esencia de su existir en la película, aquello que provocará la empatía o la indiferencia del público en los momentos fundamentales. De este modo, para el guionista fílmico resulta inevitable realizar un desarrollo profundo de los personajes, especialmente de los protagonistas, dibujar minuciosamente su biografía y todos aquellos rasgos que prefiguran su conflicto a la misma vez que especifican la naturaleza de su personalidad. Estos rasgos se engloban en el trabajo de *creación* del personaje. Ahora bien, para que el espectador (y el audiodescritor) sea consciente de dicho conflicto interno, debe estar al tanto de ciertos acontecimientos acaecidos en la vida del personaje, del universo del que viene y el entorno o espacio en el que se mueve, esto es, el guionista decide cómo revelar al público esta información, dosificándola en el diseño de las escenas, mediante los diálogos, las descripciones y acotaciones en base a leyes referidas a la estructura, como la progresión dramática. Estos otros parámetros pertenecen al trabajo de *caracterización* del personaje.

Pero, en última instancia, el trabajo de caracterización será debidamente puesto en escena por los actores, responsables de la representación última ante la cámara, donde cada uno de los diálogos, movimientos, miradas y gestualidad prevista por el guionista fílmico tomarán forma definitiva, construyendo al personaje en el espacio y ante las cámaras. En este sentido, los géneros actúan también como condicionante para el diseño de personajes y acontecimientos, afectando tanto a la estructura como a la propia puesta en escena, al universo que se apresta ante la cámara y que verá representado, posteriormente, el audiodescritor. Por ello, antes de abordar los elementos de la puesta en escena, hablaremos un poco de los géneros.

3.1.4.4. PERSONAJES Y AMBIENTACIÓN. LOS GÉNEROS.

La adscripción de un film a un género o a una tradición discursiva determinada se comporta, si recordamos, como principio ordenador a nivel textual y, en este punto, como primer condicionante de la puesta en escena prevista en el guión cinematográfico, relacionada directamente con la ambientación.

Resulta pertinente aquí distinguir entre géneros *abiertos* y *cerrados*, porque operan de modo distinto. Los westerns, los musicales o la ciencia-ficción son géneros *cerrados*. Las películas *Centauros del desierto* (John Ford, 1956), *Duelo de titanes* (John Sturges, 1957), *La conquista del oeste* (John Ford, Henry Hathaway, George Marshall y Richard Thorpe, 1962), *Sin perdón* (Clint Eastwood, 1992) y *El tren de las 3:10* (James Mangold, 2007) están realizadas en fechas muy alejadas entre sí, pero comparten características que los espectadores reconocen desde la aparición de los títulos de crédito. Los elementos indicativos del western serían, entre otros: la acción suele tener lugar antes del siglo XX en el lejano oeste americano; los héroes son colonizadores de una tierra salvaje, con lo que la naturaleza ostenta un protagonismo palpable frente al hombre, a menudo reducido a una silueta a caballo; los héroes luchan contra los indios

o contra bandidos, a los que siempre acaban venciendo, etc. Los géneros cerrados estipulan ciertas condiciones respecto a la ambientación en el guión literario y, por tanto, a la puesta en escena. En el western, por seguir con el ejemplo, serían los bares *saloon*, los caballos y carromatos, las tierras fronterizas y desérticas, la oficina del sheriff o los sombreros de *cowboy*. Estos elementos forman parte de nuestras expectativas al enfrentarnos a un film del oeste, del mismo modo que, si el film pertenece al género ciencia-ficción, los espectadores esperan encontrar naves espaciales, trajes futuristas, un gran número de efectos visuales y sonoros y, probablemente, alguna encarnación más o menos lograda de vida extraterrestre.

Por su parte, una comedia o un drama pueden transcurrir en escenarios y épocas muy distintas, no existen convenciones tan rígidas con respecto a los escenarios, el vestuario de los personajes o la ambientación que ha de rodearlos. En ese sentido, estos géneros son géneros *abiertos*, pudiendo incluso combinarse entre sí. *Los visitantes no nacieron ayer* (Jean Marie Poiré, 1993) juega con la mezcla de ambientación histórica medieval y la comedia del absurdo, surgida del hecho de que los protagonistas viajan en el tiempo hasta el París contemporáneo. Si tomamos una perspectiva aún más amplia vemos que, partiendo de las ambientaciones, de los estilos interpretativos o de las técnicas de realización, se crean subgéneros, supragéneros (McKee, 2010, p. 67) o mezcolanzas. Los subgéneros son variaciones reconocibles de un género. Por ejemplo, el *espagueti western*, como subgénero del western, mantiene algunos de sus elementos distintivos a los que se le añaden otros como larguísima primeros planos de los rostros, ángulos de cámara forzados, una música característica y toques de comedia negra. Muchas películas han construido su universo particular a partir de la ruptura de las convenciones y la mezcla de géneros. *Bailar en la oscuridad* (Lars Von Trier, 2001) subvierte los habituales códigos del cine musical al fundirlo con el drama. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), que combina elementos de la ciencia-ficción, el thriller y el cine negro. Otras veces, de lo que se trata en la puesta en escena es de parecerse, voluntariamente, a otro film. Tanto en *Scream* (Wes craven, 1996) y *Scary movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000) como en todas sus respectivas secuelas, o también en la versión autóctona *Spanish Movie* (Javier Ruiz Caldera, 2009), la idea consiste en parodiar las convenciones del género de terror y el análisis de la puesta en escena se complica en un juego de citas, guiños y homenajes.

Esto no significa que los géneros abiertos carezcan de ciertas convenciones estéticas o dramáticas, que se manifiestan a distintos niveles de la narración, como el *happy end* en las comedias románticas, o el uso de la música para subrayar el clímax dramático en una escena, convención repetida tanto en la tragedia como en la comedia:

Cada género impone una serie de convenciones sobre el diseño narrativo: signos convencionales de valor en los momentos de clímax, como los finales tristes de la trama de desilusión; ambientaciones convencionales, como las de las películas de vaqueros; acontecimientos convencionales tales como «chico conoce a chica» en la historia de amor; papeles convencionales, como el del criminal en una historia policíaca. El público conoce esas convenciones y espera encontrarlas. Como consecuencia, la

opción de género determinará y limitará en gran medida lo que resulte posible dentro de una historia, dado que su diseño deberá tener en cuenta el conocimiento y las expectativas del público. (McKee, 2010, p. 69)

Al escribir un guión bajo el paraguas de determinado género, el guionista ayuda al público a que se identifique rápidamente con los conceptos clave de la historia. La interpretación de los personajes por parte de los actores, por ejemplo, puede ser más o menos estereotipada en función del género del film. Ya hemos hablado de la construcción por *arquetipos* o *tipos* (Seger, 2000, 2004; McKee, 1997) y de su trasposición a la escena fílmica, que deriva, fundamentalmente, de la narrativa clásica hollywoodiense en el marco del Modo de Representación Institucional o MRI (Burch, 2008, p. 17) (tipos como el policía irlandés, el criado negro, el judío prestamista, el universitario deportista, etc. se siguen reproduciendo desde entonces). En realidad, la construcción de arquetipos también se le debe a Eisenstein y sus acólitos, en la medida en que la *tipificación* fue también aquel mecanismo del cine soviético por el cual el actor encarnaba a un personaje típico de una clase social o momento histórico, persiguiendo la identificación inmediata del público (la representación del empresario capitalista con traje y sombrero de copa, por ejemplo, contrastando con la actitud resuelta y la vestimenta mucho más humilde del obrero). Reconociendo mecanismos como este, cabrá tener en cuenta que las interpretaciones de los actores también se adecúan al género, la estructura narrativa y el momento histórico de la película.

En cuanto a la ambientación, al espacio en el que se mueven los personajes, todo género tiene asociados una *utilería* o *atrezo*, un vestuario y unas localizaciones que constituyen, junto a los actores y actrices, el contenido de la imagen. Pero aún si el film no es fácil de adscribir a un género cinematográfico, los elementos de la puesta en escena no se utilizan arbitrariamente, sino que para el guionista contribuyen a caracterizar a los personajes y a construir un universo particular para ese film. Desde la escritura del guión, desde su concepción estructural (tanto en la macroestructura como en la microestructura de las escenas), los elementos de la escena también pueden funcionar como arquetipos, con valor narrativo por sí mismo o como mera ambientación de los acontecimientos. Una historia de espías puede transcurrir en un tren o en los Alpes Suizos, y este hecho puede determinar el diseño microestructural del guión cinematográfico, haciendo que escenas clave transcurran también en lugares clave. Cuando Hitchcock decidió que su film *Agente Secreto* (Alfred Hitchcock, 1936) transcurría en Suiza, diseñó los acontecimientos por los que atravesarían los personajes haciéndoles interactuar con el espacio, o mejor dicho, con una selección de espacios que de manera arquetípica reforzaran el contexto espacial el que tienen lugar las acciones:

A.H: (...) Uno de los aspectos interesantes del film es que transcurre en Suiza; entonces me dije: «¿Qué tienen en Suiza?» Tienen el chocolate con leche, tienen los Alpes, tienen las danzas folklóricas, tienen lagos y yo sabía que tenía que nutrir la película de elementos que pertenecieran todos a Suiza.

F.T. ¡Por esto había situado el nido de espías en una fábrica de chocolate! (...)

A.H.: Procedo así siempre que es posible. Pero de hecho esto debe ser más que un simple segundo plano. Hay que tratar de utilizar dramáticamente todos estos elementos locales; ¡se deben emplear los lagos para ahogar a la gente y los Alpes para hacerla caer por los precipicios! (Truffaut, 2000, p. 88).

Muchos guionistas antes y después de Hitchcock se han basado en esta construcción arquetípica de los espacios, imprimiendo valor narrativo a los elementos de la ambientación. El mismo Hitchcock explica este principio, en el que caben todos los elementos de la puesta en escena, volviendo al ejemplo de *Agente Secreto* (Alfred Hitchcock, 1936). Los elementos de ambientación pasan a formar parte de la construcción narrativa, tanto en lo que se refiere a los espacios como al atrezzo, a los complementos de un personaje, tal y como ha sido diseñado. En *La ventana indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954), el protagonista, J. B. Jeffries (James Stewart) es un reportero fotográfico se ve obligado a permanecer en reposo con una pierna escayolada, debido a un accidente que tuvo al tratar de fotografiar desde cerca el accidente de un coche de Fórmula Uno. A pesar de la compañía de su novia (Grace Kelly) y de su enfermera (Thelma Ritter), procura escapar al tedio observando desde la ventana de su apartamento con unos prismáticos lo que ocurre en las viviendas de enfrente. Debido a una serie de extrañas circunstancias empieza a sospechar de un vecino, un viajante llamado Larss Thorwald (Raymond Burr), cuya mujer ha desaparecido. Tras múltiples peripecias para comprobar la hipótesis de asesinato, que constituyen la parte estructural del desarrollo, tiene lugar la escena del clímax narrativo: Jeff se queda solo en su apartamento y Thorwald entra para atacarle. Los acontecimientos de la historia deben estar relacionados con el diseño de los personajes y los elementos de ambientación. En este caso, los complementos del personaje son los propios de un fotógrafo, por lo pasan a formar parte de la acción narrativa, siguiendo el mismo principio genérico:

(...). F.T.: Pero va a defenderse con los «flashes», cegando al asesino mientras le lanza al rostro fogonazos de «flash».

A.H. La utilización de los «flashes» procede del viejo principio de *Secret Agent*: en Suiza tienen los Alpes, los lagos y el chocolate. En este caso teníamos un fotógrafo, que observa el otro lado del patio con sus instrumentos de fotógrafo, y, cuando tiene que defenderse, lo hace con los instrumentos del fotógrafo, los «flashes». Para mí, es absolutamente esencial servirse de elementos relacionados con los personajes o con los lugares de la acción y tengo la sensación de que desaprovecho algo si no me sirvo de esas cosas.

F.T. Desde este punto de vista, la exposición del film es excelente. La cámara se pasea por el patio adormecido y va a recoger el rostro sudoroso de James Stewart, luego recorre su cuerpo hasta la pierna enyesada, sigue hasta una mesa en la que se ve el aparato fotográfico roto y un montón de revistas y, en la pared, se ven unas fotos de coches de carrera en plena acción. En este primero y único movimiento de

cámara, sabemos dónde estamos, quién es el personaje, cuál es su oficio y lo que le ha sucedido.

A.H. Es la utilización de los medios que posee el cine para contar una historia. Esto me interesa más que si alguien preguntara a Stewart: «¿Cómo se rompió la pierna?» Stewart contestaría: «Tomaba una foto de una carrera de automóviles, una rueda se soltó y me ha herido» ¿No es eso? Sería una manera vulgar de tratar la escena. Para mí, el pecado capital que puede cometer un guionista es que, cuando se discute algún problema, lo escamotee diciendo: «Lo justificaremos con una frase del diálogo». Y yo pienso que el diálogo debe ser un ruido entre los demás, un ruido que sale de la boca de los personajes, cuyas acciones y miradas son las que cuentan una historia visual. (Íbidem, pp. 190-191).

De hecho, para que estos mecanismos funcionen, la información visual debe ser la dominante narrativa, y el guionista fílmico combinará la construcción de personajes, acción, ambientación y estructura siguiendo una serie de convenciones formales, que incluyen el género del film, pero que se validan en el espacio textual fílmico, sólo cuando la trasposición visual y discursiva (*puesta en cuadro* y *puesta en serie*) de los elementos de la puesta en escena reconcilie cada elemento con su función narrativa.

El audiodescritor, por su parte, deberá tener en cuenta las convenciones formales referidas a la construcción de personajes, ambientación, etc. para, en su análisis del film, interpretar convenientemente la función de todos los elementos de la puesta en escena, pero deberá hacerlo considerando que los principios de construcción guionística son categorías que sólo se validan o se desmienten en el espacio textual fílmico, con su macroestructura y su microestructura, esto es, en las situaciones concretas tal y como han sido finalmente representadas mediante la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie, configurando su especificidad en cada film concreto.

Para concluir este apartado, antes de desglosar los elementos de la puesta en escena, nos interesa circundar una última cuestión referida a la relación entre el género y las naturalezas de los personajes, por cuanto apunta evidentes repercusiones para la audiodescripción.

En relación a los géneros, los personajes pueden bifurcarse en dos categorías más manejables: un primer grupo de personajes más planos, los llamados personajes *esquemáticos* o *estereotipados* y un segundo grupo, donde englobaríamos a todo tipo de personajes *complejos*. Aunque los personajes *complejos* son más habituales en los dramas, comedias o romances, donde las emociones son el epicentro discursivo, ya hemos visto que en el trabajo del guionista cinematográfico, el conflicto interno del personaje articula la estructura de la historia en base a dilemas y elecciones en todo tipo de géneros. Si se les llama personajes *complejos* es porque su personalidad está diseñada con muchas facetas, confiriéndoles un pasado, una situación personal, un entorno social, conflictos... que enmarañarán sus emociones, haciendo fluctuar sus estados de ánimo, pensamientos, etc. En definitiva, aunque en la fase de creación se dibujen

como arquetipos, en su caracterización, en su desarrollo dramático se parecen más a un ser humano, con todos sus matices y contradicciones. En gran número de comedias románticas, por ejemplo, en base a esta similitud con las reacciones humanas, la complejidad de los personajes es casi siempre previsible y contribuye a reforzar el sistema fílmico: chico conoce chica, chico se enamora de chica, celos, rechazo, etc. arquetipos emocionales que se repiten o se reinventan. A este respecto también queremos señalar que existen excepciones, como *Harold y Maude* (Hal Ashby, 1971), comedia negra que propone una historia de amor tierna y creíble entre un niño de 17 años y una mujer de 80, cimentando su desafío moral a estas convenciones arquetípicas en la diferencia de edad de los protagonistas, en la concepción del suicidio como una elección libre y jubilosa, o en la definición del amor como concepto opuesto a la posesión, sin apartarse un ápice de las fluctuaciones y progresiones emocionales propias del género.

Resulta previsible que si estos guiones se detienen más en las reacciones de sus personajes, en sus cambios anímicos o mentales a causa de los acontecimientos, el audiodescriptor dedique también más tiempo de su guión, mayor verbalización, adjetivación, etc. a reflejar esta complejidad. Así, en la audiodescripción de los personajes complejos, suelen emplearse construcciones sutiles y precisas, dando cuenta de los matices con gran variedad de adjetivos, adverbios y, especialmente, verbos procedentes de los campos semánticos de la emoción, o las áreas de cognición y percepción, como el verbo *mirar* acompañado de adverbios o complementos (Ej. la mira *intensamente*, la mira *embelesado*, etc.).

A este tipo de personajes complejos se opondrían los personajes *esquemáticos*. En general, en los films de acción, terror o aventuras, así como en la ciencia-ficción o los westerns (géneros cerrados) son más importantes las situaciones, las peripecias a las que los personajes se enfrentan, y su evolución psicológica queda en un segundo plano, por lo que suelen usarse personajes *esquemáticos*, apenas esbozados en su psicología (McKee, 2002, p. 139; Macías, 2003, p. 123; Roche y Taranger, 2006, p. 104). Aunque el diseño narrativo, en la mayoría de films de estos géneros, sigue respetando el principio de progresión dramática, a la hora de concatenar las situaciones, prevalecen las acciones físicas (externas) sobre las emocionales (internas), por lo que se articulan como un conjunto de peripecias, accidentes, huidas, peleas, persecuciones, etc. Puede intuirse²⁰, por tanto, que la audiodescripción de estos films estará obligada a hacer más hincapié en su designación con abundancia de verbos, en especial aquellos que sugieran de modo preciso el movimiento o la acción (*salta, amordaza, golpea, se esconde*, etc.), y en cambio se utilizarán en menor medida construcciones con verbos de cognición (*reconoce, queda pensativo*), de percepción (*escucha con atención*) o de emoción (*lo mira decepcionada, la mira embelesado*), donde se constataría un mayor análisis psicológico. A este respecto, por supuesto, existen no pocas excepciones, entre las cuales apuntamos westerns como *Sin perdón*



20. Aunque no es nuestro cometido aquí comprobar estas hipótesis, apuntamos estas ideas para futuras investigaciones que consideren estudiar el estilo audiodescriptivo, en el contexto español o en otras nacionalidades, atendiendo a estos factores formales.

(Clint Eastwood, 1992; AD Antonio Vázquez 2005) o más recientemente *Django desencadenado* (Quentin Tarantino, 2012), los films de ciencia-ficción de André Tarkovsky, y otras tantas cinematografías que se escapan a modelos narratológicos clásicos o ponen al límite el concepto mismo de género. Aunque este tipo de diferenciaciones siguen siendo útiles para la mayoría de los films que se adscriben al MRI o modelo clásico, no olvidemos que, como cualquiera de los elementos de la representación fílmica, la complejidad psicológica de los personajes varía siempre de un film a otro y es sólo en el contexto de ese film donde debe analizarse.

En el guión audiodescriptivo de *Sin perdón* (Clint Eastwood, 1992; AD Antonio Vázquez 2005), por ejemplo, encontramos una mayor incursión en la psicología de los personajes, en su *percepción* y en sus emociones, por lo que concluiremos este apartado analizando un ejemplo muy significativo, a modo de síntesis de aquello que tratamos de evaluar aquí: en qué medida el guión fílmico, como texto iniciador del viaje de ida, puede resultar de utilidad en el proceso traductor del audiodescríptor en el viaje de vuelta. En este film, la complejidad de los personajes se traslada al texto audiovisual mediante las manifestaciones externas de sus recorridos emocionales, que deben encontrar correspondencia en los tres niveles fílmicos: puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie.

“MIENTRAS QUE LA FILIACIÓN DE LA PUESTA EN ESCENA CON EL GUIÓN LITERARIO ES DIRECTA, LA PUESTA EN CUADRO Y LA PUESTA EN SERIE SUPONEN SENDAS REESCRITURAS”

En el trayecto que ida, los modos de caracterizar al personaje se van a ir revelando gracias, por un lado, a su previsión en el guión original, dotando a la historia de una estructura para las acciones y los personajes, y por otro a la puesta en escena, donde los actores representarán las situaciones en el espacio previsto para la cámara. En el capítulo 4, volveremos sobre el viaje de vuelta para desglosar algunas estrategias referidas a cómo el guión audiodescríptivo da cuenta de este trabajo de creación y caracterización de personajes, en el nivel de la puesta en escena, estableciendo ciertas categorías que nos permiten mezclar el trabajo actoral con el de construcción del personaje, que en definitiva aparecen juntos en pantalla. La puesta en escena se imbrica de manera especial con el guión literario, porque es el lugar en el que la selección léxica, en primera instancia, organizará el modo en el que los personajes se manifiestan a través de sus diálogos y, sobre todo, de su lenguaje corporal, su gestualidad o sus miradas, al mismo tiempo que definirá las acciones que han de tener lugar en el espacio, y que describirá cómo es dicho espacio, ya que es el entorno de los personajes.

La puesta en escena es el primer reflejo condicionado del guión literario. Las selecciones léxicas con las que el guionista reclama el universo de la historia, darán lugar a estas manifestaciones por parte de los actores (entonación, gestualidad, etc.), a la selección de los espacios en función de sus descripciones, adaptándose a parámetros como el género, y sobre todo a la *función* narrativa que deben cumplir todo el resto de elementos de la puesta en escena (iluminación, color vestuario, atrezzo), cuyas atribuciones simbólicas están ya inscritas, definitivamente, en la organización discursiva del guión literario, regulando su aparición a lo largo de la estructura.

Ahora bien, si decimos que la selección léxica del guión literario sólo organiza la imagen fílmica en primera instancia esto es porque, en cuanto a su previsión discursiva, el guión literario sólo es el origen de un proceso visual, donde la cámara (puesta en cuadro) y el montaje (puesta en serie) regularán, definitivamente, el modo en el que los actores manifiestan estas emociones decidiendo, por ejemplo, la duración del gesto en pantalla (duración del plano), la perspectiva con la que veremos el espacio en el que se mueven los personajes (tipo de plano y angulación), o la música que modificará la emoción del público durante los momentos clave (montaje). Es decir, mientras que la filiación de la puesta en escena con el guión literario es directa, la puesta en cuadro y la puesta en serie suponen sendas reescrituras, pudiendo reforzar la organización discursiva prevista en el guión literario, adulterarla o desmentirla. Hemos rodeado esta idea en ejemplos anteriores, como el de la estructura plano-contraplano en la secuencia de la fiesta de *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006), donde la reescritura fílmica respetaba en lo esencial la organización discursiva de guión y puesta en escena. Pues bien, veamos ahora qué ocurre en *Sin perdón* (Clint Eastwood, 1992; AD Antonio Vázquez 2005), en primer lugar, cómo los actores y actrices han traducido en su lenguaje corporal las descripciones incluidas en el guión del propio Eastwood. Pongamos por caso la escena en la que Munny, antiguo pistolero y asesino, redimido ahora por una vida familiar en viudez, ante el dilema de volver a matar por dinero, enfrenta el retrato de su joven, frágil e inocente difunta esposa ("Ella me regeneró", dice en un par de ocasiones en el film) en la intimidad de su rancho. Reproducimos el fragmento del guión original:

INT. SOD HUT - DAY

CLOSE on a photograph of CLAUDIA in Munny's hands.

He is inside, kneeling on the floor beside an open trunk and he is studying reverently the old photo of Claudia, smiling radiantly in her best dress. Finally Munny puts the picture down and digs in the trunk among folded dresses that belonged to her until he feels something metal and he sees the blue steel among the white cloth and then he pulls it out... an old Starr 44 pistol.

(Webb Peoples, 1992, p. 16).

En esta escena tiene lugar la resolución al dilema, encarnada por la gestualidad y las acciones con las que Eastwood interpreta a Munny, sin diálogo alguno. Pero mientras que la relación de la mirada de Eastwood con el objeto fotográfico es descrita de un modo preciso y vívido en el guión original (“he is studying reverently”), subrayando así que es el vehículo de su dilema moral, el guión audiodescriptivo se limita a indicar la acción general, sin precisar expresión alguna (“lo mira”):

En su rancho, Munny saca el retrato de su mujer de una maleta y lo *mira*.
(...) Lo deja sobre la mesa y coge un revólver.

El espectador, sin embargo, puede deducir lo esencial de la escena gracias a la descripción de las acciones: Munny resuelve su dilema a favor de su revólver, o lo que es lo mismo, de volver a las andadas.

Estamos de acuerdo en que el hecho de mirar el retrato y, a continuación, dejarlo sobre la mesa es, en sí, una acción significativa. Más aún cuando la acción que le sigue es coger el revólver. Ahora bien, la complejidad de los personajes se traslada a las manifestaciones externas de los recorridos emocionales, y un recorrido implica duración. La selección léxica en el guión original (no es lo mismo “estudiar con reverencia” o “admirar” que “mirar”) lleva inherente, cuanto menos, un incremento en la duración del gesto descrito. La expresión del actor (*Secuencia 3.3*), si no reverencial, sí es seria, de profundo respeto, pero su interpretación en el análisis de la imagen debe hacerse atendiendo a los tres niveles superpuestos. Si bien la interpretación actoral puede ser ambigua o polisémica, la inserción discursiva del plano en la escena debería deshacer esta ambigüedad. La acción tiene lugar en un entorno íntimo, privado: el interior de su rancho, iluminado tenuemente. El rostro del actor se muestra en primer plano, lo que indica ya una elección semiótica que pretende aproximarse a su psicología, a sus emociones, limpiando el encuadre de otros elementos. La puesta en cuadro, además, muestra la acción con un movimiento de cámara que comienza en la fotografía y, siguiendo la mano de Munny, que lo coge, termina en su rostro atento, otorgándole una duración de unos 5 segundos, tiempo más que suficiente para comprender que, más allá de la acción de mirar, la mirada vehicula una intención, una duda. Ciertamente es que en el mismo plano, Munny vuelve la fotografía sobre la mesa y saca la pistola del cajón, resolviendo la duda rápidamente. Pero la duración de la acción en pantalla no sólo significa en relación a la puesta en cuadro, sino también a la puesta en serie, que decide detenerse en el rostro de Munny, sosteniendo el plano unos instantes antes de pasar al siguiente plano, en el que Munny practica su puntería, ya fuera del rancho. Si la puesta en serie dicta, entre otras cosas, que un plano significa en cine en relación al plano anterior y al plano siguiente, cabe decir que el guionista ha colocado esta escena justo después de una escena protagonizada por mujeres, que se cierra con un travelling de sus rostros. El plano en cuestión relaciona, pues, el rostro de la difunta esposa de Munny con los rostros de “todas las mujeres”, que observan con

impotencia la violencia de los hombres. Su inscripción discursiva en el film es, así, intencional. No en vano, el guionista coloca al personaje “arrodillado” (incidiendo en el gesto reverencial) frente a un baúl del que luego sacará los vestidos de su mujer para encontrar el revólver. Tanto la puesta en escena como la puesta en cuadro final desmienten esta descripción por cuanto los vestidos han desaparecido de la acción y el baúl ha sido cambiado por lo que parece un escritorio con cajones. Lo que está claro es que la elección del plano en el nivel de la puesta en cuadro deja fuera el cuerpo del personaje, incidiendo en el rostro, por lo que resulta imposible deducir si el gesto reverencial previsto en el guión literario se ha mantenido finalmente o no. En cualquier caso, se trata de un signo que no ha quedado inscrito en el film, no ha sido finalmente representado y, por tanto, queda fuera de la interpretación audiodescriptiva, mucho más neutral. Lo esencial de la escena, no obstante, el planteamiento del breve dilema de Munny y su resolución se recoge por igual, aunque con selecciones léxicas necesariamente distintas.



Secuencia 3.3.

Parece que, ahora sí, va llegando el momento de acometer convenientemente la capacidad significativa, tanto de los elementos de la puesta en escena, mucho más vinculada al guión literario (signos como el revólver pertenecen al atrezzo y se convierten en *motivo*), como también, posteriormente, de los dos niveles que pertenecen al discurso fílmico, propiamente.

Conocer y desglosar, por un lado, los tipos de signos traspuestos a la puesta en escena y, por otro, su organización compositiva y discursiva (puesta en cuadro y puesta en serie) nos ha de servir, además de para asentar las bases conceptuales del análisis de la imagen y familiarizar al lector con cierta terminología, para comprender hasta qué punto el espacio textual cinematográfico es capaz de trascender el diseño narrativo presente en el guión literario a través de la combinación de signos de su propio lenguaje. En el apartado 3.2.1. desgranaremos uno a uno los elementos de la puesta en escena (actores, espacio escénico, atrezzo, vestuario, peluquería, maquillaje, color, iluminación y sonido), hermanados con el guión literario especialmente, pero pertenecientes ya al espacio textual fílmico, a la trasposición audiovisual del guión. Antes de pasar al siguiente nivel de la imagen, el apartado 3.2.2. da cuenta algunos aspectos del viaje de ida que no queremos pasar por alto. El guión literario es el origen de un proceso visual que comienza con una versión

en papel: el guión técnico y el storyboard, patrimonio generalmente del director o directora del film, y aún un documento flexible, mutable, susceptible de modificaciones durante el proceso de rodaje y montaje. Sabiendo esto, en el apartado 3.2.3. entraremos de lleno a analizar los componentes del lenguaje visual (espacio, línea, forma, color, movimiento y ritmo) y aquello que hemos llamado el lenguaje de la cámara, esto es, la *puesta en cuadro*. Aquí tendremos que diferenciar entre el polo del autor y el polo del lector, refiriéndonos con esto a lo que entendemos como los *recorridos de la cámara* (la composición fotográfica, los tipos de plano o los movimientos de cámara) como a sus consecuencias en el espectador, cuyos patrones perceptivos lo obligan a leer la información visual de cada plano de una manera ordenada, lo que hemos llamado los *recorridos de la mirada*. En último lugar, en el apartado 3.2.4. recuperaremos el nivel discursivo para abordar la puesta en serie, cuyo análisis engloba, tanto principios y leyes generales del discurso cinematográfico, como recursos concretos para establecer el orden, la duración y la frecuencia de los planos en el constructo final, no sólo a nivel macroestructural sino también microestructural. Por su complejidad, en los bloques referidos a cada uno de estos niveles (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie) dejaremos de lado el análisis audiodescripción, centrándonos en desglosar los recursos fílmicos y anotando ejemplos de numerosos films sin entrar, por lo general, en ver su trasposición audiodescriptiva. Además, desde el momento en el que centramos nuestra atención en el texto fílmico propiamente, también abandonaremos la dinámica de esta primera parte, dedicada al trabajo de los guionistas, donde hemos cotejado no pocos ejemplos de guiones literarios con sus correspondientes escenas y sus correspondientes audiodescripciones, analizando así el viaje de ida y vuelta.

En este segundo bloque, nos centramos en la estación-bisagra: el texto fílmico y todos sus elementos significantes. Ello nos servirá para, en el capítulo 4, reemprender el análisis del viaje de vuelta de un modo más sistemático, ordenando las estrategias al hilo de los ítems desglosados para cada nivel, al mismo tiempo que nos capacita para calcular con fundamento las correspondencias que pueden establecerse, por un lado, entre las estrategias textuales del guión cinematográfico y las del guión audiodescriptivo (previsiblemente, mayores en el nivel de la *puesta en escena*) y, por otro, entre el uso de ciertos códigos del espacio textual fílmico, tanto de la *puesta en cuadro* como de la *puesta en serie*, y el modo en el que suelen ser audiodescritos.

3.2. LA IMAGEN FÍLMICA Y SUS NIVELES.

PUESTA EN ESCENA, PUESTA EN CUADRO Y PUESTA EN SERIE.

3.2.1. La puesta en escena en el espacio textual fílmico

3.2.2. El guión literario como materia prima: guión técnico y storyboard.

3.2.3. La puesta en cuadro en el espacio textual fílmico

3.2.4. La puesta en serie en el espacio textual fílmico

Si tantas gentes superinteligentes o muy artistas han fracasado en la puesta en escena es porque no poseían a la vez el espíritu analítico y el espíritu sintético que sólo cuando se mantienen alerta, simultáneamente, permiten desbaratar las innumerables trampas creadas por la fragmentación de la planificación, del rodaje y del montaje de los films.

(Truffaut, 2000, p. 14)

La representación fílmica traduce las situaciones definidas y estructuradas en el guión en primer lugar mediante la puesta en escena, nivel de la imagen con el que el guión literario, como hemos visto, tiene una correspondencia más directa, fundamentada especialmente en el trabajo léxico, que redunda durante el proceso de producción en la selección de actores y en el diseño de la ambientación.

En los dos siguientes niveles, sin embargo, se diluirá esta filiación a favor de otro lenguaje: el lenguaje de la cámara y el montaje, con el que la puesta en escena necesariamente está imbricada, pero que impondrá un nuevo orden sintáctico y discursivo al trabajo del guionista, partiendo esta vez del guión técnico y el *storyboard*.

Con todo, en la puesta en escena, los personajes, acciones, ambientación y situaciones estructuradas por el guionista fílmico tomarán el cuerpo de actores y espacios concretos, por lo que a partir de ahora, y en lo que nos resta de capítulo, dejaremos de un lado el guión literario para imbuirnos en el texto fílmico, aquello que queda para siempre representado, plasmado y registrado por el lenguaje de la cámara y el montaje, la imagen cinematográfica en toda su complejidad. Sin embargo, desde un punto de vista teórico y metodológico insistimos en la importancia de tratar los elementos de la *puesta en escena*, la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie* por separado, y así lo haremos para evaluar diferenciadamente su capacidad significativa, aún si en la práctica textual las tres capas se presentan superpuestas y, por ello, sea necesario en cada signo ir precisando cómo se remiten unos signos a otros, y unos niveles a otros.

3.2.1. LA PUESTA EN ESCENA EN EL ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO.

Ahora sí, los elementos de la puesta en escena se agrupan en torno a dos áreas principales: los personajes (actores y actrices) y el universo escénico (escenario, vestuario, decorados, *atrezo*, iluminación y color). En este apartado nos dedicaremos a todos ellos, tratando de resumir su potencial semiótico, elemento por elemento.

3.2.1.1. LOS ACTORES.

Los actores son grandes guionistas porque se inventan cosas que el guionista tendría que haber escrito

(Icíar Bollaín).

Una mano que se cierra, una pierna que se estira, el sentimiento que acecha por todas partes y que de vez en cuando se desborda (...) Si en el cuerpo del actor todo ha de estar dispuesto para la emoción, entonces la expresión del sentimiento puede llegar de cualquier parte.

(Nacache, 2006, pp. 65-66).



1. En Hernández, Castellote y Martín (2015, pp. 69-80).

Para que los personajes de un guión literario hagan o digan algo, en cine se precisan intérpretes de las acciones, emociones y diálogos. Actores y actrices encarnan a los personajes dotándoles de cuerpo y voz, por eso el reparto es uno de los elementos de la puesta en escena más relevantes. En primer lugar, el actor o actriz transmite el carácter de su personaje a través de *qué* pone en escena: sus acciones y movimientos. En segundo lugar, a través de *cómo* lo pone en escena: su capacidad gestual, sus expresiones faciales y el lenguaje corporal que acompaña a sus acciones y movimientos. En tercer lugar, de *dónde* pone en escena. El espacio escénico, que trataremos en el siguiente apartado, también contribuye a la significación de los personajes, ya que constituye el ambiente donde estos se mueven. El modo en el que los actores interactúan con el espacio, el clima, o los objetos necesarios para que se desarrolle la acción define un carácter, una actitud en el personaje.

A menudo, los actores son elegidos durante el casting por su capacidad para transmitir el carácter del personaje mediante alguna de estas características o todas ellas, adaptándose a las necesidades del guión. Jeff Nichols habla así de cómo descubrió a Tye Sheridan para su película *Mud* (Jeff Nichols, 2012), la historia de dos adolescentes que descubren a un fugitivo en una isla del Mississippi:

La primera escena que rodamos con él fue aquella en la que su padre le anuncia que va a divorciarse. Parecía incómodo y nervioso. Parecía que su corazón se iba a desgarrar. Era sublime. Tye era exactamente como yo imaginaba a Ellis. Tenía el ritmo, tenía el acento. Y cuando digo acento no me refiero solamente a la entonación, sino a la forma en que construye sus frases. De hecho, hablaba como los diálogos del guión. Yo no tenía que hacer nada. Sabía pilotar barcos, sabía montar todo terrenos... ("El nuevo jefe", en *Sofilm* nº14, Julio-Agosto 2014, p.22).

Lo normal, sin embargo, es que los actores tengan que trabajar sus personajes durante los ensayos y también durante el rodaje. Para la construcción de los personajes en el nivel de la puesta en escena, el director trabaja con los actores el contenido del guión dando las directrices necesarias sobre el tono de la interpretación, la mímica o gestualidad necesaria para que el personaje cumpla su papel en la escena y en el constructo global del film. A menudo, las acciones que se describen en los guiones para los personajes son poco reconocibles como actuación porque se trata de acciones generales que, ejecutadas ante la cámara se confunden con la vida cotidiana: pasear, conducir, dormir, etc. Aún así, los actores y actrices pueden darle una dimensión extra a todas esas acciones, transmitiendo la emoción que debe aparejar el personaje en la escena. Los actores deben ser dirigidos porque tanto las acciones generales como los recorridos emocionales de los personajes pueden ser expresados a través de multitud de estilos interpretativos, que se mueven entre el realismo y la estilización (Bordwell, 1995, pp. 158-161). En el cine expresionista alemán, por ejemplo, el estilo de interpretación manierista, de ademanes compulsivos, interactuaba con el resto de elementos de la puesta en escena, en especial el vestuario y el maquillaje, que les demarcaba los rasgos con fuertes sombras o líneas artificiales. Con sus movimientos, parecían reaccionar a la luz o imitar los decorados, expresando estados

anímicos mediante un lenguaje corporal muy estilizado. En *El gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), por ejemplo, el retrato coreográfico que ofrece el actor Conrad Veidt del sonámbulo Cesare hace que el personaje se llegue a mezclar con los elementos gráficos del decorado, imitando con sus brazos las ramas de los árboles (*Imágenes 3.2a y 3.2b*).



Imagen 3.2a.



Imagen 3.2b.

En otro film de filiación expresionista, *Metrópolis* (Fritz Lang, 1924), los espectadores diferencian en pantalla a la verdadera María y al robot diseñado por Rotwang para que la suplante gracias a que, tanto el maquillaje como la gestualidad, miradas, movimientos, etc. de la actriz, Birgitte Helm, son muy distintos cuando interpreta a María o cuando interpreta al robot clónico (*Imágenes 3.3a y 3.3b*). El peinado y el vestuario son los mismos, sin embargo, el modo en que actúa, se mueve e interacciona con su pelo y su ropa, así como con el propio espacio, da pistas suficientes de ante quién nos encontramos. Su carácter angelical o perverso se acentúa, además, mediante el uso de distintas iluminaciones, que enmarcan el rostro del personaje con connotaciones opuestas.

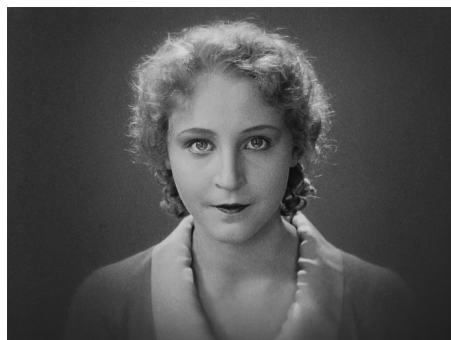


Imagen 3.3a.



Imagen 3.3b.

En efecto, la significación en el un actor consta de elementos visuales (apariencia, gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal) y sonoros (voz, entonación, pausas, acentos, etc.) En relación a los elementos visuales de la interpretación, la apariencia de los actores, por su edad, sexo, raza y su fisonomía en general, caracteriza a los personajes de un modo pasivo. A menudo los actores son elegidos para interpretar a personajes que se han imaginado en el guión de cierto modo, y se les escoge sin que los actores tengan que hacer nada, por razones comerciales si se trata de actores de moda, o bien porque sus rostros encajan a la perfección con el ideal descrito. Pensemos en estereotipos como la chica guapa, el viejo gruñón o el aguerrido guerrero. En ese sentido, el físico de los actores suele determinar el aspecto de los personajes, aunque este también puede modificarse mediante el maquillaje y el vestuario. A través de la caracterización del actor o actriz que lo interpreta, el vestuario y el maquillaje pueden convertir a un personaje en lo que es. Pensemos en la ropa de safari, el sombrero y el látigo de *Indiana Jones*, las mallas negras y brillantes de *Eduardo Manostijeras* o el sombrero y el bastón de *Charlot*. La controvertida *El nacimiento de una nación* (D.W. Griffith, 1915), ambientada en la Guerra de Secesión Americana tras la liberación de los esclavos, fue acusada de hacer apología del racismo, incluso durante su filmación, lo que dificultó enormemente encontrar actores negros que quisieran participar en el film, por lo que Griffith tuvo que contratar a actores blancos para interpretar los papeles principales de esclavos negros y hacerlos maquillar mediante la técnica *blackface*. Por otro lado, no todos los personajes precisan actores para interpretarlos. En palabras de Naremore, animales u objetos también pueden ser actores:

All that is on the stage is a sign (...) Given that cinema makes all the world a potential stage or performing frame, even a dog going about his doggy business (like the canines on a Venice Street in Kid's auto Race) can become a player (Naremore, 1990, p. 15).

Por medio de la animación se puede dotar a los dibujos u objetos tridimensionales de movimientos, gestos o expresiones faciales, tratándolos también como actores. Para animar a los robots de *Wall-E* (Andrew Stanton, 2006) en Pixar se documentaron viendo, todos los días durante casi un año, películas de Buster Keaton, Charles Chaplin y Harold Lloyd. Así, determinaron qué tipo de expresiones podrían adaptarse mejor a su fábula, donde los personajes no hablan pero transmiten una gran carga emocional a través de un despliegue de gestos, movimientos y sonidos. El encuadre, el montaje y otras técnicas cinematográficas pueden ayudar a conseguir que animales adiestrados ofrezcan una interpretación humanizada. Es el caso de la perrita *Lassie*, de *Babe*, el cerdito valiente, o de *Jonesy*, el gato de *Aliens* (James Cameron, 1986) que parece amenazador no tanto por sus movimientos en zigzag como por el modo en el que lo resalta la iluminación, el encuadre y la banda sonora del film.

Junto al aspecto físico, la gestualidad, las expresiones faciales y el lenguaje corporal de los actores son el modo *activo* en el que los personajes expresan su carácter de un modo visual al espectador. Por su parte, la voz (entonación, acento, etc.) expresa su carácter de modo

sonoro. Sin embargo, puesto que la voz de los actores permanece siempre audible en el film audiodescrito, el audiodescriptor se centra en la expresividad visual de los actores y desarrolla estrategias para traducirla. El principal vehículo de expresividad visual es, por tanto, el cuerpo de los actores. El modo en que se mueven y gesticulan en escena, su lenguaje corporal acompaña en todo momento a sus acciones y diálogos, especialmente en el caso de los actores de la cinematografía estadounidense, que constituye la base del MRI. Konstantin Stanislavsky (1836-1938), autor de uno de los sistemas contemporáneos de interpretación más importantes (adquirió popularidad al ser adaptado al conocido método del *Actor's Studio*) relataba así una de sus lecciones en su libro póstumo *La construcción del personaje* (1957):

Si no se usa el propio cuerpo, la propia voz, una manera de hablar, de andar, de moverse, si no se encuentra una forma de caracterización que corresponda a la idea formada del personaje, probablemente no se podrá transmitir a los demás su espíritu interno y vivo (...) Sin una forma externa, ni la caracterización interna ni la concepción de la misma llegará al público. La caracterización externa explica e ilustra y, por tanto, transmite a los espectadores la concepción interior de su papel. (...) (Stanislavsky, 2011, pp. 31-32).

El cuerpo significa en pantalla, no sólo porque encarna las acciones que hacen avanzar la trama, sino porque da cuenta de los estados físicos, mentales o emocionales de los personajes. Esto es, sus acciones y sus reacciones. De modo más concreto, la parte más expresiva del cuerpo es, en cine, el rostro de los actores:

El rostro está en lo alto del cuerpo, en la parte delantera, es la parte noble del individuo; principalmente es el lugar de la mirada. Lugar desde donde se ve y desde donde se es visto a la vez, razón por la que es el lugar privilegiado de las funciones sociales –comunicativas, intersubjetivas, expresivas, lingüísticas–, pero también soporte visible de la función más ontológica: el rostro es el hombre (Aumont, 1998, p. 18).

El rostro humano expresa la emotividad con entidad propia, acentuada, sobre todo, por el primer plano, cuya preponderancia discursiva es indiscutible en el marco del MRI. Planos medios y primeros planos son el principal vehículo de identificación para el dispositivo fílmico. Subrayan las expresiones faciales de los personajes, principalmente la mirada y el rictus (alegre, serio, sarcástico, etc.) como modo de dejar al espectador penetrar en su psicología y empatizar con sus emociones.

Como el resto de códigos, los gestos y el lenguaje corporal son convenciones afectadas por el momento histórico, las modas y el modelo de representación. El clásico volumen de teoría actuarial *De l'art mimique* (Charles Aubert, 1927) era un válido catálogo de gestos para los actores de la

época que preveía la expresión facial de todas las emociones en términos casi estructuralistas, con una serie de combinaciones limitadas de la frente y las cejas. Sin embargo, con la llegada del sonido y la evolución del cine se tornó algo más complejo. La interpretación, como ya hemos dicho, se convierte en un elemento más de la puesta en escena, que coopera con el resto:

El cine necesitaba tiempo para comprender que la expresión no era sólo cosa del actor, sino de la película entera: que las emociones y los sentimientos no son asignables sólo a un gesto, a un solo rostro, sino que se producen por el conjunto de relaciones que se dan en el film; y que por consiguiente, ello no disminuye en absoluto la importancia de la interpretación de los actores, si bien los sitúa en otra escala distinta de la gama expresiva de la pantomima (Nacache, 2006, pp. 65-66).

Tanto las acciones como las reacciones de los personajes dependen, por tanto, de la expresividad visual de los actores, pero cooperan con el resto de elementos. En una escena de *Las Horas* (Stephen Daldry, 2002) encontramos a Virginia Woolf (Nicole Kidman) pidiéndole a Nelly, su criada más veterana, que vaya a por jengibre a la ciudad. Virginia se muestra caprichosa y nada sensible al hecho de que Nelly está muy ocupada preparando la comida para la visita de la hermana de Virginia y su familia. El enfado de la criada no sólo se traduce en sus palabras y entonaciones, sino también en el modo de ejecutar sus acciones mientras habla:

- Do you remember that my sister is coming at four with the children?
- Yes, Madam. I had not forgotten.
- China tea, I think... And ginger.
- Ginger, Madam...
- I'd like to give the children a treat.
- We'll have to go to London for ginger, Madam.
- I haven't finished this, and there's the rest of lunch to get ready.
- The 12.30 train, Nelly, will get you into London just after one. If you return on the 2.30, you should be back in Richmond soon after 3. Do I miscalculate?
- No!
- Well then, is something detaining you Nelly? I can't think of anything more exhilarating than a trip to London.

(Transcripción)

Si observamos las imágenes de la escena final (*Secuencia 3.4.*), las miradas son una parte fundamental de la construcción dramática de las actrices. Mientras Virginia mantiene el rictus serio y desafiante durante toda la escena, tratando de encajar la tensión con cierta imperturbabilidad, las expresiones faciales de Nelly cambian como reacción a las palabras de Virginia. El contraste también se traslada a su lenguaje corporal, en interacción con los elementos del atrezzo que

manejan en la puesta en escena de sus acciones. Virginia fuma y permanece quieta, mirando a Nelly, que prepara carne, vestida con un delantal. A cada frase de Virginia, Nelly cesa de hacer lo que está haciendo, la mira (mira hacia fuera de campo, el contraplano de Virginia sólo lo vemos al principio y al final de la secuencia) y reanuda su trabajo. A unos metros de ellas, otra sirvienta casca huevos en silencio. Al final de la escena, Nelly acata las órdenes con desagrado, algo que expresa en la violenta forma con la que se quita el delantal y lo arroja en una silla de la cocina. La tensión global que recibe el espectador, no obstante, es producto también de la construcción dramática en la que se integran códigos de los dos niveles siguientes: gradación de los planos generales de Nelly a planos cada vez más cortos (puesta en cuadro) y, a su vez, las acciones se aceleran en la escena gracias al incremento de ritmo en el montaje (puesta en serie), que puntúa las acciones mediante los sonidos, principalmente la rotura de los huevos.



Secuencia 3.4.

Por último, el comportamiento en escena de los actores es responsable de que nos identifiquemos con unos y otros personajes, desarrollando empatías que, al cabo, se prefiguraron en el rodaje con la elección de los planos, y cristalizan tras el montaje. Dylan Tichenor, montador de películas como *Pozos de ambición* (Paul Thomas Anderson, 2007) *Brokeback mountain* (Ang Lee, 2005) o *El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford* (Andrew Dominik, 2007) se expresaba así:

Cuando veo el material de un día de rodaje siempre intento buscar una profundidad inesperada en un momento o un personaje (...) Puede ser algo minúsculo –tres

fotogramas en los que el personaje se toca fugazmente la oreja- pero estas cosas añaden algo a la película. La mayoría de espectadores e incluso algunos directores no se dan cuenta, pero los montadores ven el film fotograma a fotograma. Si deo que el parpadeo termine, parece una cosa. (...) El montaje puede salvar una interpretación, pero también puede destrozarla. (Chang, 2012, p. 64-65).

De cara a elaborar el guión audiodescriptivo, hay que tener en cuenta que la interpretación de un personaje ofrece una gama ilimitada de posibilidades significantes que debe examinarse en el contexto de la película completa, observando cómo coopera con el resto de elementos escénicos (*puesta en escena*) pero también con el resto de códigos cinematográficos que afectan, tanto al comportamiento de la cámara (*puesta en cuadro*) como al montaje (*puesta en serie*). Es decir, el análisis de este y otros elementos de la puesta en escena, como veremos en seguida, siempre debe hacerse teniendo en cuenta los otros dos niveles.

3.2.1.2. EL ESPACIO ESCÉNICO.

Si en un libro se dice que en una habitación hay una silla, esa silla será vista por los diferentes lectores de muy diversas maneras. Un príncipe, por ejemplo, imaginará que la silla es estilo Luis XIV, mientras que un mendigo pensará que se trata de una silla rota y desvencijada. En cambio, si en una película aparece una silla, ésta no puede ser más que lo que todo el mundo ve.

(Rafael Azcona²)

La especificidad de la escena cinematográfica combina, para construir el espacio en el que se moverán los personajes, esto es, el espacio escénico, espacios reales con elementos del decorado, con los accesorios de *atrezo*, vestuario, iluminación y color. Todos los elementos del espacio escénico transmiten información acerca de los personajes, del contexto espacio-temporal en el que se desarrolla la historia, e incluso pueden convertirse en *motivo* o símbolo en algún aspecto.

En primer lugar, el diseño del espacio escénico entraña una decisión importante: rodar en un escenario natural o utilizar un plató cinematográfico. El director y el equipo de dirección artística pueden, siempre a partir del guión literario, seleccionar para contar su historia una localización ya existente (escenarios naturales) o preferir la construcción del escenario en un estudio o plató. Esta segunda opción suele aportar mayor control de los elementos y se materializa mediante el



2. Al preguntarle, en una de las pocas entrevistas que le hicieron a Rafael Azcona en Televisión Española, cuáles eran las diferencias entre cine y literatura, el guionista las resumió en este lúcido ejemplo. En Vila-Matas (2008, p. 54).

enfoque estilizado, deliberadamente ilusorio o distópico, tal sería el caso de la ciencia ficción o el cine fantástico, pongamos por caso la adaptación de la saga de Tolkien llevada al cine por Peter Jackson. Dos de los films mencionados más arriba ejemplifican el enfoque estilizado de los decorados a la perfección: *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), cuya escenografía futurista ha servido de modelo a muchas películas de ciencia ficción posteriores (*Imagen 3.6*) y *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920), donde los decorados expresionistas, con sus deformadas calles y su retorcida arquitectura reflejaban mundos interiores e imposibles (*Imagen 3.7*).

Las localizaciones exteriores, esto es, los escenarios naturales, aunque se trate de lugares reales que preexisten a la película, también activan implicaciones semánticas. El lector puede ser o no consciente de estas relaciones, y desde el punto de vista del autor pueden ser elecciones más o menos casuales, pero los sentidos disparados por todos los elementos de la puesta en escena pasan a formar parte de la forma fílmica para siempre, y el análisis fílmico para la audiodescripción debe aspirar a detectar el máximo de estos sentidos. *Te doy mis ojos* (Bollaín, 2003), es un drama social sobre el maltrato y la violencia de género, guionizado por Iciar Bollaín y producido por la propia Bollaín junto a Alicia Luna. En el guión cinematográfico publicado, las productoras cuentan cómo se documentaron para retratar un problema tan complejo: acudieron a seminarios, reuniones, asociaciones, realizaron entrevistas a muchas mujeres que habían sufrido maltratos, e incluso a terapias donde los maltratadores trataban de comprenderse:

Mientras tanto, y a fuerza de visitar Toledo, se nos ocurrió que la historia podía pasar allí, entre sus murallas, a la orilla de ese Tajo tan espectacular, tan dramático. Una historia oscura, tremenda a veces, en un "marco incomparable". Era un buen contraste. Y pusimos a nuestro personaje, a Pilar, a caminar por esas callejas, esas juderías mágicas, pero también sobrecogedoras y un tanto opresivas. Y de repente, Toledo contaba mejor que cualquier diálogo todo ese peso histórico, de tradición, de cultura que tenemos todos detrás, el papel del hombre, el de la mujer (...) El rodaje en Toledo fue un acierto en muchos sentidos (Bollaín y Luna, 2003, p. 16).



Imagen 3.8.



Imagen 3.9.

de Kubrick (igual que en la novela de Anthony Burgess que inspiró el guión) encontramos la creación de un mundo futurible, autónomo y perfectamente articulado.



Secuencia 3.6.

La modernidad arquitectónica, el color blanco y la estética *pop* (el sillón y la casa de Mr. y Mrs. Alexander, el coche ultramoderno de Alex, etc.) contrastan con la decoración kitsch de la casa de los padres de Alex (Secuencias 3.5 y 3.6). En el contexto del film, se establece una dicotomía entre la originalidad y la vulgaridad de ciertos personajes, que se mantiene en el vestuario. Mientras la representación del orden, los personajes "integrados" socialmente visten de traje de chaqueta o uniforme (el padre de Alex, el asesor del correccional, el policía, el guardián de la prisión, el director, el ministro, los médicos, los periodistas, incluso los drugos de Billy Boy convertidos en policías); los "desarraigados" tienen otra forma de vestir (Alex y sus drugos, Billy Boy y los señores Alexander, representantes de la marginalidad intelectual). La vestimenta es, como vemos, un elemento más que sirve para caracterizar los roles de los personajes (Imágenes 3.10a y 3.10b).



Imagen 3.10a.



Imagen 3.10b.

En general, sean espacios interiores o exteriores, naturales o artificiales, el diseño del espacio escénico se realiza sobre la base de que el escenario define al personaje y aporta información sobre su situación y contexto. El mobiliario y la utilería elegidos para representar los distintos ambientes en los que se mueven los personajes pueden hablar de sus estados de ánimo, de la situación que viven o de la temática general del film. El tamaño, la forma, la altura etc. son factores importantes para la creación de espacios que casen con el propósito de la historia. Esto resulta obvio para los escenarios artificiales, creados ex profeso para el film, pero ocurre

igualmente con la selección de localizaciones. Por ejemplo, un espacio puede indicar confinamiento tanto en un ambiente pobre como en uno rico. En *Los golpes de la vida* (Gary Oldman, 1997) el piso de protección oficial es como una pecera (Imagen 3.11.) llena de gente atrapada en la pobreza y la delincuencia. En *Match Point* (Woody Allen, 2005) la pareja adinerada también está encerrada en una vitrina de cristal, esta vez reflejando en diferentes momentos del film la falsedad, el adulterio y el crimen de la protagonista (Imagen 3.12).



Imagen 3.11.



Imagen 3.12.



Imagen 3.13a.



Imagen 3.13b.

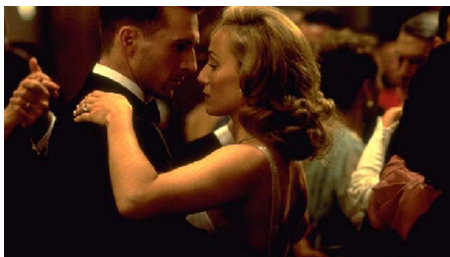


Imagen 3.14a.



Imagen 3.14b.

El espacio puede usarse también para crear contrastes, como ocurre en *Closer* (Mike Nichols, 2004) donde una de las parejas (Clive Owen y Julia Roberts) vive en un espacioso y bohemio *loft*, mientras que la otra (Jude Law y Natalie Portman) ocupa un piso minúsculo y desvencijado. El primero expresa la soledad y el aislamiento de la pareja; el segundo, la falta de libertad y el descontrol (Imágenes 3.13a y 3.13b). A su vez, gracias a su configuración discursiva mediante la

puesta en cuadro y la puesta en serie, el espacio, como el resto de los elementos de la puesta en escena, se organiza discursivamente generando significado con funciones narrativas. Por ejemplo, la historia de *El paciente inglés* (Anthony Mingella, 1996) se cuenta alternando dos épocas, marcadas por su tratamiento artístico del espacio a través del visible contraste entre la opulencia anterior a la guerra y la austeridad de la posguerra (*Imágenes 3.14a y 3.14b*).

Al fin y al cabo, en el diseño del espacio escénico, todos los elementos visuales de la puesta en escena añaden profundidad a la película, se integran o contrastan y actúan tanto en el ámbito visual como semántico, generando significados simbólicos. El principal vehículo para generar, específicamente, sentidos simbólicos es el *atrezo*, otro concepto derivado del teatro con gran trascendencia en el análisis de la imagen cinematográfica.

3.2.1.3. EL ATREZO.

De manera general, en la jerga profesional, se considera que el *atrezo* es el conjunto de enseres, objetos, mobiliario, utilería, vestuario y otras cosas que se emplean en una representación teatral, una filmación o una sesión fotográfica. Así, se habla de que el escenario ya está *atrezado*, es decir, que todos los objetos del decorado están en sitio y forma para que entren los actores o la cámara. Para nosotros, en la línea de Bordwell, el *atrezo* es algo más que eso. Es decir, aunque la creación del decorado es una labor que pertenece, en principio, al equipo de dirección artística, el *atrezo* implica considerar el decorado, la utilería o los accesorios de personaje, no como mera decoración, sino como elementos significantes que se vinculan a la trama o cumplen otras funciones. Desde el guión cinematográfico, determinadas partes del espacio escénico cobran una relevancia narrativa que es señalada por su inscripción fotográfica y discursiva en el film. Al manipular el decorado de un plano, el director también puede crear el *atrezo*, decidir qué elementos del espacio se convertirán en signos que actúen narrativamente con valor de icono, índice o símbolo: icónico, indicial o simbólico:

Cuando un objeto del decorado, adquirido o construido, del vestuario, peinado o maquillaje opera de forma activa dentro de la trama narrativa, lo denominaremos *atrezo* (Bordwell, y Thompson, 1995, pp. 56-57).

Las películas están llenas de ejemplos: la planta en *El profesional* (Luc Besson, 1994), los vestidos de Maggie Cheung en *Deseando amar* (Wong Kar Wai, 2000), el gnomo y el álbum de fotos en *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001), las flores en *Las horas* (Stephen Daldry, 1999) o los objetos de papiroflexia en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). En *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941), por ejemplo, la bola de nieve que deja caer Charles Fosters Kane en el momento de morir, mientras pronuncia la palabra “Rosebud”, actúa al principio del film como detonante de la investigación periodística de Jerry Thompson (William Alland) acerca de su muerte. Tras entrevistar a todos los que lo conocieron, nadie arroja pistas acerca del significado de la palabra “Rosebud” o de dicho objeto (*Imágenes 3.15a y 3.15b*), pero al final del film, una vez trazada

Así, en su configuración discursiva, los motivos diseñados en el guión literario pueden dialogar desde secuencias muy separadas entre sí, remitiéndose unos a otros en el eje de lo paradigmático. Para comprender esto mejor, pongamos como ejemplo un mismo elemento de atrezzo, las flores, en dos films muy distintos.

En *American Beauty* (Sam Mendes, 1999) el elemento de atrezzo son rosas. Un jarrón de rosas rojas decora la casa de los Burnham, la familia protagonista. El rojo brillante de sus pétalos contrasta con los tonos pálidos de las habitaciones, otorgando a las flores un predominio visual en las escenas en las que aparece el jarrón, gracias a la puesta en cuadro. Pero se convierten en motivo desde el momento en que la aparición de rosas se repite, en formas variadas a lo largo de todo el film gracias a la puesta en serie. Las rosas son un elemento predominante en toda la película, desde el mismo cartel anunciador del film que muestra, sobre un vientre en primer plano, una mano sosteniendo una rosa. Por una parte, el personaje de Carolyn las cultiva obsesivamente en su jardín para que tengan una apariencia perfecta y decora su casa con ellas. Incluso viste una chaqueta con un estampado de rosas en dos de las escenas más tensas. Por otra parte, el marido de Carolyn, Lester, fantasea con la amiga de su hija adolescente, y sus fantasías se distinguen de la realidad por la presencia de pétalos de rosa: rosas cayendo a borbotones del escote de la muchacha, rosas lloviendo sobre su cuerpo mientras yace desnuda en una cama o en una bañera, etc. En una de las fantasías, Lester le pasa a la chica una rosa de su propia boca antes de besarla. La aparente armonía de la familia Burnham, que se verá desmontada a lo largo del film, se representa con esta flor, convirtiendo así este elemento de atrezzo, no sólo en motivo visual sino también, a la vez, atribuyéndole una función simbólica en el relato. Las flores operan en *American Beauty* (Sam Mendes, 1999), como símbolo de la apariencia, de la falsa belleza o de la ilusión de perfección (*Imágenes 3.16a, 3.16b, 3.16c y 3.16d*).



Imagen 3.16a.



Imagen 3.16b.



Imagen 3.16c.



Imagen 3.16d.

En *Princesas* (Fernando León, 2006), las flores no son rosas, pero también se comportan como un elemento de atrezzo que se convierte en *motivo* visual gracias a la repetición en los tres niveles filmicos. La primera vez que aparecen las flores es en manos de la madre de Caye, de quien comprenderemos más adelante que se envía flores a sí misma fingiendo que tiene un admirador secreto. Hasta en tres ocasiones, la imagen de un ramo de flores inaugura las escenas de las reuniones familiares (*Imágenes 3.17a, 3.17b, 3.17c y 3.17d*). Sus hijos y su cuñada, todos conocen la verdad sobre dicho admirador, pero también fingen. En este film, las flores funcionan como metáfora de la fantasía del amor romántico. *Princesas* (Fernando León, 2006) es la historia de dos prostitutas, del amor que se compra y se vende, y las flores se convierten en un *motivo* que simboliza otro amor: entregado, ilusionante, posible. Esta atribución simbólica se comprende mejor cuando, hacia el final del film, justo después que veamos cómo se trunca la ilusión que Caye tenía en la relación amorosa con Carlos, pasamos a la escena de otra reunión familiar. Esta vez se repite el mismo encuadre usado para las otras reuniones familiares, pero la diferencia es que el jarrón de flores, enfocado en primer término mientras la familia permanece al fondo desenfocado, está vacío, no hay flores. Este juego visual con el elemento del jarrón refuerza la idea de ruptura vista en la escena anterior, la imposible realización de la fantasía del amor romántico. Así, la capacidad narrativa y simbólica de los elementos de *atrezo* funciona desde su presencia o desde su ausencia, gracias al mecanismo de la repetición que favorece la retentiva del espectador, contribuyendo junto con el resto de elementos a la creación de un universo propio para cada historia.



Imagen 3.17a.



Imagen 3.17b.



Imagen 3.17c.



Imagen 3.17d.

3.2.1.4. VESTUARIO, PELUQUERÍA Y MAQUILLAJE.

Al igual que el escenario, el vestuario desempeña funciones concretas en una película y su gama de posibilidades es enorme. Puede resumir alguna característica del personaje, transmitiendo información acerca, por ejemplo, de su pobreza o riqueza, de su procedencia geográfica o del período histórico que representa, decantándose por la verosimilitud. La ropa que viste un personaje aporta mucha información, como su personalidad o su situación económica. Al comienzo de *Cenicienta* (Walt Disney, 1950), la protagonista aparece con un vestido descolorido y gastado que resume la pobreza en la que vive el personaje y contrasta con la opulencia de la madrastra y de sus hijas. De hecho, gran parte de la trama del film reside en conseguir un vestido apropiado para ir al baile en el que Cenicienta encontrará a su príncipe azul. Cuando, finalmente, el hada madrina logra convertir los harapos de Cenicienta en un fastuoso vestido, el contraste con el resto de elementos se agudiza, por lo que el hada decide aumentar el hechizo y transformar sus zapatillas en unos zapatos de cristal, convertir una calabaza en una lujosa carroza y a dos ratoncitos en dos briosos corceles. Los zapatos de cristal, son además elementos de *atrezo* en el sentido bordwelliano, ya que juegan un importante papel en la historia de este film.



Imagen 3.18a.

Así, en el cine cada parte del vestuario puede convertirse en un elemento de *atrezo* con una función narrativa concreta: el zapato en *Cenicienta* (Clyde Gernoy, 1950), también un par de zapatos en *Extraños en un tren* (Alfred Hitchcock, 1951), un espejito de mano en *El apartamento* (Billy Wilder, 1960), el maletín en *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), las zapatillas de deporte en *Armas de mujer* (Mike Nichols, 1988) o el sombrero en *Luna Nueva* (Howard Hawks, 1940).

En esta última, cuando la protagonista, Hildy Johnson (Rosalind Russell) elige convertirse en reportera y no en ama de casa, entra en un mundo profesional predominantemente masculino. El vestuario expresa la transformación sufrida por el personaje: Hildy reemplaza su elegante sombrero femenino con el ala hacia abajo por un sombrero menos favorecedor, con el ala levantada, similar al que llevan todos sus colegas.

Como hemos mencionado anteriormente, los géneros cinematográficos hacen especial uso del vestuario y sus accesorios para tipificar a sus personajes y hacerlos reconocibles: el bastón y el sombrero hongo de Charlot, la chistera y el puro del ricachón, la gabardina y la pipa de Sherlock Holmes, etc. Normalmente, lo que se pretende es poner de relieve las figuras humanas, los personajes, para lo cual el vestuario debe funcionar en estrecha colaboración con diseño del color del decorado, de modo que este proporcione un fondo más o menos neutral donde destaquen las figuras. A este respecto, la imbricación entre el diseño de vestuario y el diseño del color del espacio escénico es particularmente importante, ya que permite dotar de énfasis visual a unos elementos sobre otros. En *Klute* (Alan J. Pakula, 1971) la preponderancia de fondos blancos hace sobresalir a las figuras, vestidas de color, mientras que en *Gritos y Susurros* (Ingmar Bergman, 1972) ocurre justo al contrario. Bergman dijo que su primera idea para la película fue la imagen de tres mujeres vestidas de blanco en una habitación roja, y así se diseñó la puesta en escena de este film, limitando la paleta de color al rojo y al blanco y ajustando la verosimilitud de los espacios con evidentes intenciones simbólicas, presentes en todo su cine.

“LOS ELEMENTOS DE LA PUESTA EN ESCENA SE AGRUPAN EN TORNO A DOS ÁREAS PRINCIPALES: LOS PERSONAJES Y EL UNIVERSO ESCÉNICO”

Al margen de la verosimilitud, el diseño de vestuario puede ser también bastante estilizado y buscar llamar la atención en sí mismo, por sus cualidades gráficas o icónicas. En ese caso, colabora plásticamente con los decorados, algo muy habitual en el género musical, por ejemplo, donde el color se emplea para generar patrones gráficos en las coreografías o destacar unos elementos sobre otros. Ejs. *Un americano en París* (Vincente Minelli, 1951), *Melodías de Broadway* (Vincente Minelli, 1953) o *Cantando bajo la lluvia* (Stanley Donen, 1952).

En resumen, se le puede otorgar al vestuario un carácter eminentemente plástico, como ocurre *Los paraguas de Cherburgo* (Jacques Demy, 1964) y en la mayoría de los musicales de Broadway, o también narrativo, y esto no depende del género. El musical *Las aventuras de Priscilla, reina del desierto* (Stephan Elliot, 1994) relata las aventuras de un grupo de *drag queens* en un pequeño pueblo de la América profunda, con lo que el vestuario, la peluquería y el maquillaje actúan como símbolos de transformación e irreverencia por contraste con los habitantes del

pueblo. En *Eduardo Manostijeras* (Tim Burton, 1990) la transformación se traslada al resto de personajes a través de los excéntricos cortes de pelo que Eduardo le practica a las vecinas de la urbanización, convirtiendo así a la peluquería en elemento de *atrezo* mediante la atribución de una función simbólica y narrativa. Siempre a partir del guión literario, el equipo de dirección artística decide, durante la fase de la preparación, cómo van a interactuar los distintos elementos (decorados, vestuario, color, etc.) en el diseño global de la puesta en escena, así como cuáles de ellos se convertirán en elementos de *atrezo*. De nuevo es en su configuración discursiva, mediante la articulación de los otros dos niveles, la puesta en cuadro y la puesta en serie, cuando el vestuario, la peluquería o el maquillaje adquieren funciones narrativas. Lo vimos en anteriores apartados con *Cowboy de medianoche* (John Schlesinger, 1969), y ocurre también en la más reciente *Un lugar para quedarse* (Paolo Sorrentino, 2011). En esta última, Cheyenne (Sean Penn) es una estrella del rock retirada de los escenarios que vive con su familia en una zona residencial de las afueras de Dublín. El contraste de este espacio convencional con el vestuario, el peinado y el maquillaje de Cheyenne (*Imagen 3.18a*) caracteriza al personaje, individualizándolo (Swain, 1976, p. 357). Siempre de negro, con la cara maquillada de blanco y una estética siniestra que continúa siendo la misma que cuando actuaba (el personaje está claramente inspirado en Robert Smith, cantante de *The Cure*), su aspecto da a entender que Cheyenne está, de algún modo, anclado en el pasado. Junto a su aspecto, su actitud, su lenguaje corporal y su expresividad facial refuerzan esta idea de estancamiento, de cierta depresión. Entonces, los acontecimientos que tienen lugar en la historia le llevarán a sufrir una transformación que se manifiesta, al final del film, en el cambio de apariencia física del personaje, gracias al vestuario y al maquillaje, o mejor dicho, a la ausencia de este último. En la última escena, Cheyenne aparece desprovisto de todo su aparataje estético, se ha cortado el pelo, se ha quitado el maquillaje y viste una camisa y unos pantalones claros, ofreciendo un look mucho más convencional, donde su impostura ha desaparecido y su actitud es claramente más alegre (*Imágenes 3.18b* y *3.18c*). Como en el ejemplo anterior del jarrón de flores, vemos que los elementos de *atrezo* (vestuario, maquillaje, decorado, etc.) pueden significar desde su presencia o desde su ausencia, colaborando con el resto de códigos.



Imagen 3.18b.

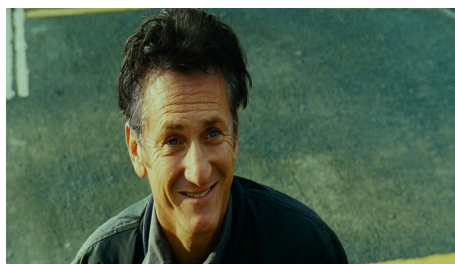


Imagen 3.18c.

3.2.1.5. EL COLOR.

Si los elementos visuales elegidos por el guionista conectan con la historia que cuentan, colaborando entre sí a nivel plástico y narrativo, el color es un componente mixto en cuanto a su responsabilidad textual, ya que pertenece a la dirección artística, pero también a la iluminación, al uso de determinados filtros fotográficos durante el rodaje, con lo que también se ve afectado por la puesta en cuadro. Pero todavía en el nivel de la puesta en escena, los equipos de dirección artística trabajan a partir del guión para que el diseño del color armonice de manera global en todos los elementos que les competen, construyendo lo que se llama esquemas cromáticos. Por ejemplo, el esquema cromático previsto para *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) desde su guión literario era básicamente blanco, negro y rojo. De modo que se escogieron los decorados, localizaciones, vestuario y *atrezo* con esa idea específica en mente. No se nos puede escapar que los efectos psicológicos del color añaden profundidad a la historia, de manera que la elección de un esquema cromático no es arbitraria. En *Chinatown* (Roman Polansky, 1974), el tema principal es la falta de agua, el diseñador de producción, Richard Sylbert, usó una gama de colores cálidos que evocaran el calor y la sed. En colaboración con John. A. Alonzo, el director de fotografía, consiguieron que en la puesta en cuadro dominaran las sombras marcadas, los amarillos y los marrones, dándole esa apariencia desértica capaz de transmitir la importancia de la falta de agua al contagiar la sed al espectador. Por el contrario, otras estrategias en relación al esquema cromático prefieren incluir la capacidad simbólica del color sólo para algunos elementos. Cuando el director artístico utiliza una paleta de color general más bien neutra, es más fácil introducir un color llamativo que destaque en cámara con fines dramáticos. Así, por ejemplo, en *El sexto sentido* (Michael Nigth Shyamalan, 1999) o *Amenaza en la sombra* (Nicholas Roeg, 1973), el rojo se utiliza como elemento dramático o como símbolo de peligro.



Imagen 3.19.

El color es una parte fundamental de la identidad visual de la película, no sólo a nivel escénico, sino que necesariamente debe colaborar con los otros dos niveles, en especial con la iluminación y la cámara, que le asegura protagonismo compositivo a los elementos que quieran destacarse en el encuadre (*puesta en cuadro*), pero también mediante su aparición organizada en sintagmas y paradigmas, puesto que de ello depende su relevancia discursiva (*puesta en serie*). Como ejemplo paradigmático, puede asignarse un color a determinados personajes, como ocurre en el clásico de Disney *La bella durmiente* (Clyde Geronimi, 1959), donde el magenta y el verde están asignados a los personajes malvados, mientras que el naranja y el azul se les reserva a los buenos. En muchos films ocurre esto mismo. *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005) y *Embriagado de amor* (*Punch-Drunk Love*, Paul Thomas Anderson, 2002) son dos tramas amorosas muy distintas que juegan con la atribución del rojo y el azul a los personajes masculino y femenino. A este respecto, en que puede darnos ejemplos textuales de la atribución de estos dos colores. Hanna (Sara Polley), la protagonista de *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005) se nos presenta como un personaje más frío y distante, por lo que tiene asignado el color azul, mientras que Joseph (Tim Robbins) tiene asignado el rojo en base a su carácter vitalista y pasional, a pesar de estar postrado en una cama. La aparición de estos colores asociados a los respectivos personajes disminuye, e incluso llega a desaparecer, siendo sustituidos por otros colores, cuando el mundo de un personaje se mete en el otro. En efecto, la atribución de colores en un film puede variar como modo de expresar un cambio, una transformación en los personajes o una contaminación recíproca. Ocurre también al inicio de *Embriagado de amor* (Paul Thomas Anderson, 2002). El personaje de Barry (Adam Sandler) viste siempre un traje de chaqueta con una corbata azul. Cuando Barry conoce a Lena (Emily Watson) ella viste de un rojo pálido. A medida que avanza el film, el rojo de los vestidos de Emily va cogiendo viveza. Por su parte, cuando Barry se está enamorando de Lena, la corbata de su traje pasará del azul al violeta (azul + rojo) y luego al rojo, que simboliza su enamoramiento pleno. En un momento dado del film, las acciones de Barry consiguen alejar a Lena, enfriándola, y el personaje lo expresa a través del vestuario, que cambia al blanco y al azul pálido. La proximidad o lejanía emocional entre los personajes se va expresando a través del color, que ostenta así una función narrativa además de estética (*Imagen 3.19*). En definitiva, como cualquier otro elemento, el papel narrativo o dramático del color se prefigura en la puesta en escena, pero se completa mediante la organización compositiva (*puesta en cuadro*) siempre gracias a su configuración discursiva (*puesta en serie*).

3.2.1.6. LA ILUMINACIÓN.

La iluminación es otro importante factor de la puesta en escena que aporta información visual y dramática de muy diversos modos. La luz no sólo crea el ambiente y ayuda al público a comprender lo que ocurre en escena, sino que aporta información sobre el espacio, el tiempo, el clima o los personajes, a la vez que contribuye a dar el tono dramático del film. Un exterior soleado nos hará pensar en un alegre día de primavera, mientras que un escenario nocturno y lluvioso nos prepara para una historia tenebrosa.

Desde sus orígenes, el cine negro y las películas de terror se han valido de la capacidad expresiva de la luz para crear efectos dramáticos y representar los estados mentales de los personajes. A determinados esquemas lumínicos se les atribuyeron funciones narrativas o simbólicas que han pasado a formar parte de la batería de recursos habituales en un buen número de films hasta la actualidad, incluso los que no se inscriben totalmente en estos género. Encontramos un sencillo ejemplo en la última versión cinematográfica del clásico de Patricia Highsmith, *El talento de Mr. Ripley* (Anthony Minghella, 1999) ³. Cuando, hacia el final del film, vemos a nuestro amable protagonista asesinar a su amigo, se desvela su lado oscuro. La puesta en escena acentúa este horrible descubrimiento mediante la iluminación. Una fuente de luz dura y lateral dibuja sobre el rostro su doble personalidad: medio rostro iluminado, el otro medio totalmente en penumbra (*Imagen 3.20*).



Imagen 3.20.



Imagen 3.21.

La iluminación expresiva es el ejemplo más claro de su significación como elemento de la puesta en escena, pero la luz contribuye siempre a la significación. Por lo general, el escenario no está iluminado uniformemente y algunos objetos o espacios destacan más que otros, de manera que se atrae la mirada hacia ciertos puntos. La composición global de cada plano dirige nuestra atención hacia determinados objetos y acciones, aún si los espectadores no lo perciben de manera consciente. Así, la iluminación cinematográfica se consigue mediante distintas técnicas que tienen en cuenta la cualidad, la dirección y la intensidad de los distintos tipos de luz⁴. No nos detendremos en aspectos técnicos, pero queremos subrayar que debido a su especificidad, ningún componente de la puesta en escena es tan importante en cine como la iluminación y puede pasar, a la vez, tan desapercibido. En el momento en que se incorpora una luz, la consecuencia es que se proyecta una sombra. Una zona brillantemente iluminada puede atraer



3. La exitosa serie de novelas cuenta con adaptaciones cinematográficas en distintos países. En Francia *A pleno sol* (René Clément, 1960), en Alemania *El amigo americano* (Wim Wenders, 1977), en Italia *El juego de Ripley* (Liliana Cavani, 2002) y en Estados Unidos *El talento de Mr. Ripley* (Anthony Minghella, 1999) y su secuela, *Mr. Ripley, el regreso* (Roger Spottiswoode, 2005) son algunas de ellas.

4. Sobre este tema hay mucho escrito, especialmente desde el punto de vista técnico. Desde dos perspectivas distintas, técnica y plástica, resultan didácticos desde los manuales de Brown (1992) y Revault D'Allones (2003), respectivamente.

la mirada hacia un gesto clave del actor, mientras que una sombra puede ocultar un detalle o crear suspense sobre lo que puede encontrarse ahí. Esto tiene evidentes consecuencias para la audiodescripción, que previsiblemente no revelará dicho suspense y centrará su descripción en los elementos destacados.

Por un lado, la iluminación da forma a los objetos creando luces y sombras, y también puede definir texturas, ayudando a su reconocimiento y, por ende, a su audiodescripción: la suavidad de un tela, la aspereza de un trozo de madera, el destello de una piedra preciosa, etc. Por otro lado, la iluminación puede definir la profundidad y el volumen estableciendo una escala de importancia a lo que vemos, cooperando con el resto de elementos visuales y sonoros.

En los films a color el diseño de la luz coopera con el diseño del color. El control de la iluminación suele trabajar con la luz más blanca posible, especialmente si se trata de escenarios naturales o de recrear una escena con verosimilitud. Pero no siempre, ya hemos dicho que la luz también puede perseguir efectos expresivos. Mediante la utilización de filtros colocados delante de la fuente, además, el director de fotografía puede colorear la iluminación en la pantalla de múltiples modos, persiguiendo un enfoque realista o estilizado. Por ejemplo, pueden utilizarse filtros naranjas para imitar el matiz de luz que da una vela colocada en la escena. En los años veinte era un procedimiento habitual teñir de azul los fotogramas que pertenecían a escenas nocturnas, y desde entonces la iluminación azul se ha empleado ampliamente para sugerir el color de la noche.

“COMO OCURRE CON EL RESTO DE CÓDIGOS, LA ILUMINACIÓN TAMBIÉN PUEDE CONVERTIRSE EN MOTIVO, GRACIAS A SU INSCRIPCIÓN DISCURSIVA A LO LARGO DE LA PELÍCULA”

El uso estilizado de la luz se aparta de la verosimilitud y se presenta bajo una forma no diegética, esto es, sin justificación alguna de su fuente en escena. En estos casos, el uso expresivo de la luz pretende sugerir determinadas emociones, como miedo, curiosidad, incertidumbre, etc. Encontramos un ejemplo en el film antes mencionado, *Embriagado de amor* (Paul Thomas Anderson, 2002), cuando Barry encuentra el piano en la carretera junto a las naves comerciales donde trabaja y se lo lleva a escondidas a su lúgubre despacho para observarlo. Ante el hallazgo, la interpretación del actor dota al personaje de un comportamiento infantil, ilusionado, que se adereza con dos elementos escénicos que emanan de no sabemos dónde: una música y la aparición de unos segmentos de luz azul que cruzan la oscuridad de su despacho. Música e

iluminación, ambas no diegéticas, contribuyen a darle a la imagen la expresividad necesaria para transmitir la emoción que siente el personaje (*Imagen 3.21*).



Imagen 3.22a.



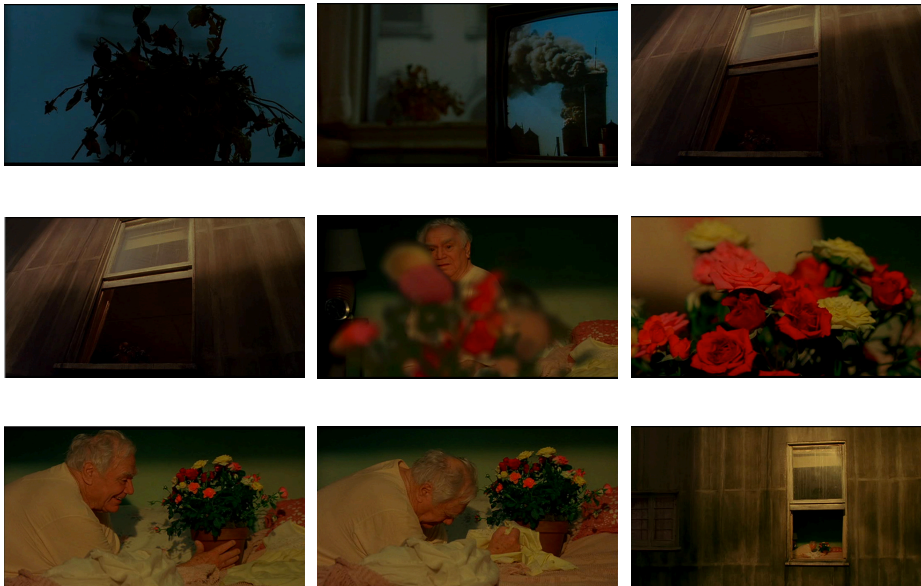
Imagen 3.22b.

Como ocurre con el resto de códigos, la iluminación también puede ostentar un papel narrativo o convertirse en *motivo*, gracias a su inscripción discursiva a lo largo de una película. Por ejemplo, mediante la integración o el contraste, el relato fílmico puede valerse de la iluminación para sugerir distintos tiempos o distintos espacios, como ocurre en *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000) donde se alternan dos escenarios para contar una historia sobre las drogas: Méjico, donde la iluminación adquiere tintes amarillos y marrones, y Washington, representada con iluminación con dominantes azules (*Imágenes 3.22a* y *3.22b*). Un ejemplo del peso narrativo que puede ostentar la luz lo encontramos en el cortometraje dirigido por Sean Penn dentro del film colectivo *11'09'01* (Samira Makhmalbaf, Claude Lelouch, Youssef Chahine, Danis Tanovic, Idrissa Ouedraogo, Ken Loach, Alejandro González Iñárritu, Amos Gitai, Mira Nair, Sean Penn y Shohei Imamura, 2002). Este film está formado por once cortometrajes donde once directores abordan, desde una perspectiva distinta, los atentados del 11 de septiembre en el World Trade Center de Nueva York. Sean Penn relata la cotidianidad de un anciano viudo en su lúgubre apartamento neoyorkino. El personaje se afeita, sale a comprar, come, duerme y desarrolla su vida en soledad, pero al mismo tiempo conversa con su mujer ausente, le prepara un vestido cada mañana, extendiéndolo en la cama para mostrárselo y comportándose, en definitiva, como si ella estuviera aún viva. En todo el relato, observamos en su ventana una planta seca y moribunda por la falta de luz, que no llega al apartamento. El clímax de la historia reside en esa ventana. Cuando los dos aviones derriban las Torres Gemelas, la sombra de la ventana deja paso progresivamente a la luz y nos damos cuenta de que el edificio se encontraba enfrente de las torres. A modo de licencia poética, la planta comienza a revivir y el anciano se pone muy contento. La entrada de luz en el apartamento es, a la vez, real y simbólica, puesto que, al querer compartir su alegría, el anciano se vuelve hacia el vestido vacío de su mujer, tendido en la cama, y se da cuenta, por primera vez, de que ella ya no está (*Secuencia 3.7*).

Por último, la repetición intencionada de ciertos esquemas lumínicos a lo largo del film puede convertir la iluminación en motivo. Recuperamos un comentario de Bordwell (1995, pp. 156-157) a propósito de *La rosa púrpura de El Cairo* (Woody Allen, 1985) como ejemplo de *motivo* lumínico. La alternancia entre escenas de *tono alto* (diseños de iluminación que dan como resultado un

bajo contraste entre luces y sombras) y *tono bajo* (al contrario, de alto contraste entre luces y sombras) se repite a lo largo del film de manera intencionada:

La rosa púrpura de El Cairo, de Woody Allen, presenta a una mujer desgarrada entre un matrimonio brutal y abusivo y sus fantasías acerca de un héroe cinematográfico (que sale de la pantalla para reunirse con ella). Las escenas con el héroe de ficción se presentan con una iluminación de tono alto moderada que utiliza el sistema de tres puntos (...) Sin embargo, las escenas en casa con su marido reciben el tratamiento violento y de contornos marcados característicos de la técnica de tono bajo (Bordwell y Thompson, 1995, p. 157).



Secuencia 3.7.

El control de la luz durante la fase de preparación y filmación implica la manipulación de múltiples factores técnicos (cualidad, dirección, fuente y color de la luz), todos ellos destinados a crear efectos expresivos, poéticos o dramáticos. Junto a las intenciones escénicas (*puesta en escena*), la composición de cada plano por acción de la luz (*puesta en cuadro*) se ha de contemplar en el discurso global (*puesta en serie*), ya que en ocasiones la luz ostenta un papel narrativo y no meramente plástico.

3.2.1.7. EL SONIDO

“La música no significa nada, que es lo mismo que decir que significa todo”

(Leonard Bernstein⁵)

Aquel día, en aquella sala del cine del Quartier Latin (...) Tres longs plays americanos comenzaba con un viaje en coche, y la cámara se demoraba encuadrando desde la ventanilla el paisaje que se movía lateralmente (...) Las voces de Wenders y Handke comentaban fuera de campo los discos que escuchaban en la radio del coche. El verdadero héroe de aquella película era el rock and roll, que se convertía en el único vehículo de comunicación en un universo desolado e impenetrable. No importaba lo que había fuera –aquella no era un road movie–, sino lo que había dentro: la radio del coche, la banda sonora de la película, el rock.

(Vila-Matas, 2014, pp. 154-155)

En el proceso de producción, la banda sonora de una película se construye separadamente de las imágenes y puede ser manipulada de forma independiente. Se trata de un componente fílmico flexible y complejo de gran alcance para la significación. Aunque parte de los signos sonoros aparecen ya previstos en el guión cinematográfico, el entorno sonoro de los personajes se constituye durante la fase de filmación y toma su forma definitiva tras el montaje y la postproducción sonora.

La creación de la banda sonora es un procedimiento similar al montaje de las imágenes. Del mismo modo que director y montador eligen la mejor imagen entre varios planos de rodaje, también pueden elegir el fragmento sonoro más útil, o incluso añadir sonidos que no han sido previamente rodados.

Los sonidos que componen la banda sonora son de tres tipos: *diálogos*, *música* y efectos sonoros o *ruidos*. Los *diálogos* son transmisores de la información de la historia, por lo que se suelen grabar y reproducir con el fin de que tengan la máxima claridad posible, evitando que las frases importantes compitan con la música o el ruido de fondo. Como lo habitual es que la música y los efectos sonoros se subordinen al diálogo, puede parecer que estos elementos son menos importantes. Sin embargo, los efectos son, al igual que los diálogos, portadores de información relevante tanto a nivel narrativo como emocional, una dimensión de la que ya hemos señalado su importancia en este trabajo.



5. Se trata de una de las citas más populares atribuidas a este compositor cinematográfico. Aunque no hemos podido comprobar referencia alguna por escrito, su formulación sintética y sugerente le ha valido la inclusión.

En la mayoría de los films los ruidos se emplean para proporcionar la sensación global de un entorno realista, pero en las secuencias de acción los efectos sonoros son la parte fundamental. La música es un componente esencial para la película y suele armonizar a la perfección con las imágenes sin llamar la atención sobre sí misma, pero puede ser el elemento dominante en escenas de baile, secuencias de transición o momentos cargados de emoción dentro del diálogo. Es decir, la jerarquización entre sonidos no es inalterable. La selección, alteración y combinación de los sonidos implica la atribución de una función concreta para cada uno de ellos. En las películas de Jacques Tati, por ejemplo, hay presencia del diálogo, pero se da mucha más importancia a los efectos sonoros. El arranque de *Mi tío* (Jacques Tati, 1958) es un magnífico ejemplo de cómo se puede contar en cine prescindiendo del diálogo y usando solo efectos sonoros y música. Las escenas del mercado callejero son una amalgama de voces de distintos tonos y ruidos populares, algo que contrasta enormemente con el escenario burgués de la urbanización altamente tecnologizada, donde reina un silencio artificial sólo puntuado rítmicamente por los efectos sonoros: pasos, puertas que se cierran y abren, objetos que se cogen o se dejan, mecanismos que se encienden o se apagan, etc. La enorme capacidad significante del sonido en los films de Tati reside, precisamente, en la sutileza a la hora de seleccionar efectos y música y combinarlos con las imágenes.

Los diálogos son sonidos verbales que los actores escenifican durante el rodaje. A menudo, sin embargo, el sonido de rodaje sólo sirve como referencia para ordenar y montar los planos, pero los actores deben volver a actuar en la cabina de doblaje y doblarse a sí mismos en el proceso de postproducción del film, cuando se monta la banda sonora. En ese sentido, junto con el lenguaje verbal, los actores dotan a los diálogos de todos los matices paralingüísticos necesarios para caracterizar a los personajes en cada escena: volumen, velocidad y ritmo del discurso. Pero también, en relación a la voz o acento que desarrollen, la intensidad, el tono, el timbre o la cadencia de las palabras, los diálogos se imbricarán de un modo coherente con la expresividad visual de los personajes en escena para lograr distintos fines, generar emociones, etc. El modo de hablar de ciertos actores (y de sus dobladores), como la voz cascada de Marlon Brando en *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) o el discurso nervioso Woody Allen en todas sus películas son ejemplos del carácter transferido a los diálogos con consecuencias narrativas.

Los ruidos son sonidos no verbales que pueden crearse en un estudio de grabación o conseguirse en librerías de sonidos pregrabados. La gran variedad de efectos sonoros que se incorporan en un film tiene diferentes finalidades: tranquilizar, alegrar, desanimar o amenazar, entre muchas otras. Por ejemplo, el ruido de fondo de una taladradora tendrá un efecto muy diferente que el piar de un ruiseñor. La ambientación sonora ayuda al público a relacionar automáticamente los sonidos con un contexto determinado, como ocurre con el sonido de la lluvia en el género policíaco o el thriller. Al igual que el resto de elementos de la puesta en escena, el sonido puede utilizarse de un modo realista o manipularse deliberadamente buscando la estilización. Así, los sonidos en un film actúan reforzando o desmintiendo las imágenes, como ocurre por ejemplo en *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983), donde a veces la voz del narrador contradice las imágenes buscando un efecto de contrapunto. En *Reservoir dogs* (Quentin Tarantino, 1992) muchos efectos

se amplifican intencionadamente, alterando el realismo. El estilo sonoro de este film aumenta los fragmentos musicales y determinados sonidos, como aquellos que representan el contacto físico (una palmada en la espalda) o el ruido de un vaso que se deja sobre la mesa, mientras que se criban otros sonidos que ayudan a crear el ambiente, como el ruido de fondo, consiguiendo al final una banda sonora sumamente estilizada que aún así resulta coherente y creíble en el contexto de la película. Otro ejemplo de la mezcla de sonido creativa es *Toro salvaje* (Martin Scorsese, 1980). Durante las escenas de combate, el sonido se distorsiona para que el espectador tenga la sensación de estar dentro del cuadrilátero, o incluso dentro de la cabeza del protagonista, Jake La Motta (Robert de Niro). Este recurso funciona de manera equivalente al primer plano visual, en el sentido en que intensifica la escena y la hace más íntima.

La *música*, por su parte, puede proceder de fuentes diversas: del repertorio de uno o varios grupos de música, de un directorio de música libre de derechos o haber sido compuesta especialmente para la película. A menudo, la música se explota con fines comerciales y de promoción, por eso lo habitual es que el compositor se reúna con el productor, el director y el mezclador para decidir cómo se articulará en el film, ideando la música apropiada para puntuar cada momento y pensando qué instrumentos crearán el tipo de sonido que caracterizará las diferentes partes y ambientes de la película. Como se trata de textos audiovisuales, en la compenetración de la banda sonora y las imágenes puede residir el éxito de una película. Es por ello que existen en la historia del cine no pocos tandems entre compositores y directores basados en el entendimiento mutuo: Nino Rota y Federico Fellini, Dany Elfman y Tim Burton, Enio Morricone y Sergio Leone, etc.

“LA GRAN VARIEDAD DE EFECTOS SONOROS QUE SE INCORPORAN EN UN FILM TIENE DIFERENTES FINALIDADES: TRANQUILIZAR, ALEGRAR, DESANIMAR O AMENAZAR”

En algunas ocasiones, la música resulta evocadora y emotiva, añade detalles y matices, a la vez que interviene en la percepción de la historia. A veces se aprovechan ciertas connotaciones asociadas a canciones famosas para enfatizar los pensamientos o los sentimientos de los personajes. Por ejemplo, parte de la caracterización del personaje de “El Nota” en *El gran Lewobsky* (Joel y Ethan Coen, 1998) procede de la música que escucha en escena. Las canciones de Creedence Clearwater Revival refuerzan una actitud tan auténtica como despreocupada. Al comienzo del film, la voz del narrador define a “El Nota” como “un hombre que está en su sitio y en su lugar, pero que es el hombre más vago del condado de Los Ángeles, que casi es lo mismo que decir que el hombre más vago del mundo”. En *La boda de Muriel* (P.J. Hogan, 1995), el

retrato de la protagonista, una joven soñadora pero anticuada y algo cursi, reside en gran parte en su admiración por el grupo Abba, cuyas canciones están muy presentes en la banda sonora del film.

Como el resto de elementos, el sonido toma su forma narrativa de la confluencia de los tres niveles fílmicos, en especial de la puesta en serie. La articulación llevada a cabo en el montaje del film puede convertir la música o cualquier otro elemento sonoro en *motivo*. Uno de los recursos principales para ello es lo que se conoce como el tema central o *leitmotiv*, recurso por el cual se presenta la misma melodía bajo distintas formas y versiones para asociarla a un personaje, una idea o una situación. El cine está lleno de ejemplos. Uno de los más conocidos es el tema de *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975), que con tan sólo dos notas consigue preparar al espectador para la tensión, ya que aparece cada vez que el tiburón se aproxima a su presa. Un ejemplo más reciente sería el tema principal de *Réquiem por un sueño* (Darren Aronofsky, 2000), que escuchamos cuando los distintos personajes experimentan alucinaciones o paranoias asociadas con el consumo de drogas. Una melodía o una frase musical puede estar asociada con personajes, decorados o ideas concretas. Mediante la manipulación de estos motivos, el espacio textual fílmico puede comparar sutilmente escenas, exponer recorridos de lectura o sugerir significados implícitos.

En el relato, mediante el uso del ritmo, el tempo, la melodía o las notas discordantes, la música ayuda a expresar emociones y a crear ambientes, además de realzar ciertos aspectos de la historia y los personajes. Una melodía puede estar asociada con personajes, decorados con una idea concreta. La banda sonora de *Jules y Jim* (François Truffaut, 1962) refleja, en conjunto, el París de los años 20, ya que muchas de las melodías recuerdan a piezas de Debussy y Eric Satie, dos de los compositores franceses más reseñables en ese momento. Pero, además, los temas musicales están asociados a determinados aspectos concretos de la narración. Por ejemplo, la inquietud del personaje de Catherine por salirse de lo convencional y no acatar la normalidad se transmite mediante la canción *Le tourbillon de la vie*, interpretada por Jeanne Moreau. La irónica letra de la canción habla de un torbellino pasional en el que los personajes que se encuentran, se separan vuelven a encontrarse, hasta terminar por “despertarse sintiendo besos en la frente”. Funcionando como *leitmotiv*, la música también se asocia en este film a los decorados y al tiempo, ya que cada vez que el personaje está en un café se oye la misma melodía. Sin embargo, a medida que pasan los años, esta melodía pasa de ejecutarse en un piano mecánico a ser tocada en versión jazz por un pianista negro. Algo similar ocurre con la melodía idílica que suena por primera vez en el film cuando Jules, Jim y Catherine van al campo en bicicleta. Las relaciones entre los personajes se vuelven más tensas y complejas a medida que pasa el tiempo, y la banda musical lo refleja en el tratamiento del motivo musical. La melodía idílica se repetirá en muchos momentos, pero a medida que pasen los años, su *tempo* será más lento, su instrumentación más sombría y cambiará de tonos brillantes y luminosos por tonos más graves. La música se convierte así en un elemento que puede evolucionar dramáticamente a la vez que los personajes.

El tipo de música y el modo en que se usa puede también depender también del género de la película. La banda sonora de un *spaghetti western* es muy distinta a la que se utiliza en un thriller, aunque ambas utilicen motivos sonoros para crear un ambiente, una sensación de suspense y funcionar como marca que indica a qué género pertenecen. Sea cual sea el género, el sonido de las películas sigue una serie de convenciones que las hacen rápidamente reconocibles, como las canciones de amor en las películas románticas o los golpes de efecto en los films de terror. Ahora bien, como todo código, puede ser subvertido y actualizado. Por ejemplo, *Reservoir dogs* (Quentin Tarantino, 1992) subvierte estas convenciones al usar el *contrapunto* entre la acción visual y las emociones provocadas por la música. Durante las escenas de mayor violencia y tensión, suena una alegre melodía pop que acentúa aún más su dureza a través del contraste. Otro ejemplo del uso creativo de la música para conseguir un determinado efecto se encuentra en *Algo pasa con Mary* (Bobby and Peter Farrelly, 1998), película que parodia el uso de la música en las comedias románticas cuando aparece sin justificación alguna en la historia. Una de las bromas que se repite en la película tiene que ver con los conceptos de sonido diegético y no diegético, que veremos a continuación. Cada vez que se oye la música de acompañamiento de un momento romántico, normalmente sonido no diegético (procedente de la instancia narrativa, fuera del universo de la historia), aparece un grupo de trovadores interpretando en escena la pieza, haciéndolo así diegético (cuya fuente identificamos dentro de la historia).

En confluencia con los otros dos niveles, el sonido completa su funcionamiento en el discurso, especialmente en el caso de los diálogos. El encabalgado de diálogos es un procedimiento habitual en el montaje de escenas de conversación entre dos o más personajes, ya que ayuda a difuminar los cortes entre los planos de uno y otro. La superposición de los sonidos facilita la transición de una escena a otra, haciéndola más progresiva. Si, por ejemplo, se oye el silbato de un tren antes de que se cambie de un plano al siguiente, la impresión de corte será más suave, ya que la anticipación del sonido ha preparado al espectador para el siguiente plano. Por su parte, la música se convierte a menudo en motivo recurrente mediante el uso de *leitmotifs* o pasajes que refuerzan o contradicen desde la banda sonora las ideas o situaciones visuales. Pues bien, para comprender de qué modo se relacionan sonido e imagen, conviene ahora hacer algunas distinciones en relación a los códigos sonoros, en torno a dos conceptos fundamentales: lo diegético y lo no diegético, o también llamado extradiegético.

Además de una tipología según su naturaleza (voz, música o ruidos), el sonido tiene una dimensión espacial, ya que siempre procede una fuente sonora. Si la fuente de un sonido es un personaje o un objeto perteneciente al espacio de la historia de la película, estamos ante un sonido *diegético*. Son sonidos diegéticos las voces de los personajes, los ruidos de los objetos de la historia o la música interpretada por instrumentos que aparecen en el universo de la historia. A su lado, existen sonidos *no diegéticos*. La música que se añade para realzar la acción de una película, la voz en off de un narrador que nunca se hace corpóreo como personaje (el narrador de muchos documentales, por ejemplo) o los efectos especiales que conforman el ambiente sonoro de los films de ciencia-ficción son sólo algunos de estos sonidos no diegéticos.

La distinción entre sonido diegético y sonido no diegético no depende de la fuente real del sonido en el proceso de producción. De hecho, a menudo los sonidos diegéticos a los que atribuimos una fuente en pantalla se consiguen con objetos distintos. Por ejemplo, el sonido de cortar melones, aplastarlos o pisarlos se utiliza para ambientar las escenas de lucha. Para el hundimiento del barco en *Titanic* (James Cameron, 1997), el equipo de efectos sonoros mezcló el sonido de una capa de hielo al romperse con otros sonidos de rotura. Para crear el sonido de la gran bola de piedra rodante en *En busca del arca perdida* (Steven Spielberg, 1981) se hizo rodar un coche por una carretera, y el sonido de las naves espaciales de *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) se consiguió con los gritos de unos monos babuinos. Más bien, la diferencia radica en nuestra comprensión de las convenciones visuales cinematográficas. Sabemos que determinados sonidos entran en el universo de la historia y otros proceden del exterior de los hechos narrados. Si mostramos un plano de un personaje hablando y oímos a la vez el sonido de su voz, o a un violinista tocando mientras escuchamos las notas de su música, hablamos de sonido diegético. Esto no quiere decir que la fuente del sonido diegético siempre sea visible en pantalla. Un plano puede mostrarnos a una persona que escucha sin que veamos quien habla, o mostrar al público escuchando un sonido de violín sin que jamás veamos al intérprete. En estos ejemplos, los sonidos también provienen de la historia, pero quedan en el espacio fuera de campo.

Los sonidos diegéticos son aquellos cuya fuente sonora pertenece al universo de la historia, pero esta fuente puede aparecer o no en escena. Existen, por ello, sonidos *in* (en campo visual) y sonidos *off* (fuera de campo). El sonido *off* sugiere que el espacio de la acción se extiende más allá de lo visible. Así, puede mostrarse a un personaje leyendo, sentado junto a una ventana, que al escuchar un sonido en *off* gira su cabeza hacia el lado del encuadre donde se encuentra la ventana, sugiriendo la contigüidad del espacio de donde proviene el sonido. Un ejemplo de la relevancia que esto adquiere para la trama de un film lo encontramos en el film *Juegos divertidos* (Michael Haneke, 1990). Dos psicópatas atacan a una familia (padre, madre, hijo) y les proponen un juego perverso: "Todos vais a morir, pero no sabéis en qué orden". El primer asesinato, de hecho, se nos cuenta mediante un sonido *off*. Mientras vemos cómo uno de los asesinos se prepara un sándwich de mantequilla en la cocina, el estruendo de un disparo desde el comedor, fuera de campo, deja paso al silencio. El psicópata ni se inmuta, continua con su tarea y los espectadores con él. La siguiente imagen es un plano general del comedor, lo bastante lejano para no poder distinguir cuál de las tres estáticas figuras, padre, madre e hijo, está aún viva y cuál ha muerto. La tensión global es producto de la colaboración del sonido con el resto de códigos visuales, que determinan una puesta en cuadro para el sonido y para el posterior plano ocultador, así como de la puesta en serie, que dota de una duración desesperante a toda la escena, de casi 9 minutos.

Hay otras posibilidades para el sonido diegético. Es habitual que se utilice el sonido para representar lo que le está pasando a un personaje, sus pensamientos internos. El uso del sonido para penetrar en la mente de un personaje es tan común que suele diferenciarse entre sonido interno o *interior* y externo o *exterior*. El sonido diegético *interior* proviene de "dentro" de la mente

de un personaje; es subjetivo. A menudo, los sonidos diegéticos internos se asocian con los sonidos no diegéticos bautizando a este grupo de sonidos como sonido *over*, porque de algún modo, se encuentran por encima de la narración, del universo de lo representado, de lo visible. Los sonidos que evoca un personaje, como recuerdo o alucinación, serían sonidos *over*, diegéticos pero subjetivos. Por ejemplo, al inicio de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) el personaje de Marion huye con el dinero robado y mientras conduce en silencio escuchamos sus remordimientos y temores. También estamos ante un sonido *over* en el impresionante coro de voces que tiene lugar en el arranque de *El cielo sobre Berlín* (Wim Wenders, 1987). Mientras la cámara se pasea entre las docenas de lectores que pueblan una biblioteca, oímos los pensamientos de todos ellos entremezclados, como un murmullo de muchas voces, en distintas lenguas. Al entrar en la sala dedicada al archivo de partituras musicales, la técnica varía y el sonido subjetivo se convierte en un denso coro de instrumentos y voces melódicas que representan las distintas piezas musicales que van apareciendo enfocadas por la cámara. En este caso, el sonido *over* diegético y subjetivo se convierte en un sonido no diegético, puesto que, aunque su inclusión esté relacionada con lo que vemos, su fuente sonora deja de estar justificada por universo de la historia, y procede del universo del discurso. En todo el film de Wenders el sonido tiene un tratamiento muy personal, ya que el argumento parte, precisamente, de la existencia de unos ángeles invisibles en Berlín que son capaces de escuchar los pensamientos de los humanos, excusa argumental para romper la convención mezclando sonido subjetivo y objetivo, diegético y no diegético. El sonido no diegético, de hecho, normalmente persigue un efecto subjetivo, penetrar en la psicología de algún personaje o contagiarnos de alguna emoción. Encontramos un ejemplo circunscrito a la utilización de un efecto sonoro en uno de los films de la trilogía *Tres colores* de Kieslowski. En *Tres colores: Blanco* (Krzysztof Kieslowski, 1994), cada vez que el protagonista se enfrenta a una situación que le da miedo o en la que se siente atrapado, oímos alto y claro el batir de alas de una paloma, un efecto sonoro que funciona como símbolo pero no tiene correspondencia visual en el film ni en la historia con ave alguna.

Resumiendo, el sonido puede ser diegético (dentro del espacio de la historia) o no diegético (fuera del espacio de la historia). Si es diegético, puede estar presente en el campo visual (sonido in) o actuar desde el fuera de campo (sonido off). También puede ser interno (subjetivo) o externo (objetivo).

Pero, como en el caso de los códigos visuales, el objetivo que persigue la manipulación de los códigos sonoros es guiar la atención del espectador, por lo que se amplifican o reducen sonidos en función de aquello que quiere destacarse. Una característica del sonido diegético es la posibilidad de sugerir la perspectiva sonora. Se trata de la *acusmática* (Chion, 1993, pp. 74-75), definida como la sensación de distancia espacial que provoca en el espectador la manipulación de características sonoras como el volumen, haciendo que, de manera análoga a como lo hace la perspectiva para la profundidad visual y el volumen de los objetos, percibamos más cerca o más lejos un sonido y deduzcamos su localización aproximada. Un sonido fuerte tiende a parecer cercano, uno suave, distante. Pero la perspectiva sonora no sólo se puede crear con el volumen, sino también con el timbre o el tono, a través de la distorsión de sonidos, la generación de eco,

etc. sugiriendo por ejemplo que un personaje habla al otro lado de un teléfono, o que tiene enormes espacios vacíos a su alrededor.

Igual que con la imagen, al seleccionar determinados sonidos y manipular sus características (volumen, tono y timbre) el espacio textual fílmico guía nuestra percepción de la imagen y de la acción. Como ocurre con todos los componentes, el sonido tiene una gama ilimitada de posibilidades bastante diferentes y no puede juzgarse, a escala general, como algo separado del contexto del que forma parte, esto es, la forma fílmica concreta que adopta la historia, construida en los tres niveles. Ahora bien, en la medida en que trabajamos con los elementos que pueden rastrearse en la traducción de los guiones audiodescritivos, los componentes visuales de la puesta en escena y los códigos que los organizan en una determinada fotografía (*puesta en cuadro*) para construir la narración (*puesta en serie*) centrarán nuestra atención en este trabajo.

Hasta aquí, hemos comprendido que los componentes de la puesta en escena son visuales y sonoros. La banda audiodescrita, por su parte, se graba e inserta en los huecos que dejan los diálogos, respetando este tipo de sonido de manera prioritaria, aunque también tratando, en la medida de lo posible de no solaparse con la música ni con los efectos sonoros. Así, los componentes sonoros, como resulta ya obvio, sólo resultarán relevantes para este trabajo porque la audiodescripción guarda coherencia con ellos, pero no constituyen material traducible en sí mismos, puesto que permanecen audibles en el film audiodescrito. A no ser, en base a lo visto, que el audiodescriptor deba identificar para el espectador ciego la fuente (no vista) de algún ruido o efecto sonoro, o bien, en casos más raros, indicar que el diálogo que el ciego escucha se está presentando en pantalla bajo la forma de sonido interior o subjetivo.

Por su parte, los componentes visuales de la puesta en escena son el espacio, el decorado, el vestuario, la iluminación y la interpretación de los actores, o más específicamente, o la expresión y el movimiento de los personajes. Este es el principal material traducible para la audiodescripción. Pero, en relación a ellos, también hemos visto que desde la fase de preparación del film, que tiene origen en el guión literario, se toman multitud de decisiones más o menos conscientes con repercusiones estéticas, narrativas y simbólicas, principalmente en la puesta en escena. Sin embargo, algunas de estas decisiones se alteran en la siguiente versión del guión, aún en la fase de preparación. Si el guión literario esperaba a la cámara, el guión técnico y el *storyboard* abren paso definitivamente a la cámara dejando ver unos espacios y no otros, animándola a tomar unas posiciones y no otras, delimitando encuadres, decidiendo ángulos, etc. vasos comunicantes con la puesta en cuadro, que es el siguiente nivel. Por eso, antes de seguir, retomaremos el punto de vista procesal para concebir el guión literario como lo que es, el origen de un proceso visual que comienza con la puesta en escena.

3.2.2. EL GUIÓN LITERARIO COMO MATERIA PRIMA: GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD.

La plasmación audiovisual de los escenarios, personajes y acciones descritos en el guión cinematográfico es necesariamente distinta cuando es llevado a cabo por un realizador u otro, dando como resultado distintos acontecimientos comunicativos en los que puede rastrearse fácilmente la huella textual de la instancia discursiva:

El intercambio comunicativo no se limita a la puesta en contacto de una emisión y una recepción. Un film comunica también sus propios dispositivos de comunicación (...) Cómo se comunica un *o unos* significados y cómo se les recibe es algo que puede ser abordado por referencia a concretos modelos de operación textual (...) La llamada voluntad de decir una cosa, y no la contraria, es por ello una marca textual precisa, resultante de haber elegido unos procedimientos y no otros para estructurar un plano o una secuencia (Carmona, 1996, pp. 248-249).



Imagen 3.23.



Imagen 3.24.



Imagen 3.25.



Imagen 3.26.

En efecto, un mismo guión o una misma historia de partida puede convertirse en una película radicalmente diferente de otra según el director que la realice (o el productor que esté al cargo, la capacidad expresiva del equipo de dirección artística, la compenetración entre el iluminador y el director de fotografía, etc.). El ejemplo más claro de esta idea lo constituyen las revisiones y los *remakes*, nuevas versiones del argumento de una película ya hecha o exhibida. Para ello se diseña una nueva puesta en escena configurando nuevos modos de representación que presenten la misma historia de un modo más actual, que comienza por la elección de actores distintos. Así, la encarnación fílmica de Juana de Arco comenzó con Jeanne D'Alcy en la primera adaptación cinematográfica de George Méliès, de la que no se conservan versiones convenientemente restauradas, y ha pasado por María Falconetti en *La Passion de Jeanne d'Arc* (Carl Theodor Dreyer, 1928), Ingrid Bergman en *Joan of Arc* (Victor Flemming, 1948), Jean Seberg en *Saint Joan* (Otto Preminger, 1957), Florence Carrez, alias Florence Delay en *El proceso de Juana de Arco* (Robert Bresson, 1962), hasta llegar a Milla Jovovich en *Juana de Arco de Luc Besson* (Luc Besson, 1999) o Nuppu Koivu, protagonista del reciente cortometraje

finlandés *Jeanne d'Arc* (Lauri Timonen, 2009), todas ellas procedentes de distintas cinematografías del mundo y con efectos completamente distintos (*Imágenes 3.23, 3.24, 3.25, 3.26, 3.27 y 3.28*).



Imagen 3.27.



Imagen 3.28.

En otros casos, la selección de acontecimientos para caracterizar a los personajes por parte del guionista dan como resultado acercamientos distintos a la misma historia, independientemente de la forma visual que adopte luego el relato, que también será necesariamente distinta. Ocurre con *La soga* (Alfred Hitchcock, 1948) e *Impulso criminal* (Richard Fleischer, 1959) donde se parte del mismo hecho real para dibujar dos fragmentos de la misma historia, la historia de dos estudiantes de derecho de clase alta que, sin razón aparente, cometen un asesinato. Para demostrar que existe el crimen perfecto, celebran una fiesta en su casa y utilizan el arcón donde han escondido el cadáver como mesa para servir los alimentos de los invitados. En *La soga* (Alfred Hitchcock, 1948) los dos estudiantes se llaman Brandon (John Dall) y Philip (Farley Granger), y cometen el crimen en la primera escena, presentando así a los personajes y al único escenario donde transcurrirá la película, el salón de la casa. Mientras Brandon sujeta a la víctima, vemos cómo Philip lo estrangula, con la soga que da título a la historia. A continuación, esconden el cuerpo en un arcón y, durante el resto del film, asistiremos al tenso espectáculo con una pregunta en mente: ¿Serán o no descubiertos? La forma fílmica que adopta el relato de Hitchcock, además, se acerca al teatro, puesto que todo el tiempo asistimos al movimiento de los personajes en el mismo escenario, de hecho el film se rodó en un gran plano secuencia, sin cortes⁶ apreciables por el espectador. Por su parte, *Impulso criminal* (Richard Fleischer, 1959) adapta la novela,



6. La fama de este film estriba en el alarde formal, recientemente emulado en la oscareada *Birdman (o la inesperada virtud de la ignorancia)* (Alejandro González Iñárritu, 2014), de pretender que todo el film sea un plano secuencia. En el caso de Hitchcock, con las limitaciones técnicas de la época, esto resulta en la práctica imposible, pues las cámaras solo admitían película para un metraje no superior a diez minutos, de tal modo que la hora y cuarto que dura el film consta de nueve tomas cuyo empalme se disimula normalmente mediante distintas argucias (la principal, hacer que algún personaje vestido con traje oscuro pase justo delante del foco, aunque en algún caso hay corte de plano tradicional) que pasan inadvertidas al espectador medio debido a que la continuidad absoluta y la filmación en tiempo real son dominantes visuales que aproximan este film a la representación teatral.

Compulsion, publicada en 1956 por Meyer Levin, que reconstruye con fidelidad las circunstancias del caso, desde la ambientación en el Chicago de 1924 a los detalles de la investigación policial, las pruebas que incriminaron a la pareja (fue fundamental la pérdida de las gafas de uno de ellos junto al cadáver) y el juicio subsiguiente que los condenó a cadena perpetua.



Imagen 3.29.



Imagen 3.30.

Los llamados *remakes* “puros” repiten la película anterior plano por plano, aunque se eligen nuevos actores o actrices y se introducen cambios de vestuario, nueva música o distinta iluminación. Algunos ejemplos de este tipo serían: *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) y *Psicosis* (Gus Van Sant, 1998); *Juegos divertidos* (Michael Haneke, 1997) y *Funny games* (Michael Haneke, 2007), curioso caso donde Hollywood encarga al mismo director un remake de su propio film; o *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) y *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), donde la actriz principal era en ambos casos Penélope Cruz (*Imágenes 3.29 y 3.30*). A su lado, otros remakes alteran las escenas y reconfiguran el relato fílmico en la puesta en cuadro y en la puesta en serie, aunque la historia continúe siendo la misma. Es el caso de films como la adaptación al thriller contemporáneo que hizo Scorsese del clásico de cine negro *El cabo del terror* (J.L. Thompson, 1962) en el film a color *El cabo del miedo* (Martin Scorsese, 1991), como las versiones americanas de *Solaris* (Andrei Tarkovsky, 1972) o *Perfume de mujer* (Dino Risi, 1974), que dulcificaron estos clásicos, respectivamente, en *Solaris* (Steven Soderbergh, 2002) y *Esencia de mujer* (Martin Brest, 1992), o como las innumerables versiones de *Robin Hood*, *Titanic* o *King Kong*, incluida la revisión de Peter Jackson, donde los decorados se suplen mediante los efectos especiales y las imágenes generadas por ordenador.



Imagen 3.31.



Imagen 3.32.

La interactuación de todos los elementos de la puesta en escena es responsable de contrastes tonales tan acusados como el de dos películas que, partiendo de la misma historia, y pudiendo a priori encuadrarse en el mismo género, elaboran discursos opuestos. *La pasión de Cristo* (Mel Gibson, 2004) opta por una puesta en escena naturalista buscando la identificación del espectador a través del hiperrealismo (*Imagen 3.31*), mientras que *Jesucristo Superstar* (Norman Jewinson, 1973) supuso una apuesta por la contemporaneidad de la adaptación musical libre, cuya puesta en escena conectó con el público de los años 70 gracias a un efecto de distanciamiento, entonces más cercano al análisis crítico del nuevo testamento que a la parodia en la que parece hoy haberse convertido (*Imagen 3.32*).

“UN MISMO GUIÓN DE PARTIDA PUEDE CONVERTIRSE EN UNA PELÍCULA RADICALMENTE DIFERENTE DE OTRA SEGÚN EL DIRECTOR QUE LA REALICE”

Con todos estos ejemplos perseguimos constatar que el guión de cine no es el final de un proceso literario, sino el origen de un proceso visual. En la fase de preparación, el productor, aunque a menudo en compenetración con el director (ya hemos mencionado que, a este respecto, hablamos de categorías o puestos y que, dependiendo de las condiciones de producción, las tareas pueden ser realizadas por uno o varios individuos) realiza una lectura del guión literario en términos materiales. Es decir, en la fase de preparación el equipo de producción “escanea” el guión buscando todo el material humano, técnico y logístico necesario para llevar a cabo el proyecto. Esta fase está tan interiorizada por los propios guionistas y directores, que es frecuente que se la planteen en la fase de escritura, descartando previamente aquellas *puestas en escena* imposibles de realizar según el tiempo y el presupuesto del que disponen. En cualquier caso, esta primera lectura es un proceso cercenador, que acabará trayendo a lo concreto toda posible abstracción o idealización presente en el guión literario. Los personajes se convertirán en actores. Los lugares evocados en lugares reales, en localizaciones. El atrezzo y el vestuario serán encargados a un director artístico y no a otro, que dirigirá a sus equipos para que realicen de unos decorados, diseñen unos patrones y elijan unas telas para los vestidos, decidirá una paleta de color para el aspecto global del film y conseguirá los objetos que en la historia tengan un valor plástico, narrativo o simbólico. Todo ello, como hemos visto, forma parte de la *puesta en escena*, de la preparación de cada escenario de la historia. Aún si la historia es la misma, cada película traducirá el guión cinematográfico en una *puesta en escena* propia, concreta y distinta a cualquier otra película anterior, dependiendo, una vez más, de cada una de las decisiones tomadas en el proceso.

Pero, paralelamente a la configuración de la puesta en escena, el director del film compite con los equipos encargados de la puesta en escena planificando, para esta, una determinada

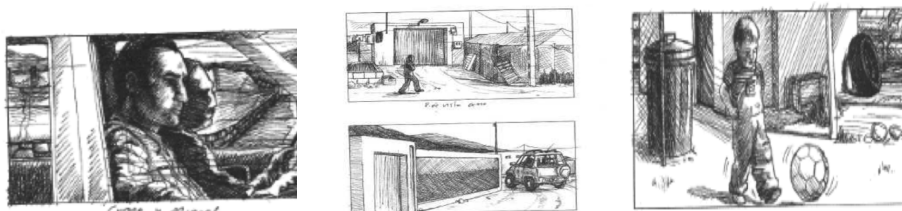
puesta en cuadro. Una historia que tendrá que ser contada plano a plano mediante el lenguaje de las cámaras y ordenada mediante el montaje en un discurso. El diseño del guión técnico desglosa las situaciones previstas en el guión literario en puntos de vista (planos), para lo cual suele acompañarse del *storyboard*, una representación dibujada de cada uno de estos planos. Mientras que el guión literario permanece siendo el documento de referencia para los actores (diálogos y acotaciones) y el equipo de producción (localizaciones, vestuario, atrezzo, etc.), el guión técnico y el *storyboard* constituyen la verdadera guía visual para todo el equipo durante el rodaje, el mapa técnico de la historia que se quiere contar.

Por ejemplo, si para una determinada escena, en el guión técnico se han diseñado todos los planos dándole prioridad a un personaje en primer término, desenfocando intencionadamente el fondo de la imagen, los encargados de decorar el fondo sabrán que no necesitan ser tan minuciosos con esa escena. O, al contrario, si en el *storyboard* se prevé mostrar un objeto en plano detalle, los encargados de atrezzo deberán esmerarse con su adquisición y su tratamiento cada vez que aparezca, al igual que el director de fotografía cuidará que la iluminación resalte un determinado aspecto, por ejemplo su textura o movimiento, en función de las exigencias de la historia y la función narrativa que cumple el objeto, por otro lado prevista ya en el guión literario. De tal manera que, de cara a emprender la puesta en escena, para todos los equipos implicados es tan importante aquello que se encuadra que lo que se deja fuera de cuadro, es tan importante el espacio lleno como el espacio vacío (en el siguiente nivel volveremos sobre esto).

Por ello, el trayecto que aún nos ocupa, pero no por mucho más tiempo (el viaje de ida) implicará un trasvase intersemiótico general, de las organización discursiva del guionista a la organización discursiva del film. Ya hemos hablado en capítulos anteriores de cuáles son algunos de los procedimientos técnicos empleados en los rodajes cinematográficos para componer los elementos de la puesta en escena durante el rodaje para conseguir la continuidad en su posterior montaje (fundamentalmente la regla de los 180 grados). Pasaremos por alto todo ese tipo de cuestiones, puesto que lo que aquí nos interesa es recorrer únicamente las partes del viaje de ida que nos ayuden a comprender el texto fílmico, tanto en su constitución formal (elementos), como en su calidad de proceso (originado en el literario), pero sin perder de vista que lo único importante es el análisis de estos procedimientos siempre y cuando arrojen efectos narrativos y estilísticos que sean legibles en el texto fílmico terminado, y por tanto, reconocibles para el viaje de vuelta. El texto fílmico, insistimos, es nuestra estación de llegada y de partida, el lugar que provee los transbordos.

La imagen audiovisual incorpora estos procedimientos en torno a dos pilares fundamentales: la historia y el discurso fílmicos. El primero hace referencia a la trama, los personajes y los diálogos, todo aquello de lo que ya hemos hablado en apartados anteriores. El segundo, al sonido y a los componentes visuales. Hemos visto que los códigos sonoros estructuran el modo en que aparecen los diálogos, la música y los efectos sonoros, a los que la banda audiodescrita complementa. Pero aún no hemos hablado de los componentes visuales y sus códigos de organización específicos, que son, con mucho, el núcleo de este trabajo. Por un lado, en la

pantalla, los actores, espacios, decorados, atrezzo y vestuario que representan la historia están hechos de componentes visuales (en pantalla son formas, colores, líneas, etc. que recomponemos gracias a los códigos de reconocimiento icónico). Por otro, mediante el diseño de la composición fotográfica para cada plano (estático o dinámico, abierto o cerrado, etc.) y en el montaje se produce, verdaderamente, la organización discursiva audiovisual, disponiendo imágenes y sonidos con un orden, una duración y una frecuencia determinadas, previendo el tipo de transiciones con el que van a unirse en el montaje, etc. (puesta en serie), todo ello partiendo de la versión audiovisual en papel: el guión técnico (a su vez derivado del guión literario, claro). En su configuración fotográfica y narrativa, componentes y códigos visuales comunican estados de ánimo, emociones, ideas y, aún más importante, marcan una estructura visual en la imagen. Esta estructura visual es la que compete, en primera instancia, al análisis del nivel de la *puesta en cuadro*, ya que se trata de entender cómo se ordenan y relacionan los signos en el encuadre, unidad de medida también de la traducción audiodescriptiva.



Secuencia 3.8a.

Ahora bien, decíamos que guión técnico y *storyboard* son el mapa visual de la historia *que se quiere contar*, que no necesariamente de la historia *que se ha contado*. En primer lugar, como ya hemos mencionado, estos documentos, habitualmente inaccesibles para cualquier lector, analista y en lo que aquí nos interesa, para cualquier traductor, rara vez se incluyen en las versiones publicadas de los guiones literarios. En segundo lugar, pero más importante para el traductor o el audiodescriptor, su consulta tiene una utilidad mucho más limitada que la del guión literario, ya que, al ser documentos “internos”, con vocación técnica y caduca (muchos se destruyen al terminar el rodaje) suelen realizarse mediante anotaciones a mano y pueden no resultar legibles o comprensibles para un profano. En tercer lugar, más importante aún, el guión técnico no contiene, ni siquiera, las pistas verbales que sí que podían rastrearse en el trabajo del guionista literario (con el que el audiodescriptor comparte estrategias textuales) sino que se escribe con un lenguaje técnico, específico, que remite a cómo colocar la cámara, qué esquema de iluminación utilizar, o qué accesorios tecnológicos van a ser utilizados. Dicho lenguaje técnico, que no trataremos aquí, aporta pocas pistas para la audiodescripción, centrada en la restitución literaria, verbal, de la imagen fílmica. En cuarto lugar, son documentos gráficos provisionales, que pueden o no tener correspondencia en el film, sólo esbozos de la imagen final, que es a la única a la que se debe el audiodescriptor. No podemos olvidar que, aunque guión técnico y *storyboard* constituyen la planificación propiamente visual de la *puesta en cuadro*, en el proceso

de construcción del film se sitúan en la primigenia fase de preparación, y que el proceso continúa modelándose en la fase de rodaje y puede volver a modificarse en el montaje.

Como ejemplo de lo que queremos advertir, reproducimos a continuación un extracto de guión literario y del correspondiente fragmento del *storyboard* (este es uno de los casos en que existe una versión publicada como anexo del guión literario, publicado por la editorial Ocho y Medio) a fin de poder compararlos (*Secuencia 3.8a*). Se trata de una de las secuencias centrales del film español *Poniente* (Chus Gutiérrez, 2002).

SEC. 17. INT. /EXT. DÍA - INVERNADEROS

Curro y Miguel avanzan dentro del coche por el mar de invernaderos. Vemos pequeñas casas semiabandonadas con ropa tendida en las puertas. El viento mueve los plásticos.

El coche avanza mientras se cruzan con hombres en bicicleta y caminando que se mueven entre los invernaderos. Hay marroquíes, africanos, ecuatorianos y lituanos. Da la sensación de haber entrado en una pequeña torre de Babel. Todo tiene un aspecto extraño, es como si fuera un lugar aparte del mundo. Un lugar inundado por el plástico y la suciedad. Curro y Miguel conversan.

CURRO

¿Qué estás maquinando?

MIGUEL

Convencerla de que me venda el invernadero, yo recupero mis tierras y de paso amplío el negocio...

Curro se quita las gafas.

CURRO

¿Y qué pasa si pierdes el juicio? ¿O si ella no quiere vender?

MIGUEL

(*Con sorna*)

No te preocupes. Esas tierras eran de mi padre y Lucía no se va a quedar con ellas.

CURRO

Tienes lo suficiente para vivir, ¿por qué no dejas las cosas estar?

MIGUEL
Mi padre se dejó la salud y la vida trabajando para que ahora
me las roben.

CURRO
(*Distante*)
Tú mismo.

Curro se desentiende de Miguel y observa por al ventanilla del coche. Un niño marroquí corre detrás de una pelota fabricada con plásticos de los invernaderos. El mar de plástico inunda el espacio hasta el infinito. Curro observa la pelota rodar.

(Chus Gutiérrez, 2002, pp. 29-30)



Secuencia 3.8b.

Tras el rodaje y el montaje, sin embargo, esta escena quedó muy distinta a como preveía el *storyboard*. La explicación de este tipo de fenómenos es simple. Al igual que el guión literario, el *storyboard* es tan sólo una guía visual para la filmación, que puede sufrir modificaciones sobre la marcha durante el propio rodaje y, por supuesto, en el posterior montaje del material

rodado. Veamos, si no, el *découpage*⁷ de la secuencia definitiva, tal y como quedó en la película comercializada. Ha desaparecido el niño marroquí que daba patadas a un balón, y en su lugar, aparece parte de la escena que describía el guión al principio de esta secuencia: *Hay marroquíes, africanos, ecuatorianos y lituanos. Da la sensación de haber entrado en una pequeña torre de Babel. Todo tiene un aspecto extraño, es como si fuera un lugar aparte del mundo. Un lugar inundado por el plástico y la suciedad.* Eso sí, reducida a un plano rápido y en movimiento (Secuencia 3.8b).

En este caso, la traducción audiovisual de la información, dada en el guión, se ha visto parcelada y modificada sustancialmente. Las razones, como ya se ha dicho, pueden ser de diversa índole: un cambio de idea de última hora en pre-producción, un descarte en el montaje o, lo que suele ocurrir más a menudo, surgieron dificultades técnicas en el rodaje que provocaron el cambio.

En definitiva, la información visual contenida en cada plano cinematográfico es resultado de una selección que se plasma en el guión *técnico* y el *storyboard*, pero acaba concretándose en las fases de rodaje y montaje, por lo que el análisis debe siempre partir del film terminado, de la puesta en cuadro y la puesta en serie definitivas. Uno de los procedimientos más específicamente cinematográficos, y uno de los códigos visuales más importantes, es la planificación. La puesta en cuadro elegida para representar una escena incorpora una intención, una marca subjetiva, cuyas causas, como en la puesta en escena, pueden ser narrativas o plásticas, pero cuyas consecuencias para la traducción, en este caso, hacia el guión audiodescriptivo, son previsibles.

3.2.3. LA PUESTA EN CUADRO EN EL ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO.

Todos los elementos de la puesta en escena -la interpretación de los actores, el diseño del espacio escénico, vestuario, atrezzo, color e iluminación- se combinan entre sí siguiendo una organización fotográfica (*puesta en cuadro*) y discursiva (*puesta en serie*) para crear un sistema concreto que interactúa con nosotros, los espectadores. Para el análisis de la imagen resulta fundamental saber cuáles son las formas en las que la puesta en escena puede afectar a nuestra atención, es decir, qué es aquello que dirige nuestra mirada hacia una zona del fotograma en un momento determinado, debemos entender los componentes de la puesta en escena en su transcripción icónica: líneas, formas, espacios, tono, color, movimiento y ritmo, pero también su transcripción fotográfica. Nuestro sistema visual está adaptado para percibir el cambio, tanto



7. Procedente del análisis cinematográfico, con este término nos referimos al recorte en cuadros de una película, secuencia o escena para el recuento y análisis de su planificación.

en el tiempo como en el espacio. En la lectura de una imagen, nuestros ojos y nuestro cerebro son más aptos para advertir las diferencias (*contraste*) que para concentrarse en estímulos uniformes y prolongados (*afinidad*). De modo que los aspectos de la puesta en escena captan nuestra atención mediante los cambios de luz, de forma, de movimiento y otros aspectos de la imagen. Además, la organización del encuadre emprendida por la cámara siguiendo los códigos fotográficos (tipo de plano, movimiento de cámara, etc.) determinará en qué orden aprehendemos la imagen. Los componentes visuales, los recorridos de la cámara y los recorridos de la mirada forman parte del siguiente nivel de lectura que hemos definido para la imagen fílmica: la *puesta en cuadro*.

El lector se extrañará de que a estas alturas dediquemos un primer apartado a rescatar conceptos como el punto, la línea, la forma, el color, etc. Sin embargo, si lo que pretendemos es abordar la *forma* (nivel del discurso fílmico/ puesta en cuadro y puesta en serie) en la que se muestra un determinado *contenido* (nivel de la historia /puesta en escena), no queda más remedio que comenzar por entender que el lenguaje visual funciona como un sistema, equivalente al lenguaje verbal. Si extendemos la comparación, los elementos de la puesta en escena encarnan conceptos de distinto tipo: objetos, personajes, espacios, etc. (lexemas visuales) pero se presentan en pantalla como una combinación de componentes visuales: líneas, formas, colores, tonos, etc. (morfemas visuales) que el espectador lee e interpreta gracias a los códigos de reconocimiento icónico. Estos conceptos o lexemas visuales se organizan en pantalla gracias a los códigos fotográficos activados por la puesta en cuadro para formular ideas completas (oraciones visuales). A su vez, estas ideas se suceden por añadidura, se asocian o se contraponen a través del montaje, que se vale de los códigos sintácticos para fijar unidades con sentido completo, en planos, escenas o secuencias (oraciones o párrafos visuales). Como cualquier lenguaje, el discurso audiovisual basa su capacidad comunicativa en unidades mínimas de significado, pero en la medida en que su constitución semiótica es específica, distinta al lenguaje verbal, comunica sus mecanismos con elementos propios desde un nivel, podríamos decir, *presemántico*. Estos elementos básicos son los componentes visuales.

3.2.3.1. EL LENGUAJE VISUAL Y SUS COMPONENTES.

Los componentes visuales básicos son el *espacio*, la *línea*, la *forma*, el *tono*, el *color*, el *movimiento* y el *ritmo*. Para Block (2009, p. 2) estos componentes visuales se encuentran en todas las imágenes fijas o en movimiento, dispuestos y combinados de distinto modo. Aunque en el análisis semiótico que nos interesa es más pertinente el modo en que estos se combinan según los códigos fotográficos para generar significado en cada encuadre concreto, resulta pertinente detenernos un momento en ellos porque desde el nivel formal, estos elementos influyen considerablemente en el resultado visual y, por ende, en nuestra percepción del plano.

El espacio.

El espacio es uno de los componentes más complejos. Existen tres tipos de *espacio visual*. Primero, el espacio físico enfrente de la cámara, aquel en el que se dispone todo aprestando el universo de la historia en la puesta en escena. A este tipo de espacio es al que nos hemos referido en el apartado anterior, distinguiendo entre escenarios naturales o artificiales, construidos ex profeso para el film. El segundo tipo es el espacio tal y como aparece en pantalla, esto es, el espacio ya delimitado por cada encuadre. En este espacio nos centraremos cuando hablemos de la planificación, ya que cada tipo de plano delimita una porción diferente del espacio físico. Tercero, la forma y el tamaño espacial de la pantalla en sí misma, suministra una visión del espacio relacionada con los códigos tecnológicos del formato y la proporcionalidad de la imagen cinematográfica.

De estos tres tipos de espacio visual, el segundo es aquel que se configura en el nivel de la puesta en cuadro con consecuencias tanto plásticas como narrativas. En el nivel que aquí nos interesa, el espacio delimitado por un encuadre cinematográfico puede ser de cuatro tipos: *espacio profundo*, *espacio plano*, *espacio limitado* y *espacio ambiguo*. En un film puede dominar uno de ellos, varios o combinarse entre sí.

“PARA EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN RESULTA FUNDAMENTAL SABER QUÉ ES AQUELLO QUE DIRIGE NUESTRA MIRADA HACIA UNA ZONA DEL FOTOGRAMA”

El *espacio profundo* consigue que el espectador crea que está ante una imagen tridimensional mediante el uso de indicios, elementos visuales que crean la ilusión de profundidad. Entre otros, estos indicios son la *perspectiva*, basada en el concepto de punto de fuga (perspectiva de un punto, dos puntos y tres puntos); la *diferencia de tamaño* entre los objetos -ya que a medida que una figura cuyo tamaño conocemos se hace más pequeña, aparenta estar más lejos del observador, mientras que cuando se hace más grande, parece acercarse- y el *movimiento* de las figuras cuando siguen una dirección perpendicular al plano de imagen, alejándose o acercándose a la cámara.

El *espacio plano* elimina estos indicios de profundidad y los reemplaza por sus propios indicadores, entre los que se encuentran los *planos frontales* -donde la perspectiva, las líneas de convergencia y los puntos de fuga son eliminados- la constancia de tamaño de las figuras y

el movimiento de las figuras cuando se realiza en paralelo al plano de imagen, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

El *espacio limitado* es una combinación específica de indicios de espacio plano y de espacio profundo, creando una separación visual y física entre planos frontales. Puede tener un mínimo de dos planos frontales y un máximo de tres (primer término, medio término y fondo). El manejo del espacio limitado es complejo, sería similar al de una serie de paneles de cristal delimitados en planos distintos del espacio. Si los paneles parecen estar muy juntos, se genera un espacio plano. Si existe la suficiente separación visual, se conseguirá el espacio limitado.



Imagen 3.33.

Por último, el *espacio ambiguo* se crea cuando el espectador es incapaz de entender el tamaño real o las relaciones espaciales de los objetos en la imagen. La mayoría de las imágenes contienen la suficiente información visual para crear un espacio reconocible, revelar el tema, el tamaño real de los objetos y la posición de la cámara en relación con los objetos. Pero, a veces, los indicios relativos al tamaño y al espacio no son fiables, resultan confusos o provocan desorientación. Con los mismos indicios del espacio profundo o el espacio plano, se puede jugar a la ambigüedad o engañar al espectador. Algunos de los procedimientos para crear esta confusión pueden ser: objetos de forma o tamaño desconocido, posiciones de cámara excéntricas o inusuales, uso de espejos y reflejos (la multiplicación de imágenes puede desorientar al espectador), ausencia de movimiento (a veces, es necesario que un objeto se mueva para que un espectador pueda reconocerlo en el espacio que le rodea), etc.

En relación a los márgenes físicos del encuadre, puede distinguirse también entre espacios abiertos y espacios cerrados en pantalla. Esto no necesariamente se corresponde con un espacio físico abierto (un desierto, el mar, etc.) o cerrado (una cueva), ni tampoco a que el espacio se extienda más allá del encuadre (como las proyecciones de cine en 3D), sino que se refiere más bien al tratamiento que recibe el espacio en el encuadre bidimensional. El espacio abierto se da cuando la imagen parece extenderse más allá de los márgenes del cuadro, o lo que es lo mismo, cuando hay algo en el encuadre que tiene tanta fuerza visual que es capaz de hacer olvidar al espectador que existen márgenes y crearle una sensación de espacio visual que se extiende fuera de sus límites. Así, por ejemplo, cuando en una escena de batalla tiene lugar un movimiento de masas en todas direcciones, como ocurre en *Alexander Nevsky* (Sergei Eisenstein, 1938), el intenso dinamismo de las figuras proporciona al espectador la sensación de que esa movilidad está teniendo lugar dentro y fuera del encuadre (*Imagen 3.33*). De hecho, según este criterio, cuanto más se cierran los márgenes sobre las figuras, ahogándolas, más abierto es el espacio percibido por el espectador en la medida en que su imaginación lo extiende más allá del encuadre.

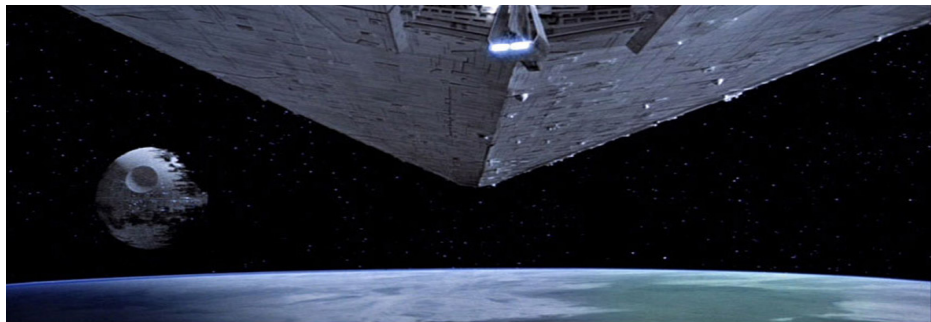


Imagen 3.34.

Además del movimiento caótico y multidireccional de las figuras, hay otros procedimientos capaces de abrir el encuadre. Cuando algo se mueve hacia el encuadre o desde él, literalmente desborda sus márgenes y genera un espacio abierto. El ejemplo clásico es el plano inicial de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977). Cuando la enorme nave entra por la parte superior del encuadre, el público siente que pasa por encima de sus cabezas y el margen superior parece desaparecer, abriendo así el espacio (*Imagen 3.34*). En este mismo film también se genera un espacio abierto cuando las naves espaciales saltan al hiperespacio y las estrellas comienzan a fugar hacia dentro del encuadre, provocando un gran impacto visual, y su estiramiento súbito consigue imponerse a los márgenes del encuadre. Aunque, no todos los objetos que entran en el encuadre provocan este efecto, depende de su tamaño y velocidad. Si los objetos entrantes se mueven demasiado lentamente, el movimiento no es lo suficientemente dinámico como para imponerse al marco. Si se mueven demasiado rápido, pasarán por el encuadre a una velocidad excesiva y no tendrán ocasión de difuminar los márgenes para sugerir un espacio abierto (un movimiento de cámara también puede usarse para generar este efecto, especialmente cuando se trata de movimientos aleatorios que incluyen rotaciones en el eje de la óptica, distorsionando

y agitando la imagen de modo que todo lo que haya en el encuadre se mueva en oposición a sus estáticos márgenes).



Imagen 3.35

A nivel espacial, el encuadre cinematográfico también determina una relación de aspecto para lo que aparece en pantalla, ligada a los códigos tecnológicos. La relación proporcional de tamaño entre la anchura y la altura del encuadre se expresa mediante dos números (por ejemplo 1,5 : 1), donde el primer número indica el ancho respecto al alto del fotograma, expresado en segundo lugar, normalmente con base 1. La película estándar de 35 mm, por ejemplo, tiene una relación de aspecto 1,33:1, aunque existen otras combinaciones estándar de uso corriente en cine, televisión e imagen digital (16:9 es el formato panorámico, 21: 9 era el antiguo cinemascope, etc.).

Basándose en estas proporciones, el diseño del encuadre podrá distribuir los componentes visuales dentro del rectángulo, dividiéndolo si acaso en áreas más pequeñas mediante el uso de particiones o segmentaciones de la pantalla. Dichas particiones resultan ser un gran recurso dentro de la narrativa visual y pertenecerían, igualmente, a la dimensión del espacio. Hay diversas maneras de dividir el encuadre: en mitades, tercios, parrillas (cuartos, quintos y en adelante), cuadrados o siguiendo principios más complejos, como la segmentación a partir de la sección áurea⁸. Todas estas divisiones no precisan elementos gráficos o líneas reales. Cualquier cosa que parta el encuadre en dos o más áreas distintas. El divisor puede ser un proceso óptico realizado en el montaje (que muestra dos o más imágenes separadas), como en *Kill Bill: volumen 1* (Quentin Tarantino, 2004) (Imagen 3.35), pero lo más frecuente es que se trata de un elemento



8. La sección áurea es un tipo de división proporcional de una superficie que, en base a una fórmula geométrica (relacionada con el número irracional *phi* o número de oro, con un valor de 1,618...), otorga una composición estéticamente agradable a las formas que la siguen. Presente en multitud de formas naturales (flores, ciertas caracolas como el *nautilus*, algunas hojas de los árboles, etc.), la proporción áurea se ha usado en el arte clásico desde hace milenios, y también en formas cotidianas consideradas armónicas o estables, como los folios A4 o las tarjetas de crédito. En nuestro sistema perceptivo, aquellos objetos cuyas formas respetan la proporción áurea son considerados bellos.

de la puesta en escena, un objeto o espacio real, aquello que funcione como divisor. Una partición por la mitad, por ejemplo, puede surgir, en el plano horizontal, de la misma línea del horizonte. En el plano vertical, el espacio podría, por ejemplo, dividirse mediante a una puerta situada entre dos personas, de modo que exista una separación de tono entre el fondo de una figura y el fondo de otra, creando la separación gracias al contraste visual.

La línea y la forma.

Las **líneas** son otro de los componentes visuales básicos. Las líneas se encuentran por doquier en el mundo real. Por ejemplo, una portería tiene dos líneas verticales y una horizontal, y una pelota de fútbol consta de una línea curva. Pero a su vez, una portería es un rectángulo y una pelota es una esfera. Línea y forma están, pues, íntimamente ligadas porque se definen mutuamente.

Una línea existe porque nuestra mente conecta distintos puntos del encuadre entre sí, como el trazado que dibuja una bandada de pájaros o el contorno de una mano. Es decir, no siempre es una línea física, ya que la línea es, en sí, un efecto perceptivo de nuestros esquemas cognitivos. De hecho, la línea se diferencia de los otros componentes visuales en que sólo se manifiesta con la ayuda del contraste tonal o cromático:

Dependiendo del grado de contraste, una línea puede manifestarse o disimularse. Existen muchos tipos de líneas, tanto en el mundo real como en pantalla, que pueden dividirse en siete ítems perceptivos distintos: borde, contorno, cierre, intersección de planos, abstracción por la distancia, eje y rastro (Block, 2009, pp. 96-104).

Cualquier imagen fotográfica puede quedar reducida a simples líneas, extrayendo su patrón lineal o motivo lineal. Un film puede construir su estructura visual mediante un patrón lineal curvo, recto o, lo más habitual, combinar todos ellos. Pero la cuestión más importante para el análisis de la puesta en cuadro es cómo afecta este componente visual a la significación, es decir, cómo gracias al patrón lineal pueden crearse determinados efectos emocionales, plásticos o narrativos dentro de un plano, entre planos o secuencias. Así, las líneas se pueden estructurar en la composición fotográfica en base a tres cualidades: orientación, tipo y dirección.

Por orientación se entiende la angulación lineal creada por los objetos inmóviles o estáticos. Muchas de las líneas son estáticas: puertas, ventanas, muebles, esquinas de habitaciones, aceras, carreteras, bordillos, árboles, edificios, etc. Según su angulación, estas líneas serán en pantalla horizontales, verticales o diagonales. La mayor intensidad visual la dan las líneas diagonales, que crean gran tensión en el encuadre. Las líneas verticales también, pero menos, y las horizontales son las menos dinámicas. La combinación de líneas horizontales, verticales y diagonales puede crear armonía o contraste dentro de un plano o entre planos contiguos. Por ejemplo, si se pasa de una serie de planos donde domina la estabilidad de las líneas

horizontales a un plano inclinado compuesto mediante una línea diagonal muy acusada se rompe la estabilidad visual y se crea una tensión visual, pero también dramática, puesto que la irrupción de una inclinación suele anunciar que “algo va mal”, es decir, que va a producirse un hecho desestabilizante también en la trama narrativa.

En relación a su naturaleza, el tipo de línea puede ser recta o curva. Ciertos atributos y rasgos emocionales se asocian a menudo con un tipo de línea. La mayor parte de los componentes visuales no tienen estas connotaciones emotivas preexistentes, pero las líneas rectas y curvas sí. El estudio de la imagen desde la fotografía, el diseño, etc. ha asociado a la línea recta determinadas características: directa, honesta, agresiva, contundente, ordenada, industrial, artificial, adulta o rígida. En cambio, una línea curva se asocia con características casi opuestas: indirecta, despreocupada, natural, infantil, romántica, suave, orgánica, tranquila o flexible. Dichas características pueden inducir a imaginar estereotipos predecibles aunque, como todo signo, puede ser articulado de manera personal o subversiva, y sólo podrá evaluarse su significado en el seno de un espacio textual concreto.

Por último, la línea puede componerse en un encuadre orientando la lectura en varias direcciones. La dirección hace referencia a la angulación de las líneas o rastros dejados por los objetos en movimiento, en direcciones distintas. En el plano paralelo a la imagen, de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba abajo y de abajo a arriba. En el plano perpendicular a la imagen, del primer término al fondo y del fondo al primer término, de modo frontal o transversal, siguiendo trazados rectos o curvos.

La distribución de elementos, a su vez persigue **formas** como cuadrados, triángulos y círculos, que también contribuyen a dar sensación de profundidad y se utiliza para expresar aspectos de la narración. Las mismas características emocionales vinculadas a las líneas rectas y curvas pueden aplicarse a las formas circulares, cuadradas y triangulares. El círculo es la forma más apacible, mientras que el triángulo es la más dinámica. Las formas redondeadas suelen describirse como indirectas, pasivas, románticas, naturales, suaves, orgánicas, infantiles, seguras y flexibles. Las formas cuadradas son lineales, directas, industriales, ordenadas, artificiales, adultas y rígidas. A causa de sus líneas diagonales, las formas triangulares suelen verse como aguerridas, airadas, agresivas, dinámicas, amenazantes, caóticas, desconcertantes y desorganizadas. De nuevo estas connotaciones emocionales no son reglas inquebrantables y cualquier línea o forma se puede vincular a prácticamente cualquier característica emocional, según su inscripción en el texto fílmico.

El tono.

Cuando se habla de **tono** como componente visual no es referido al tono dramático o cómico de una escena, ni tampoco a un sonido agudo o grave, sino al brillo de los objetos en el encuadre (en relación con la escala de grises, algo que resulta especialmente relevante en el cine en blanco y

negro). El rango tonal de los objetos puede contribuir a dirigir la mirada del espectador y también puede afectar al sentido emocional que transmiten. El área más brillante atraerá primero la atención del espectador que la más sombría, especialmente si no existe movimiento alguno en el plano. Los tonos brillantes transmiten alegría, relajación y alivio, mientras que los tonos oscuros pueden proporcionar tristeza, misterio o desasosiego, por cuanto además exigen al espectador una mirada más atenta, capaz de descifrar los detalles en la oscuridad.

Para controlar el tono de los objetos en un plano, puede hacerse mediante la dirección artística (el color y material del objeto reflejan una luz determinada), mediante la iluminación escénica (iluminando o ensombreciendo el objeto) o mediante el control de la exposición en la cámara, regulando la posición de la cámara y la óptica elegida (cada objetivo tiene una luminosidad distinta). En el primer caso, los directores artísticos de un film que precisa una apariencia tenebrosa pintarán los decorados de colores oscuros y procurarán que los personajes no lleven ropa de colores vivos ni utilicen objetos brillantes. La oscuridad de las imágenes quedará determinada por la propia oscuridad de los objetos que aparezcan en el plano. Y viceversa. Para crear una imagen luminosa, todo lo que aparezca en la escena deberá ser claro. La iluminación, por su parte, deberá ser plana y carente de sombras, dando la misma cantidad de luz a todos los objetos, ya que quedará fijada por el brillo real de los objetos, no por la iluminación usada. Si lo que se busca, por el contrario, es un tono contrastado, se combinará la presencia de objetos oscuros con otros brillantes en la imagen. Si el control tonal se pone en manos del director artístico y el diseñador de vestuario, la iluminación no afectará al tono de los objetos de la imagen⁹. El segundo método de control del brillo tonal es mediante la iluminación. En este segundo caso, la escala de grises se fija por la cantidad de luz que incide en los objetos de la imagen. Un muro blanco puede parecer oscuro porque ha sido ensombrecido. El brillo del muro se controla por la luz que le llega, antes que por el tono del muro mismo. Dependiendo de la iluminación, es posible hacer que los objetos brillantes parezcan oscuros y los oscuros parezcan claros. Hay numerosos ejemplos de este uso de la iluminación en las películas clásicas de cine negro o *film noir*, que han inspirado films más recientes como *Chinatown* (Roman Polansky, 1974), *El hombre que nunca estuvo allí* (Joel y Ethan Coen, 2001) o *Sin city (ciudad del pecado)* (Robert Rodríguez, 2005). En ellas, los directores, junto con los directores de fotografía, se valen de esquemas de iluminación expresivos para transmitir tanto la atmósfera de una escena como las emociones y los estados de ánimo que corresponden a cada momento de la trama. El tercer método de control de rango tonal de un plano es a través de la selección óptica y de la posición de la cámara. Es un tipo de control menos selectivo que los anteriores, ya que afecta a todo el encuadre. Mediante el ajuste del diafragma, la tonalidad de la imagen puede hacerse más brillante o más oscura, pero



9. A menudo se hace así para evitar problemas técnicos, especialmente en teleseries, magazines televisivos (o documentales). Como estos programas están grabados con varias cámaras, el decorado está iluminado uniformemente para darle a los actores libertad de movimiento y para acomodar cualquier tipo de posición de cámara. La libertad formal del documental es también la razón de que el director artístico o el diseñador de producción controlen el rango tonal o luminosidad del proyecto.

no puede concretarse en un objeto, por ejemplo una camisa o una pared, sin afectar al resto de elementos del plano.

El color.

El **color** es uno de los componentes visuales más poderosos y extendidos en el cine. Mediante el uso del color pueden destacarse unos elementos sobre otros en el encuadre, buscar la afinidad o el contraste con fines plásticos o narrativos. Mediante la manipulación de sus diversas características (matiz, tono/brillo y saturación) el color se combina de infinitas maneras. Los matices pueden combinarse para producir colores fríos (azules, verdes, cian y amarillos-verdosos) y cálidos (magentas, rojos, naranjas, amarillos). En términos de percepción visual, el magenta, por ejemplo, se ve como la mezcla de un matiz cálido (rojo) y otro frío (azul), por eso dependiendo de las proporciones de rojo y azul se le considera frío o cálido, y varía tanto su capacidad de atraer la atención como sus connotaciones. En competición con otros colores, un magenta muy saturado puede ser considerado intenso, pero tenderá a ser ignorado en la pantalla, ya que la atención del público se ve atraída antes por el brillo. Un amarillo saturado siempre concentrará la mirada, pero no por el matiz o la saturación, sino porque es extraordinariamente brillante. Cuanto más se oscurezca un color, menos atraerá las miradas. Además, cuando se sitúan unos colores junto a otros, como ocurre en la mayoría de diseños escénicos, se pueden producir alteraciones en el matiz, brillo o saturación. La aparente variación depende de cuál sea el color susceptible (el color que parece cambiar) y cual el color colindante (el color o tono que activará el cambio). La *interacción cromática* (Albers, 1993) se concreta en tres reglas básicas.



Imagen 3.36.



Imagen 3.37.

El primer tipo de interacción cromática se da cuando el blanco o el negro se sitúan cerca de un color. Los resultados varían dependiendo de las proporciones, pero digamos que un color cian rodeado de blanco parece más oscuro que si está rodeado de negro. El segundo tipo de interacción cromática implica a los colores análogos, que son los vecinos en la rueda de color. Son colores análogos el rojo y el naranja o el naranja y el amarillo. Al entrar en contacto, la interacción cromática provoca que tiendan a desplazarse de su posición en la rueda de color a la posición siguiente. Por ejemplo, una muestra naranja sobre fondo rojo tenderá a parecer amarilla, pero la misma muestra sobre fondo amarillo tenderá al matiz rojo. El tercer tipo de interacción cromática postula cuándo dos colores complementarios (aquellos colores que son opuestos en la

rueda de color) se sitúan uno junto al otro, se incrementa la saturación de ambos. Si ponemos un naranja en proporciones semejantes frente a un azul, el naranja parecerá más naranja y el azul más azul, más que si se combinaran con otros colores. Este tipo de contraste sería simultáneo, ya que vemos los dos colores a la vez, pero la misma interacción puede darse entre dos imágenes consecutivas, produciéndose un contraste sucesivo donde, lógicamente, el segundo color es el único susceptible al cambio, ya que el espectador acaba de ver su complementario. Esto suele trasladarse al diseño de iluminación y color de los films. Si a un espectador se le muestra una escena con dominante azul y luego otra anaranjada, la primera imagen de esta segunda escena parecerá más saturada y provocará más contraste visual debido a la susceptibilidad del naranja a la interacción cromática sucesiva. El arranque de *Los miserables* (Tom Hopper, 2012) o la reciente saga de *Transformers* (Michael Bay, 2007, 2009, 2011 y 2014) son sólo dos ejemplos de este utilizado principio, conocido entre la crítica estadounidense como *orange and teal* o *amber and teal*¹⁰.

Para planear el tipo y la combinación de colores que van a usarse en una película, se realizan esquemas cromáticos. Estos pueden realizarse alrededor de una gama dominante (amarillos, marrones y naranjas) o buscar el contraste escogiendo colores complementarios o una selección de, por ejemplo, blancos, negros y rojos. El contraste y la afinidad entre los esquemas cromáticos de un film puede darse dentro de un plano, entre plano o entre secuencias. Como el color tiene tantas variables, es imposible revisar todos los esquemas cromáticos posibles, pero todos se organizan de un modo u otro alrededor de la rueda de color, que define los colores básicos, así como sus complementarios¹¹. Como ejemplo, revisamos a la luz de estos nuevos conceptos algunos aspectos del color ya vistos desde el punto de vista de la puesta en escena, en el epígrafe 3.2.1.5. Los esquemas cromáticos basados en el *matiz* son los más utilizados para destacar unos elementos sobre otros y crear contrastes con funciones narrativas o simbólicas. El esquema de matiz único o esquema monocromático limita la paleta de color a un color dominante. *Rojos* (Warren Beauty, 1980) o *Gritos y Susurros* (Ingmar Bergman, 1972) utilizan una paleta de color limitada al rojo, normalmente muy saturado (*Imágenes* 3.36 y 3.37). El esquema de matices complementarios más habitual es el de azules y anaranjados. Basándose en este tipo de esquema pueden asignarse colores complementarios a cualquier aspecto de la producción dentro de un



10. Miro, T. *Teal and orange. Hollywood, please still the madness*, disponible en <http://theabyssgazes.blogspot.com.es/2010/03/teal-and-orange-hollywood-please-stop.html>

11. Puede consultarse cualquier manual de teoría del color para aclarar estos conceptos. La diferencia entre los colores luz y los colores pigmento determina un funcionamiento diferente para la mezcla. En los colores pigmento, el cian, el magenta y el amarillo son los colores primarios. Mezclando estos tres colores en distintas proporciones se consiguen todo el resto de colores de la paleta y en iguales proporciones darían el negro (de ahí, el acrónimo en inglés CMYK, donde la K corresponde a Black). En este caso, la mezcla procede por el llamado sistema aditivo. En los colores luz, aquellos que operan en cine, los primarios forman el conocido acrónimo RGB (Red, Green and Blue), y la mezcla de todos ellos da lugar a la luz blanca. Para conseguir el resto de colores deben aplicarse filtros, ya que se mezclan mediante un sistema más complejo llamado sistema sustractivo.

plano o entre distintos planos o secuencias: un grupo de personajes son azules y otros son naranjas, una localización es azul y otra naranja, los primeros términos de un plano son azules y los fondos naranjas, la iluminación principal del plano es naranja y el contraluz es azul, etc. Lo veíamos en apartados anteriores con ejemplos como *La bella durmiente* (Clyde Geronimi, 1959), donde los personajes tenían asociados determinados colores, o *Traffic* (Steven Soderbergh, 2003), en la que matices cromáticos opuestos identifican los espacios que se alternan en la trama. Existe una variante algo más compleja de este esquema que consiste en partir en dos los matices de uno de los complementarios. Un ejemplo de esto sería la elección del cian y su complementario partido en naranja y magenta-rojizo. O en violeta y su complementario amarillo y marrón amarillento. La reciente *El Gran Hotel Budapest* (Wes Anderson, 2014), cuyo diseño del color para los personajes y el espacio juega precisamente con este esquema en algunas escenas. En el espacio de la recepción dominan los amarillos y marrones, tanto en el fondo como en el vestuario del cliente interpretado por Jude Law (*Imagen 3.38a*). En cambio, el vestuario de los trabajadores del hotel es de un violeta intenso que contrasta, en otras escenas del film, con los fondos rojos del ascensor, las alfombras, etc. contribuyendo al impacto visual que tiene el color de esta película (*Imagen 3.38b*). No debe subestimarse el valor del color como componente visual en el encuadre, ya que es uno de los primeros componentes percibidos y hace que el público reaccione de forma inmediata.



Imagen 3.38a.



Imagen 3.38b.

El movimiento.

El **movimiento** es el primer componente visual que atrae la atención. Existen películas sin movimiento, pero son excepciones. *La jetée* (Chris Marker, 1964) consta únicamente de fotos fijas que interactúan con la banda sonora. En muchos documentales históricos también encontramos ese recurso, pero lo habitual es que exista algún tipo de movimiento. A nivel perceptivo, podemos dividir el movimiento en real, aparente, inducido y relativo (Block, 2009, p. 178). Cuando se reemplaza un objeto estático por otro en pantalla, el cambio puede ser percibido como movimiento. En este fenómeno se basa la animación y el propio cine, que consta de 24 imágenes que son fijas, aunque al proyectarlas en sucesión, reproducen el movimiento. De igual modo, una sucesión de bombillas que se van encendiendo en un rótulo de manera sucesiva puede generar la apariencia de que el rótulo se dibuja, se mueve (las distintas técnicas de animación foto a foto conocidas

como *stop motion* se basan en este principio). El movimiento, sin embargo, es aparente porque no existe como tal, sino que son una serie de imágenes o luces que van cambiando de posición. El movimiento inducido se da cuando un objeto en movimiento contagia a un objeto estático cercano. El movimiento de nubes cruzando por delante de la luna puede inducir la idea de que es la luna la que se mueve, cuando no es así. Por su parte, el movimiento relativo se da cuando el desplazamiento de un objeto puede ser apreciado por el cambio de su posición relativa respecto a un segundo objeto estático. En el encuadre cinematográfico, el movimiento visual se produce únicamente cuando un objeto se mueve respecto de los márgenes. Si la cámara, por ejemplo, se moviera en paralelo a un objeto que se mueve, a su misma velocidad, la percepción no sería de movimiento visual, parecería, en cambio, que el coche permanece estático.

El movimiento en el encuadre puede manifestarse a través de los objetos filmados, de la propia cámara y de los ojos del espectador cuando observa la escena. Un objeto es cualquier cosa que se mueve en relación a los márgenes del encuadre: un árbol, un camión o una estrella fugaz. Todo objeto en movimiento traza un rastro, ya sea real o virtual, que representa la estela o la huella que deja en el espacio. Este rastro es, en parte, equivalente al componente visual de la línea, ya que podría clasificarse según su dirección y tipo (recta o curva), pero desde el momento en que se trata de un recorrido en el tiempo, también podrá variar su trayecto (la distancia que recorre el objeto en pantalla, más larga o más corta) y su velocidad, que el público juzgará más rápida o más lenta relacionando el objeto con el encuadre.

Cuando lo que se mueve es el propio encuadre, estamos ante el segundo tipo de movimiento: un movimiento de cámara. La cámara puede moverse en dos o tres dimensiones. Como veremos en el apartado siguiente, dedicado al lenguaje de la cámara (3.2.3.2), los movimientos bidimensionales son la panorámica y el zoom. Los movimientos tridimensionales, aquellos que implican desplazamiento de la cámara en el espacio, son el travelling y la grúa. Ahora bien, cabe decir aquí que normalmente los espectadores perciben el movimiento de la cámara porque se transfiere a los objetos del plano. Los objetos se moverán en la misma dirección que la cámara, pero en sentido opuesto. Esto es, cuando la cámara hace una panorámica hacia la derecha, todos los objetos de la imagen se ven desplazados hacia la izquierda. Con una panorámica vertical ascendente, los objetos parecen moverse hacia abajo. Y lo mismo sucede con los movimientos tridimensionales. Un travelling lateral hacia la izquierda desplazará a los objetos hacia la derecha del encuadre, y una grúa ascendente los empujará hacia abajo. A causa de esta transferencia de movimiento, el movimiento de la cámara en sí mismo no es tan importante como el efecto que dicho movimiento tiene sobre los objetos del encuadre. La velocidad es otro factor importante también en el movimiento de cámara, ya que la velocidad de los objetos situados en primer término, medio término o fondo de la imagen acusarán diferencias visuales durante los movimientos de cámara. Ya sean rápidos o lentos, los movimientos bidimensionales (panorámica, zoom) obligan a que todos los objetos del encuadre se muevan a la misma velocidad. Un zoom se acerca a todos los elementos de una zona por igual, no existe movimiento relativo. Sin embargo, en los movimientos tridimensionales (travelling y grúa) los objetos que estén en primer término parecerán moverse más rápidos que los objetos situados en el fondo de la imagen. Si tenemos

un plano con una figura principal en primer término y dos figuras alejadas de ella, al fondo de la imagen, y hacemos un travelling de acercamiento, el actor en primer término se acercará más y de forma más rápida que las figuras del fondo. Esto se debe a las distancias relativas de dichas figuras a la cámara.

Por último, el tercer tipo de movimiento es el del punto de interés, que hace referencia a la mirada del espectador cuando observa diferentes áreas de la pantalla:

La visión humana puede concentrarse únicamente en una pequeña zona de su campo visual en un momento dado. Aunque disponemos de visión periférica, que nos permite tener un gran campo visual, a la hora de centrar nuestra atención sólo somos capaces de hacerlo en puntos muy concretos. Cuando se mira a una muchedumbre, se debe desplazar la mirada de un rostro a otro para intentar reconocer a una persona en concreto. Es imposible concentrarse en dos rostros a la vez (Block, 2009, p. 186).

Lo mismo sucede cuando se mira una pantalla. Aunque el público percibe la imagen entera, tiene que concentrar su atención en un punto concreto. En el cine, este fenómeno permite al director y al director de fotografía predecir y controlar cuál o cuáles serán esos puntos concretos de atención en cada encuadre. En orden de importancia, aquello que atrae la mirada del espectador es el movimiento, el brillo, los ojos de los actores, los puntos de fuga y los elementos contrastados, ya sea por la iluminación, el color, etc. La mirada del público siempre se verá arrastrada por un objeto móvil. Después, viene el brillo. Si no hay movimiento, el punto de interés del espectador se traslada a la zona más luminosa del encuadre. Si un objeto móvil resulta ser, además, el más brillante, el espectador lo identificará más rápidamente. Cualquier punto de fuga presente en la imagen también absorbe la mirada del espectador, que recorre la prolongación del espacio hacia ese final. Por último, el interés del público también se verá determinado por los componentes visuales más contrastados. Volveremos a estas cuestiones en el apartado 3.2.3.3.

Finalmente, los subcomponentes del punto de interés son similares a los del movimiento de objetos y cámara. A medida que el espectador sigue un punto de interés, su mirada traza un recorrido que mantiene la misma dirección, tipo, longitud y velocidad. Si la trayectoria del objeto móvil es curva, su movimiento ocular lo será también. Cuando el público mueve su atención entre dos objetos, suele escoger el camino más corto, pero ello dependerá, claro está, de la distancia a la que estén uno y otro objeto en el encuadre.

El ritmo.

El *ritmo* visual, emparentado con el ritmo sonoro, puede encontrarse en las figuras y objetos estáticos o móviles. Existe ritmo dentro de una imagen fija, de una imagen en movimiento o de una secuencia de imágenes, gracias al montaje. El ritmo es fácil de experimentar, pero difícil de describir. Block utiliza la metáfora del metrónomo para explicarlo. El tictac del metrónomo crea

un pulso que reconocemos como ritmo. Todo ritmo consta de tres subcomponentes: alternancia, ritmo y repetición. Primero, el ritmo del metrónomo existe porque se da una *alternancia* entre sonido y silencio, pero también entre sonidos graves y agudos, entre sonidos más altos y más bajos, etc. Un ruido continuado, como el zumbido de un ventilador, carece de ritmo porque no existe alternancia, pero si este sonido sólo aparece en un plano y, en el plano siguiente, se detiene ese sonido, el cambio produciría un ritmo entre esos dos planos. Segundo, la alternancia entre sonido y silencio en el metrónomo es rítmica porque se repite. Es la *repetición* de la secuencia sonido-silenció-sonido-silenció lo que genera un ritmo. Es imposible reconocer el ritmo de unos pasos si sólo escuchamos uno, ya que un sonido aislado no produce ritmo alguno. Pensemos en un faro en medio del mar. La luz del faro se distingue de otras luces y funciona como guía para los barcos por su repetición luz-oscuridad-luz en un intervalo constante. Tercero, si este intervalo no fuera siempre el mismo diríamos que lo que cambia es el ritmo o el *tempo*. Todo ritmo tiene una proporción entre alternancia y repetición que llamamos *tempo*. Para el sonido de los pasos, el tempo sería la diferencia rítmica entre andar y correr. Un largo intervalo temporal entre pulsos crea un tempo lento y uno corto, un tempo rápido. El ritmo visual se define con estos mismos componentes, alternancia, repetición y tempo.

Los objetos estáticos en el encuadre crean ritmo visual según su composición, el modo en que se disponen calculadamente en el encuadre. Un encuadre vacío no tiene ritmo alguno, mientras que un encuadre abarrotado de elementos crea un ritmo visual intenso. La disposición de los objetos en encuadre crea lo que se conoce como espacios positivos (aquellos puntos donde hay algún elemento) y espacios negativos (áreas vacías). La alternancia entre espacios positivos y negativos, dividiendo el encuadre en distintos subespacios crea un tempo de lectura. Si se encuadra a un sólo actor sobre un fondo plano, se obtendrá un ritmo visual lento. Si en lugar de un actor, son cinco en fila, el espacio del encuadre se divide en cinco partes, se incrementa la alternancia entre los espacios negativos y positivos. Hay más alternancia, más repetición, un tempo más rápido y, en suma, un ritmo visual más intenso. Este es un ejemplo de ritmo rápido y regular, pero si las particiones del encuadre fueran irregulares, jugando con líneas diagonales, por ejemplo, el ritmo visual sería aún más intenso.

En cuanto a los objetos en movimiento, estos pueden crear ritmo visual de cuatro modos: entrando y saliendo del encuadre, moviéndose por delante o detrás de otros objetos, moviéndose y deteniéndose o cambiando de dirección. Cuando un objeto, por ejemplo una pelota, crea ritmo porque su relación con los márgenes del encuadre va cambiando a medida que se desplaza. Si, en su recorrido, la pelota pasa por delante o por detrás de una serie de columnas, se producen nuevos pulsos visuales que se añadirían al propio desplazamiento de la pelota. El objeto móvil resalta el ritmo visual que ya tenía el objeto estático. Así, en el momento en que la pelota se cruza con una columna en primer término o al fondo de la imagen, ese pulso visual preexistente se hace más marcado. Lógicamente si se añaden columnas en primer término o al fondo de la imagen, o si fueran más pelotas las que entraran y salieran del encuadre, se crearía un ritmo visual más complejo. También existe un ritmo visual distinto cuando la pelota se mueve y se

detiene a lo largo del encuadre (hay alternancia, repetición y tempo) o bien cuando cambie de dirección. Cada cambio de dirección, si este se da más de una vez, produciría un tempo, una repetición y una alternancia visual propia. El ejemplo de una pelota desplazándose en el espacio nos ha servido para entender el primer tipo de ritmo que crean los objetos en movimiento, el ritmo primario. Pero los objetos que se mueven en el espacio cinematográfico suelen ser figuras más complejas que añaden, a este ritmo primario otros ritmos secundarios, procedentes del movimiento de distintas partes del cuerpo. Si es sólo una parte del objeto o figura la que se mueve independientemente, se genera un ritmo secundario. Baste con imaginar que, en lugar de una pelota, se tratara de un gato chino de la suerte que se desplaza por el encuadre a la vez que mueve su brazo arriba y abajo. Una persona caminando genera un ritmo primario con su desplazamiento y un ritmo secundario, el de sus piernas y brazos, su cabeza o sus manos, etc.

Por último, existe también un ritmo que se crea en la mesa de montaje, entre un plano y otro. Cada corte entre planos produce un nuevo pulso rítmico, y cuanto mayor sea el contraste entre un plano y el siguiente más marcado será este pulso. Pero el pulso puede disimularse o acentuarse del mismo modo que lo hace en el marco del encuadre, ya que el ritmo del montaje posee los mismos componentes básicos: alternancia, repetición y tempo. Por ejemplo, el montaje de una escena nocturna implicará poco contraste entre unos planos y otros, para reforzar la continuidad, lo que implica un pulso rítmico moderado, basado en la repetición tonal entre planos consecutivos. Si la escena siguiente fuera una escena diurna y muy brillante, entre estos dos planos consecutivos se produciría un fuerte contraste de tono, y esta alternancia incrementaría el ritmo visual. Como veremos en el apartado dedicado a la puesta en serie (3.2.4), los principios de *contraste* y *afinidad* en el montaje no sólo se establecen a partir de la repetición de componentes visuales (espacio, línea, tono o color), sino también de los códigos fotográficos (tipos de plano y lenguaje de la cámara). La repetición icónica que se da cuando se repite un tipo de encuadre determinado marca un ritmo, al tiempo que establece o rompe la continuidad visual. Por ejemplo, si el montaje intercala dos primeros planos en una escena de diálogo, marca una repetición y una alternancia. El espectador ve como los dos encuadres van alternándose una y otra vez. Cuanto más se repitan los encuadres, más evidente es la repetición y menos atención presta el espectador a la alternancia formal, que volvería a coger protagonismo si, de pronto, el plano cambiara de escala o la posición de la cámara fuera otra. De todas estas cuestiones nos ocupamos en el apartado 3.2.3.3., dedicado a la lectura de las imágenes. Para el público, sin embargo, es difícil ser consciente de la repetición en el montaje si la duración de un plano supera los diez segundos. Es más fácil para el público ser conscientes del ritmo visual de montaje cuando los planos son cortos, esto es, cuando el tempo es más rápido. Cada serie de cortes en el montaje configuran un tempo que puede permanecer constante, acelerarse o ralentizarse. Volveremos a ello en el bloque 3.2.4., dedicado a la puesta en serie.

En conclusión, los componentes visuales (planos del espacio, líneas rectas y curvas, tono, ritmo, etc.) son los elementos formales con los que se compone una imagen (pelo del autor)

y en los que se basa el reconocimiento icónico (polo del lector). Sin embargo, la lectura, el análisis de la imagen fílmica y, en última instancia, la audiodescripción, aplican estos esquemas perceptivos en la descodificación para extraer el contenido de la imagen, reconectando los componentes para interpretar aquello que se está narrando. Por un lado, los componentes de la historia, representados por los códigos de la puesta en escena: personajes (actores, acciones) y espacio escénico (decorados, vestuario, *atrezo* e iluminación). Por otro, su tratamiento sintáctico y discursivo, que organiza fotográficamente los componentes de la historia marcando cómo han de ser mirados en función de los códigos referidos a la cámara (*puesta en cuadro*) y aquellos otros que afectan al montaje (*puesta en serie*). Veamos ahora cuáles son los códigos visuales referidos a la cámara, esto es, los tipos de plano.

3.2.3.2. RECORRIDOS DE LA CÁMARA. TIPOS DE PLANO.

La unidad del plano cinematográfico puede estar formada de espacios negativos y espacios positivos, de vacíos y formas, de luces y sombras, de colores y tonos distintos, de líneas que siguen un determinado ritmo, etc. Sea cual sea su forma, la puesta en cuadro convierte a cada imagen cinematográfica en algo finito, restringido, limitado. De un espacio implícitamente continuo, el encuadre selecciona una porción para mostrárnoslo. La puesta en cuadro define todo lo que aparece en el *campo* visual y, por ende, lo que queda *fuera de campo*¹².



Imagen 3.39a.

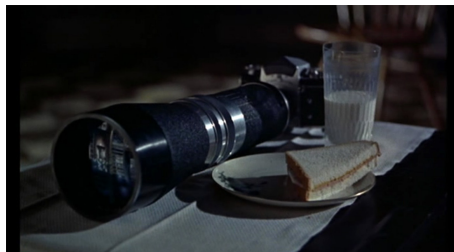


Imagen 3.39b.

Así pues, la composición fotográfica define un encuadre, que comprende todo lo que aparece en el campo visual (y, por ende, lo que queda fuera de campo) pero también opta por un nivel dentro de la escala de planos (primer plano, plano medio, plano general, etc.), por colocar la cámara en



12. Noel Burch (1995) ha señalado seis zonas de espacio fuera de campo, concibiendo el escenario como un cubo: el espacio más allá de cada uno de los cuatro bordes del encuadre, el espacio detrás del decorado y el espacio detrás de la cámara, que se correspondería con el concepto teatral de "la cuarta pared". Cuando se dice que un film o una representación "rompe la cuarta pared" es porque alguno de los actores se dirige a los espectadores a través de la cámara, quebrantando voluntariamente el tácito pacto comunicativo de todo espectáculo.

una posición concreta y a una altura determinada, por dejarla estática o ejecutar con ella algún movimiento. De igual modo, la planificación fotográfica de un film implica decidirse por filmar con un objetivo zoom o un fijo gran angular, por la utilización de filtros o lentes especiales, etc. Estas decisiones en el nivel de la puesta en cuadro, basadas en los códigos fotográficos, tienen también implicaciones semánticas y narrativas. Algunos de los planos de un film que ya hemos mencionado, *La ventana indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954), son buen ejemplo de la utilización de filtros para obtener un determinado resultado estético y dramático. Compartimos el punto de vista de Jeff, el protagonista: vemos lo que él ve y del modo en el que lo ve. Compartimos hasta su deseo de “ver más”. El uso del filtro redondo en algunos planos (*Imagen 3.39a*) está justificado diegéticamente. Para ver más de cerca, Jeff ha tomado el teleobjetivo que usa en su profesión: es fotógrafo. El guión, por tanto, ha explotado los objetos que le son propios dentro de la diégesis para sacarle partido, lo que repercute en el diseño de la puesta en escena. Pero en el plano fotográfico, somos testigo de hasta dónde ha crecido ese deseo de ver más en una de las imágenes, compuesta como un bodegón pictórico que encarna la metáfora de su voyeurismo (*Imagen 3.39b*). El teleobjetivo constituye, junto a la comida y la bebida, un “alimento” más: el de su curiosidad. Ese deseo por ver más, de hecho, es más fuerte que el hambre o la sed, y en el transcurso de la acción, Jeff coge el bocadillo y antes de metérselo en la boca lo deja donde estaba y, tomando el teleobjetivo toma también una decisión simbólica.



Imagen 3.40a.



Imagen 3.40b.

Otros directores responsabilizan casi enteramente de su forma fílmica (Bordwell, 1996) a la puesta en cuadro, a través de un uso muy consciente de la escala. El estilo del cine de Ingmar Bergman llegó a su cumbre en el film *Persona* (Ingmar Bergman, 1966), rodada con abundancia de primeros planos, donde la iluminación va modelando las miradas a cámara de las dos protagonistas: una actriz que no habla y su enfermera, encargada de cuidarla (*Imágenes 3.40a* y *3.40b*). Este drama psicológico, que tiene más de reflexión o ensayo, que de narración propiamente, explora así conceptos como la incomunicación, el silencio o la angustia, intentando filmar el interior de ambos personajes, cuyos inconscientes son también protagonistas.

Si la elección de los encuadres y las escalas (primer plano, plano medio, plano general, etc.) pueden ser una decisión estética con implicaciones semánticas que afecten a la interpretación del film completo, también lo harán las posiciones, angulación e inclinación de la cámara y la duración del plano. La puesta en cuadro aglutina una serie de recursos expresivos que dirigen nuestra atención de un lugar a otro, añadiéndole o restándole a las figuras connotaciones de poder, fuerza o dignidad, pudiendo generar efectos cómicos o añadir tensión a la escena, por poner sólo algunos ejemplos. Todos estos efectos gracias a los códigos de planificación, que trataremos ahora desde una perspectiva general, pero a los que volveremos en el capítulo 4, desglosando ejemplos de cada uno de ellos para evaluar las estrategias de su traslación audiodescriptiva.

En líneas generales, según el comportamiento del encuadre, los planos pueden dividirse en *planos estáticos* y *planos dinámicos*. Estos últimos incorporan los distintos tipos de movimientos de cámara.

3.2.3.2.1. LOS PLANOS ESTÁTICOS: ESCALA, POSICIÓN, ANGULACIÓN.

Al reproducir un objeto desde un ángulo inusitado y sorprendente, el artista obliga al espectador a interesarse más vivamente, con un interés que excede a la simple observación o aceptación. El objeto fotografiado así gana a veces en realidad, y la impresión que causa es más vívida y profunda.

(Arnheim, 1990, p. 104).

Los planos *estáticos* son aquellos en los que la cámara no se mueve y cuya significación tiene que ver con criterios como la *escala*, la *posición* o *emplazamiento de la cámara* y la *angulación*.

Primero, la puesta en cuadro nos crea la sensación de estar lejos o cerca de la puesta en escena, representando la distancia que nos separa de las figuras a través de la **escala de planos**. Tomando como referencia el cuerpo humano, la escala divide los planos en *plano general lejano*, *plano general*, *plano entero*, *plano americano* (o plano tres cuartos), *plano medio*, *primer plano* y *plano detalle*.

En el *plano general lejano* la figura humana apenas es visible, queda reducida a puntos físicos. Es el encuadre elegido para los paisajes, las filmaciones a vista de pájaro de las ciudades y otras vistas panorámicas. El *plano general*, las figuras son algo más prominentes, pero todavía domina el fondo. También es llamado plano de situación porque ayuda a relacionar personajes con espacio de una manera equilibrada, y es una escala apropiada para mostrar la interacción de varios personajes entre sí. Ambos tipos de planos pertenecen al grupo de los planos llamados *descriptivos*.

El *plano entero* es poco habitual en el cine clásico, ya que implica ajustar la figura humana a los bordes del encuadre, encajonándola. Un buen ejemplo sería la visión desde arriba de un muerto en un ataúd. Sin embargo, el *plano americano* o *plano tres cuartos* es muy común en el cine clásico de Hollywood. En él, la figura humana está encuadrada aproximadamente desde las rodillas hacia arriba, permitiendo también un buen equilibrio entre las figuras y el entorno, por lo que se emplea mucho para representar situaciones en las que varios personajes entran, salen o se relacionan en el espacio visual. El *plano medio* encuadra al cuerpo humano desde la cintura hacia arriba, por lo que los gestos y expresiones comienzan a ser más visibles. Este tipo de plano puede acercarse más o menos al rostro, en ese caso se habla también de plano medio corto (por debajo de la axilas). Los planos tres cuartos y los planos medios largos dejan aún ver lo suficiente del espacio alrededor de los personajes y permiten que estos interactúen, por lo que se engloban en el grupo de los planos *narrativos*.



Imagen 3.41a.



Imagen 3.41b.

Tradicionalmente, el plano utilizado para poner de relieve las expresiones faciales, los detalles de un gesto o una mirada, es el *primer plano*. Este plano se centra en el rostro de los personajes y durante décadas el *star-system* hollywoodiense se basó en él para popularizar a actores y actrices. Por último, el *plano detalle* destaca una porción del rostro humano (ojos, boca, etc.) para acrecentar el dramatismo o un objeto significativo (un maletín, una llave, etc.), generalmente para señalar su importancia en la trama narrativa, de ahí que este grupo de planos más cercanos, desde el plano medio corto al plano detalle reciban el nombre de planos *emotivos* o *analíticos*.

Ahora bien, los encuadres no sólo funcionan para enfatizar la forma narrativa, sino que también pueden tener su propio interés intrínseco. Los primeros planos, por ejemplo, pueden resaltar texturas y detalles que de otro modo podríamos ignorar. Una gran parte de la sutileza de *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001) reside en la abundancia de planos detalle, capaces de captar los gestos más subrepticios de los personajes. En el otro extremo, los planos generales nos dejan recrear la vista en espacios amplios, de ahí la belleza visual de películas como *2001, una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick 1968) o *Los siete samuráis* (Akira Kurosawa, 1954), cuyos planos generales ponen de manifiesto grandes espacios al tiempo que dotan al film de un carácter emotivo o poético. Es decir, aunque existen significados cifrados para cada tipo de

plano, estos no son absolutos y han de analizarse en su funcionamiento dentro de una película concreta. En cualquier caso, su utilización no es casual, sino que persigue determinados efectos que, podemos predecir, tendrán consecuencias en la redacción del guión audiodescriptivo.

Pues bien, si la elección de la escala (PGL, PG, PA, PE, PM, PP y PD) puede ser una decisión estética con implicaciones semánticas (que deben analizarse en su utilización concreta para cada film) también lo serán la angulación y la posición de la cámara, pertenecientes a la puesta en cuadro de igual modo.

La *posición de la cámara* es responsable del encuadre que delimita el campo visual del espectador y define una relación entre los objetos que aparecen. Puede, por ejemplo, ayudarnos a considerar un plano como *subjetivo*. Cuando el encuadre de un plano nos incite a tomarlo como la visión que tiene un personaje, se denomina *plano subjetivo*. En un plano del primer film americano que rodó el director alemán Fritz Lang, *Furia* (Fritz Lang, 1936), vemos al protagonista, Joe Wilson (un joven Spencer Tracy) asomado a la ventana de su celda, en ángulo ligeramente contrapicado. El siguiente plano es un plano picado tomado con la cámara desde dentro de la celda hacia la calle, mostrándonos a través de los barrotes lo que el personaje ve, su punto de vista (*Imágenes 3.41a y 3.41b*).

Además, mediante procedimientos técnicos que no explicaremos aquí, como la profundidad de campo, determinadas posiciones de cámara crean subespacios y se logra dar más protagonismo a unos elementos, relegando a otros al fondo, normalmente desenfocado, donde se reduce su tamaño y su relevancia. Si la cámara se coloca detrás de algún objeto (ej. una reja, un cristal, etc.), se dificulta al espectador el reconocimiento de lo que ve, ya que debe sortear con su mirada ciertos obstáculos para distinguir lo relevante en la acción o asignar el punto de vista a un determinado personaje, reconociendo en esa posición de cámara un plano subjetivo. Estas técnicas crean figuras y fondos en la pantalla, haciendo que la importancia visual de los objetos sea relativa, por lo que pueden preverse las consecuencias de esta *focalización* para su traducción discursiva a palabras en la audiodescripción.

“EL PLANO DETALLE DESTACA UNA PORCIÓN DEL ROSTRO HUMANO, PARA ACRECENTAR EL DRAMATISMO, O UN OBJETO SIGNIFICATIVO”

Si hablamos de la *angulación*, la toma cinematográfica que reproduce la visión natural es la llamada *toma a nivel*, que equivale al punto de vista de un sujeto situado a la misma altura que el objeto filmado. Frente a esta angulación normal, los ángulos *picados* representan la visión desde un lugar más alto (*Imagen 3.42a*). Se equiparan al punto de vista de una persona de mayor

altura, de ahí que el objeto enfocado pueda adquirir connotaciones de flaqueza, debilidad o impotencia. En *La noche del cazador* (Charles Laughton, 1955), se nos presenta a Robert Mitchum como un personaje bondadoso y tierno, cargado de las mejores intenciones. Se utiliza el ángulo picado para esta presentación, aún si su uso también se debe también a la asimilación con el punto de vista de la abuelita, interpretada por Lillian Gish, a modo de *plano subjetivo*. La intencionalidad discursiva se revela así en colaboración con la puesta en escena. En cada mano, el personaje tiene tatuado un sustantivo diferente, empleando un dedo para cada letra: “love” (“amor”) en su mano derecha y “hate” (“odio”) en su mano izquierda. Más adelante, cuando el personaje demuestre su maldad, lo hará con su mano perversa, en la que el espectador lee “hate”. Durante este plano (*Imagen 3.42b*), sin embargo, la mano que ve el espectador es aquella que reza “love”, magnificada por el efecto óptico del objetivo empleado y la diferencia de distancia a la cámara entre la mano y el rostro del personaje.



Imagen 3.42a.



Imagen 3.42b.



Imagen 3.43a.



Imagen 3.43b.

Los ángulos *contrapicados* son tomados con la cámara por debajo del personaje, como adoptando el punto de vista de alguien inferior (*Imagen 3.43a*). De ahí las connotaciones de poder, fuerza o triunfo. Uno de los múltiples ejemplos del uso de los ángulos contrapicados en la filmación de los héroes o de los malvados lo encontramos en varios planos de *Terminator* (James Cameron, 1984) (*Imagen 3.43b*). En un ejemplo más reciente, el film español *Blancanieves* (Pablo Berger, 2012),

casi todas las apariciones de la madrastra (Maribel Verdú) se muestran en plano contrapicado, independientemente de la escala (*Imágenes 3.44a, 3.44b y 3.44c*).

Como en el resto de elementos, no olvidemos que los significados y los efectos dramáticos, narrativos o poéticos de la planificación son siempre resultado de su inscripción en la película entera, de su funcionamiento como sistema. El contexto de la película determinará la función de los encuadres, al igual que determina la función de la puesta en escena, las cualidades fotográficas y demás técnicas. En muchos momentos de *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941), los planos en contrapicado de Kane transmiten su amenazador poder. Sin embargo, los planos con mayores contrapicados de la película tienen lugar en el momento de la derrota más humillante de Kane; su fracasada campaña política. En ese contexto, el contrapicado no magnifica su figura, sino que funciona para aislar a Kane y a su amigo ante un escenario vacío: su desierta sede electoral. Una vez más, como siempre, debemos buscar las funciones que la técnica desempeña en el contexto concreto de toda la película.



Imagen 3.44a.



Imagen 3.44b.



Imagen 3.44c.

Además de estas tres categorías generales (ángulo picado, contrapicado y normal) la puesta en cuadro implica un ángulo de encuadre con respecto a la puesta en escena que puede estar más o menos nivelado con respecto al encuadre. Si la cámara se inclina, el encuadre se convierte en oblicuo, diagonal. La *inclinación de la cámara* es relativamente poco frecuente en los films y su uso puntual suele anunciar una inestabilidad, algún acontecimiento que se aproxima (normalmente, negativo) y va a hacer pivotar la trama.

Otras veces, se utiliza para intensificar el dramatismo. Fijémonos, si no, en otro ejemplo por contraste. *La pasión de Juana de Arco* (Carl Theodor Dreyer, 1928) y *Juana de Arco de Luc Besson* (Luc Besson, 1999) (*Imágenes 3.45 y 3.46*) son dos películas que cuentan la misma historia, pero elaboran discursos opuestos también a través de la puesta en cuadro. Además de un acusado contraste tonal debido a la austera puesta en escena de Dreyer (estancias vacías, uso del blanco y negro, muy pocos diálogos, actriz sin maquillaje) frente a la menos grave adaptación contemporánea de Luc Besson (actriz de moda, filmada a color, escenas de acción, etc.), es reseñable el uso de los planos estáticos e inclinados en el primer film, frente a las numerosas representaciones naturalistas de otras versiones. La inclinación de la cámara añade tensión visual a la fotografía y produce un efecto de extrañeza que acentúa el valor dramático de

los rostros, subrayado por otro elemento de la puesta en escena: la música. Al contrario, en el film de Besson abundan los movimientos de cámara y personajes; se recrea en las escenas de batalla y opta por una puesta en cuadro más naturalista, sin extrañeza alguna. Como el resto de elementos, además, en una película pueden destacar ciertos encuadres por su rareza o, por el contrario, serle útil a la narración cinematográfica como motivo asociado a un personaje o una situación. El ejemplo de Dreyer, que recurre obsesivamente a la inclinación de la cámara y a los primeros planos de Juana, demuestran que la repetición de determinados encuadres puede convertirse en *motivo* a lo largo de toda una película.



Imagen 3.45.



Imagen 3.46

Por último, los planos estáticos en cine se rigen por los códigos de fotograficidad, pero no son fotografías. Un plano cinematográfico determina un espacio icónico en el que se conjugan los distintos elementos en un determinado orden espacial y temporal, relacionado con la permanencia del mismo encuadre en la pantalla. La puesta en cuadro también define una *duración* para cada plano, y en este sentido es importante precisar si el plano se mantiene estático, obligando al espectador a explorar sus distintos términos, o si los ojos del espectador cabalgan a lomos de la cámara. Así, antes de analizar los recorridos de la mirada, es hora de abordar los movimientos de cámara.

3.2.3.2.2. LOS PLANOS DINÁMICOS: MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

“Un travelling es una cuestión moral”

(Jean-Luc Godard¹³)

Cuando la cámara cinematográfica se mueve, cada tipo de movimiento crea un efecto concreto en la pantalla. Los tipos de movimiento de cámara son, principalmente, la panorámica, el travelling, la grúa y el zoom. Los movimientos de cámara a menudo aumentan la información sobre el espacio de la imagen. Las posiciones de los objetos se vuelven más vívidas y nítidas que en los encuadres estáticos, revelando objetos o figuras nuevos a medida que avanza o retrocede la cámara.

En la *panorámica*, la cámara gira sobre un eje vertical u horizontal, pero no se desplaza. El giro en horizontal puede llegar a completar los 180 grados, en ese caso hablamos de panorámica circular. Estas panorámicas dan la sensación de que la imagen explora el espacio horizontalmente, y a veces pueden asimilarse al punto de vista de un personaje (dando como resultado un plano subjetivo). Lo mismo ocurre con las panorámicas verticales, sólo que en este caso el espacio parece desplegarse de arriba abajo o de abajo a arriba. El movimiento en este tipo de panorámicas implica un cambio de ángulo, de picado a contrapicado o viceversa. Cuando



13. Esta conocida frase del crítico y cineasta francés procede de una frase anterior de Louis Moullet, también crítico y cineasta del círculo de Cahiers su Cinéma. En uno de sus artículos, publicado en Cahiers marzo de 1959, Moullet dijo “La moral es una cuestión de travellings”, que Godard versionó invirtiendo los términos. La frase se ha convertido en una *cita-boutade* atribuida a Godard, pero nunca escrita.

Años más tarde, Rivette se refería a ambas versiones de la cita con ironía en su conocido artículo *De la abyección*, sobre el controvertido travelling filmado por Pontecorvo en *Kapo* (Gillo Pontecorvo, 1961), film ambientado en un campo de concentración. Decía Rivette: “Otra cosa: se ha citado en gran manera, por todas partes, y la mayoría de las veces de forma absurda, una frase de Moullet: la moral es una cuestión de travellings (o la versión de Godard: los travellings son una cuestión de moral). Se ha querido ver en ello el colmo del formalismo, cuando en realidad más bien podría criticarse su exceso”. Puede consultarse el original de Jacques Rivette “De l’abjection”, *Cahiers du Cinéma*, nº 120, Mayo-Junio 1961 o bien aquí citada, traducida por Natalia Ruiz para su publicación en “De la abyección” en *Cahiers du cinema España* nº 36, Julio-Agosto 2010, pp. 58-59.

las panorámicas son tan rápidas que prácticamente no puede distinguirse lo enfocado durante el movimiento se las denomina *barridos*.

Mientras, en los *travellings*, la cámara no sólo cambia de posición, sino que toda la cámara se desplaza en el suelo, normalmente, sobre raíles o sobre un carrito llamado *Dolly*, en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, de forma circular, en diagonal o de un lado a otro, y los movimientos son más o menos fluidos dependiendo de la montura utilizada. En los *travellings* con *grúa*, sin embargo, la cámara se desplaza por encima del nivel del suelo, adquiriendo un movimiento tridimensional. Por lo general, asciende o desciende gracias a un brazo mecánico capaz de levantarla. Con la grúa, la cámara adquiere más libertad de movimiento que con cualquier otro sistema, puede moverse en todas direcciones. Los *travellings* y las grúas nos proporcionan constantemente diferentes perspectivas de los objetos a medida que la imagen cambia (continuamente) de dirección. Así, los objetos parecen más sólidos y volumétricos que cuando la cámara únicamente forma un arco, es decir, gira alrededor de un eje. Por ello, es más fácil asimilar el movimiento de cámara a nuestro propio movimiento. No se trata tanto de objetos que avanzan o retroceden como de crear la sensación de que los espectadores se apartan o se acercan a ellos, gracias a que estos objetos nos proporcionan indicios de profundidad. Esto posibilita que a veces se utilicen como planos subjetivos, motivados por la narración para representar la visión a través de los ojos de un personaje en movimiento. Esto ocurre en casi todos los planos del film *La dama del lago* (Robert Montgomery, 1947), contada a través de los ojos de la protagonista, que vive postrada en una silla de ruedas.

Otras veces lo que se persigue no son movimientos suaves, sino precisamente una imagen desequilibrada y temblorosa. Generalmente, este tipo de imagen se consigue mediante el uso de la cámara en mano. Es decir, el operador no fija la cámara en un trípode o en una *Dolly*, sino que, en vez de ello, utiliza su cuerpo como soporte, bien al hombro, o bien colgado con un arnés que estabiliza la cámara al cuerpo y cuya patente lo bautizó como *steadycam*. Este tipo de movimiento fluido es equiparable al de la cámara en mano o al hombro. La cámara libre se volvió muy común en los años cincuenta, con el nacimiento de los documentales de *Cinema-verité* y, poco después, con la *Nouvelle Vague* francesa, pero pronto se popularizó y comenzó a utilizarse en el cine de ficción. El mecanismo que mantiene el equilibrio permite a la *Steadycam* rodar planos móviles con gran profundidad, aunque puede calibrarse para que la imagen sea más o menos suave y más o menos temblorosa, según el efecto buscado. En *Toro salvaje* (Martin Scorsese, 1980), la *steadycam* sigue al protagonista fuera de los vestuarios, a través de un largo pasillo, subiendo un tramo de escaleras y por medio de una abigarrada multitud, hasta el ring. A modo de homenaje, en una película más reciente, *El luchador* (Darren Aronofsky, 2008), que narra la historia de un ídolo de la lucha libre envejecido y decadente, se utiliza el mismo movimiento de cámara, primero para enaltecer su salida al ring y, más tarde, un recorrido similar por los pasillos de un supermercado en el que ha comenzado a trabajar dada su falta de futuro en las canchas. El movimiento de cámara al hombro en este segundo film actúa como *motivo*, ya que se repite para crear un irónico paralelismo entre sus días de éxito profesional y la actualidad. Como valor añadido, la cámara en mano funciona a menudo como una forma especial de subrayar el punto

de vista subjetivo para el espectador, dotándolo de un realismo extra por cuanto se asimila al modo en que graba una cámara doméstica.

Finalmente, con el objetivo *zoom* se obtiene un movimiento de naturaleza óptica, no física, que se regula mediante el mecanismo interno de las lentes que componen la cámara y que consigue ampliar o reducir la porción de la imagen sin alterar el aspecto o la posición de los objetos filmados. Es decir, los objetos se vuelven más pequeños por el cierre del *zoom* y más grandes con su apertura, pero esto ocurre todo de una vez, de modo que la relación espacial entre los objetos no se altera, como en el caso del *travelling*. Aunque el *zoom* es considerado un falso movimiento de cámara, puesto que no se trata de un desplazamiento ni de un giro, como lo son los *travellings* y las panorámicas respectivamente, se utiliza también para en cine con efectos narrativos, como adoptar el punto de vista de un personaje o subrayar algún detalle. Eso sí, cuando la cámara se desplaza percibimos nuestro propio movimiento por el espacio (aunque estemos quietos en nuestra butaca), pero cuando opera el *zoom*, sólo percibimos que un fragmento del espacio queda agrandado o reducido.

Los encuadres dinámicos que acabamos de definir (panorámicas, *travellings* y *zooms*) son conocidos como movimientos puros. Pero los directores de cine combinan frecuentemente este tipo de movimientos entre sí dentro de un mismo plano. La cámara puede moverse mediante una grúa para realizar una serie de panorámicas, o bien alejar el *zoom* al mismo tiempo que realiza un *travelling* de avance¹⁴, sin embargo casi todo movimiento encontrado en un film puede identificarse como una combinación de estos tipos básicos.

En cuanto a las funciones de los movimientos de cámara, una de las más comunes es *reencuadrar*. Si un personaje se mueve respecto de otro personaje, es habitual que la cámara se mueva ligeramente en panorámica o *travelling* para modificar el encuadre. Como suelen estar motivados por el movimiento de las figuras en pantalla, los espectadores mantienen la atención en la acción del plano y los reencuadres, subordinados a la acción, tienden a pasar desapercibidos, pero son altamente frecuentes en las películas. Directores como Wes Anderson (*Hotel Budapest*, *Moonrise Kingdom*, *The life is aquatic*, *The Royal Tannenbaums*, etc.) no sólo se valen del movimiento de cámara como un motivo central en su cine, sino que cada vez que la cámara avanza o se detiene siguiendo a las figuras en pantalla, se esfuerza por equilibrar sus



14. A esta combinación en concreto se le ha dado en llamar "plano vértigo", puesto que fue utilizada por primera vez en el film *Vértigo* (*De entre los muertos*) (Alfred Hitchcock, 1958) para distorsionar plásticamente la perspectiva del plano buscando el impacto visual y dramático. Por otro lado, panorámicas, *travellings* y *zooms* son los movimientos de encuadre más comunes, pero para los creadores es posible imaginar prácticamente cualquier tipo de movimiento (dando vueltas de campana, basculando, etc.), que a menudo implica construir artefactos ex profeso para conseguirlos, como la noria que Kubrick mandó fabricar para ciertos planos de *2001, una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968). Como hemos dicho abundantemente en este trabajo, la existencia de códigos cinematográficos apareja la posibilidad de que sean renovados y actualizados.

composiciones mediante el reencuadre, manteniendo la simetría para obtener los efectos estéticos que le son característicos.



Secuencia 3.9.

No obstante, insistimos en que los movimientos de cámara no necesitan estar subordinados al movimiento de las figuras y pueden ostentar otras funciones. La cámara puede alejarse de los personajes para revelar algo (un objeto, un espacio, un detalle, etc.) importante para la trama. Pueden poner de relieve una pista disimulada, una señal, una mano haciendo algo, una sombra, un cartel con algo escrito, etc. En muchas ocasiones la cámara se mueve independientemente del movimiento de las figuras. Puede utilizarse un movimiento de cámara para relacionar un lugar con los personajes, para mostrar un objeto importante que ha estado o que estará a continuación en manos de algún personaje, o puede emplearse para vincular a personajes entre sí, pasando de enfocar a una figura a enfocar a otra sin que estas tengan por qué hacer movimiento alguno.

En el primer caso, la cámara crea diferentes concepciones del espacio según quiera revelar, esconder o incluso engañar al espectador. Un ejemplo lo tenemos en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) donde una grúa sigue primero la ascensión de Norman Bates por las escaleras de la casa hasta que entra en la habitación de la madre. En ese momento, la grúa se detiene y hace un giro para colocarnos en un punto de vista cenital de las escaleras. Permanece detenida fuera de la habitación unos segundos, mientras escuchamos a Norman hablando con su madre. A continuación, Norman sale con su madre en brazos y comienza a descender las escaleras. Entonces, la cámara reanuda el seguimiento de los personajes pero no abandona el punto de vista cenital. El comportamiento de la cámara se debe a un inteligente procedimiento por el cual, a través de un movimiento de giro que no está motivado por las figuras, continuamos viendo el espacio de la acción sin darnos cuenta que el ángulo cenital dificulta la identificación del personaje de la madre, en cuya verdadera identidad, sólo revelada al final del film, reside gran parte de la trama narrativa.

La imagen en movimiento puede alterar nuestra concepción del espacio de otros modos. El director del documental *El diablo y Daniel Johnston* (Jeff Feuerzeig, 2005) hace que la cámara se mueva por los pasillos, a través de las puertas de la institución mental convirtiéndola en un

laberinto. Otro ejemplo, aún hoy en día muy poderoso, es el plano final de la primera versión de *El planeta de los simios* (Franklin J. Schaffner, 1968). En una enorme playa, George Taylor (Charlton Heston) mira fuera de campo y maldice desesperadamente a los seres humanos, pero no comprendemos la causa de su angustia hasta que el movimiento de cámara, lentamente, va abriendo el campo visual y nos deja ver, en el espacio abierto de una playa, la estatua de la libertad semisepultada en la arena. Tras hacernos creer durante todo el film, tanto a espectadores como a personaje, que nos encontrábamos en otro planeta, un travelling de retroceso abre el encuadre para revelarnos, con un elemento de *atrezo* extremadamente reconocible, que la expedición nunca salió del planeta Tierra (*Secuencia 3.9*).

En el segundo caso, el plano simbólico de *La ventana indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954) que comentábamos páginas atrás era un sencillo ejemplo del uso del movimiento de cámara para relacionar objeto y personaje. La escena abría con el plano estático de unos prismáticos, un vaso de leche y un sándwich para, a continuación, seguir el movimiento de la mano de Jeff cogiendo los prismáticos. Pero la cámara también puede sugerir una relación entre objeto y personaje sin que medie acción alguna, vehiculando así una intención discursiva distinta. En la última escena de *Origen* (Christopher Nolan, 2010) vemos a Dom Cobb (Leonardo Di Caprio) y a sus hijas en el salón. La cámara comienza a moverse y abandona a los personajes para enfocar una peonza que está girando. La peonza es un elemento de *atrezo* y un *motivo* clave en este film. Con su movimiento, marca la entrada y la salida de los sueños a la realidad por parte de los personajes. Si la peonza gira sin pararse, personaje y espectador saben que están dentro de un sueño. Cuando la peonza se detiene, significa que los personajes están viviendo la realidad, y no habitando uno de sus sueños. En el plano final, la peonza está girando pero, antes de que pueda verse si se detiene o continúa girando sin cesar, la imagen funde a negro, dejando al espectador con la incertidumbre.

“LA CÁMARA INTERPRETA DE FORMA ACTIVA LA ACCIÓN, CREANDO DISTINTAS EMOCIONES O PROPORCIONÁNDONOS PISTAS VISUALES”

En el tercer caso, la relación entre distintos personajes a través de la cámara es posible de múltiples modos. Un ejemplo clásico es el travelling de *La chaqueta metálica* (Stanley Kubrick, 1987) en el que el Sargento Mayor Hartman pasa revista a los reclutas, y la cámara se va deteniendo en uno y otro personaje, entre los que se encuentran Bufón, Cowboy y el recluta patoso. Otro ejemplo interesante es una de las escenas más recordadas de *Reservoir dogs* (Quentin Tarantino, 1992). Se trata de la escena del fuego triangular entre el Señor Blanco, el Señor Naranja y el señor Rosa, reconocido homenaje a una similar de *El bueno, el feo y el malo* (Sergio Leone, 1966). Los actores están posicionados en triángulo y la cámara panea de

uno a otro, contagiada por el nerviosismo de los personajes, que se profieren insultos, pero permanecen quietos apuntándose entre sí de un modo más absurdo que inquietante. Aún así, gran parte del suspense de esta escena reside en la rapidez con la que se mueve el encuadre, no en la acción o movimiento de las figuras. El movimiento de cámara responde, en todo caso, a los diálogos y reacciones de los actores, pero no a sus movimientos.

Otro tipo de movimientos de cámara, como la oscilación, la basculación o la vibración propia de la cámara en mano se utilizan también con ciertas funciones y son capaces de incorporar connotaciones perceptibles por el espectador. En *Lost in translation* (Sofia Coppola, 2003), Bob Harris (Bill Murray) es un actor venido a menos que acepta una oferta para hacer un anuncio de un whisky japonés. Está atravesando una aguda crisis personal y pasa gran parte del tiempo libre en el bar de su hotel. Una noche, Bob está sentado solo en la barra. A su lado se sienta una desconocida y le saluda. En el siguiente plano, encontramos a Bob despertándose en una cama algo confuso. Mira a su alrededor. Dos copas de champán vacías actúan como elemento de *atrezo* que da a entender una elipsis temporal: Bob ha pasado la noche con esa mujer. La imagen de las dos copas es el único plano de la escena que se mueve, vibra, como si el encuadre nervioso de la cámara en mano tratara de reflejar la sensación de desequilibrio o inestabilidad del personaje. De todos los planos que componen la escena, la imagen temblorosa se emplea sólo para este plano, lo que hace presumir una marca textual intencionada, un modo en el que la cámara representa la subjetividad del personaje en lugar de seguir sus acciones o imitar sus movimientos.

En cualquier caso, cuando la cámara se mueve por su cuenta, somos conscientes de que interpreta de forma activa la acción, creando distintas emociones o proporcionándonos información, pistas visuales acerca de lo que, a menudo, los personajes ignoran.

En general, un movimiento de cámara puede crear efectos significativos por sí mismo. Si la cámara se aleja en panorámica, rápidamente, de un hecho, podemos vernos conducidos a preguntarnos qué ha sucedido. Si la cámara retrocede bruscamente para mostrarnos algo en primer término que no esperábamos, nos cogerá por sorpresa. Si la cámara se mueve lentamente sobre un detalle, ampliándolo gradualmente pero retrasando la satisfacción de nuestras expectativas, el movimiento de cámara contribuirá al suspense. En una película narrativa, la velocidad de un encuadre móvil puede estar motivada por necesidades narrativas. (Bordwell y Thompson, 1995, p. 226).

Los movimientos de cámara son los casos más claros de forzamiento de la mirada espectral. Cuando la cámara recorre algún espacio, nuestra mirada va reconociéndolo al ritmo que esta le impone. En cualquiera de sus modalidades, la cámara puede moverse a distinta velocidad. Un rápido zoom hacia delante dirigido a un objeto importante o un lento plano de grúa que cambia nuestro ángulo de visión son procedimientos deliberados y pueden perseguir efectos dramáticos o narrativos, subrayando fragmentos claves de información para generar suspense

o reservándola de los espectadores para generar sorpresa. *Travellings*, panorámicas y zooms guían sin que nos demos cuenta nuestra lectura de las imágenes. La elección de uno u otro de estos procedimientos (lo que Godard expresaba en términos de una decisión “moral”) tendrá, de cara a la lectura espectral, una repercusión estética, simbólica y narrativa distinta. De cara al proceso traductor audiodescritivo, la construcción mediante la cámara de distintas frases visuales obtendrá previsiblemente reflejo en la composición sintáctica de las oraciones, que irán restituyendo los elementos que aparecen en pantalla con estrategias de priorización (tematización o rematización) según el orden de lectura que la cámara impone con su movimiento.

Sin embargo, el orden de la mirada también se regula en los planos estáticos, allí donde no hay movimientos de cámara. Este aspecto de la puesta en cuadro está especialmente relacionado con el anterior nivel, puesto que según se haya decidido disponer la puesta en escena, el espectador leerá el plano de un modo u otro.

3.2.3.3. RECORRIDOS DE LA MIRADA: LA LECTURA DE LAS IMÁGENES.

- ¿No le gusta el cine?

Kafka respondió tras reflexionar un momento:

- En realidad nunca me lo había planteado. Es cierto que es un juguete extraordinario, pero yo no lo resisto, tal vez porque tengo una predisposición demasiado “óptica”. Soy un hombre visual. En cambio, el cine impide la mirada.

La fugacidad de los movimientos y el rápido cambio de imágenes nos fuerzan constantemente a echar un simple vistazo. No es la mirada la que se apodera de las imágenes, sino que son éstas las que se apoderan de la mirada. Inundan la conciencia. El cine supone ponerle un uniforme a un ojo que hasta entonces había ido desnudo.

- Ésa es una afirmación terrible -comenté-. El ojo es la ventana del alma, según dice un proverbio checo.

Kafka asintió.

- Y las películas son contraventanas de hierro.

(Janouch, 2006, p. 272)

El modo en que mira la gente es un aspecto de importancia fundamental para pintores, fotógrafos o cualquiera que cree imágenes. Tradicionalmente, los críticos de arte y fotografía han utilizado su propia experiencia y empatía para adivinar lo que el espectador debería obtener de una imagen, pero esto sólo se ha investigado en las últimas décadas. El seguimiento de la mirada proporciona la evidencia experimental sobre cómo mira la gente una escena o una imagen. Un estudio que llevó a cabo A.L. Yarbus en 1967 (Yarbus, 1967) demostró que cuando se mira una imagen, el ojo la explora en una serie de rápidos saltos, desplazándose de un punto de interés a otro. Este movimiento de ambos ojos se conoce como *trazado de exploración* (Freeman, 2008,

p. 60). Una razón que explicaría este proceso es que sólo la parte central de la retina, la fovea, tiene una resolución elevada, y una sucesión de trazados permite al cerebro ensamblar una imagen completa en la memoria a corto plazo. Es posible seguir el movimiento discontinuo del ojo y registrar el trazado de exploración. Si luego se superpone a la imagen -por ejemplo una fotografía-, muestra cómo y en qué orden un espectador explora el contenido.

Experimentos más recientes en el campo de la neurología han utilizado el llamado *eye tracking* para comprender cómo opera el trazado de exploración. Algunos investigadores de la audiodescripción se han hecho eco de estos experimentos, sosteniendo la idea de que el trazado de exploración no necesariamente implica un procesamiento cognitivo:

Results from the eye tracker show that eye fixations and scanpaths are very similar among all participants, suggesting a role for exogenous control of attention. (...) Thus, eye tracking recordings would often show not where the attention had been, but only where the eye had been looking, meaning that eye tracking would not necessarily indicate cognitive processing (Orero y Vilaró, 2012, p. 312).

Efectivamente, es cierto que existe una mirada espontánea, en la cual el espectador estaría sólo *mirando*, sin ninguna idea en mente. No obstante, dependiendo de lo que el espectador espera encontrar en la experiencia visual, existen varios patrones. En el caso de la fotografía, el ojo es atraído por determinadas áreas de interés, especialmente aquellas partes de la fotografía que contienen información útil para extraer el significado. Por ejemplo, si el equilibrio o desequilibrio visual de los elementos (Dondis, 2001, pp. 35-37) ejerce una atracción sobre la mirada espontánea es porque ésta se ve influida por nuestro conocimiento acumulado, que, por ejemplo, entre otras cosas dicta que los ojos y los labios de un rostro tienen mucho que ver con las actitudes y estados de ánimo de los personajes.

Bautizado por Freeman como *task-relevant looking* (Freeman, 2008, p. 60), un segundo patrón relaciona la mirada con las expectativas del observador. La tarea del observador aquí sería explorar la imagen buscando algo o extrayendo información específica de la escena. Puede asumirse que esto es algo voluntario para el observador, porque espera encontrar en la fotografía algún tipo de entretenimiento o placer. Pero también está relacionado con sus expectativas. Si al primer vistazo a una imagen, el observador encuentra algo inusual o inexplicable, probablemente recorrerá el encuadre siguiendo un patrón de búsqueda de alguna pista visual, de alguna información que aclare esta circunstancia. En el estudio clásico de Yarbus, primero se exhibía al público una fotografía sin ningún tipo de instrucciones, y después con un pequeño cuestionario en el que se pedía a los observadores, por ejemplo, una estimación de la edad de los personajes retratados. Los diferentes trazados de exploración emprendidos en los dos contextos mostraban cómo la tarea asignada influía en el recorrido de la mirada.

En el cine, la mirada debe recorrer los encuadres de manera seriada. El espectador cinematográfico no decide, para empezar, cuanto tiempo va a dedicar a observar una imagen, como ocurre en la fotografía. Su mirada es una mirada guiada, además de espacialmente, a través de esos procedimientos técnicos antes mencionados (inclinación, angulación, posición, filtros), también temporalmente, en relación a su duración:

La inscripción de la temporalidad de la visión impone no sólo qué mirar en cada momento, sino en qué orden aprehender la totalidad del plano (Carmona, 1996, p. 137).

La imagen cinematográfica tiene una duración limitada y nuestra visión debe adaptarse a cambios de varios tipos: cambios de plano, movimientos en la imagen, diferencias de color, equilibrios y desequilibrios de la composición, variaciones de tamaño, etc. Nuestra sensibilidad a esos cambios permite que el cineasta dirija nuestra mirada por el espacio bidimensional de la imagen. En efecto, la mirada se mueve guiada por ciertos movimientos, luces, colores, distribución y tamaños. Si recordamos, además, la existencia de una serie de filtros que afectan la mirada del espectador (*filtros culturales, experienciales, operativos y sensoriales*) podemos entender que nuestro conocimiento del mundo y nuestras expectativas también influyen en nuestra apropiación selectiva del encuadre.

En el nivel de la *puesta en cuadro*, los cineastas modelan nuestra perspectiva del espacio representado para guiar nuestra atención por la pantalla y poner de relieve ciertas partes del encuadre. En líneas generales, basándonos en los presupuestos de Bordwell (1995), Feldman (1995) y Carmona (1996), podemos decir que el espectador cinematográfico procederá a la lectura de una imagen otorgando inconscientemente prioridad a unos elementos sobre otros:

- Según sea móvil o estático.
- Según su iluminación o colorido.
- Según su distribución y tamaño.
- Según su duración en pantalla.

Casi invariablemente, un elemento móvil atraerá más la atención que uno estático. Somos sensibles incluso al más leve movimiento de la imagen. Por ello, el manejo inteligente del ritmo interno de las tomas permitirá regular aquello que el espectador va a ver, y en qué orden. Cuando algo se mueve en un contexto estático, concentra inmediatamente el interés del observador (Feldman, 1990, p. 63). En un plano, por ejemplo, en que veamos pasear a una pareja por una plaza, llena de palomas, con una catedral y terrazas repletas de gente sentada, nuestra mirada seguirá el movimiento de estos personajes más que reparar en los detalles de aquello que está de fondo. Ahora bien, si las palomas, revueltas, salen volando de improvisto, nuestra mirada no podrá evitar seguirlos. Cuando son varios los elementos que se mueven en el encuadre, cosa que ocurre a menudo, nuestra atención se guiará por las expectativas que previamente tenemos

acerca de la importancia de los elementos con respecto a lo que, consciente o inconscientemente, esperamos del desarrollo de la acción: “No vemos siempre lo que hay, sino lo que buscamos ver” (Carmona, 1996, p. 136). Si entre los paseantes de la plaza vemos a un hombre con gabardina y gafas negras que sigue también con la mirada a nuestros personajes, nuestro sistema de expectativas (relacionado, en este caso, con las convenciones de género) hará que dirijamos hacia él nuestra atención, temiendo que sea una amenaza para los protagonistas. Aún si no ocurre nada, el espectador retendrá en la memoria a este personaje, debido a su sistema de expectativas.

“LA PUESTA EN CUADRO ESTÁ ESTRECHAMENTE RELACIONADA CON EL NIVEL ANTERIOR Y, A SU VEZ, CLARO ESTÁ, CON EL NIVEL SIGUIENTE”

El juego de luces y colores es también un mecanismo para atraer la mirada espectral. Hemos visto ejemplos de cómo puede, por un lado, jugarse con la graduación de los efectos de la luz para conseguir climas adecuados al contenido (Feldman, 1990, p. 58). El contraste entre luces y sombras en el cine negro o el expresionismo servía para crear efectos estéticos y narrativos. Las películas en blanco y negro confían en nuestra sensibilidad para percibir los cambios de tonalidades. Los colores del vestuario, la iluminación y las figuras se registran en la película en tonos de blanco, negro y gris. Las diferencias entre los tonos proporcionan pistas para poder explorar la imagen. Normalmente, las formas más claras atraen nuestro interés, mientras que las más oscuras se desvanecen. No obstante, las formas oscuras también pueden sobresalir si están claramente definidas, por ejemplo mediante una silueta colocada sobre un fondo luminoso. Los contrastes tienden a poner en evidencia las diferencias que caracterizan los elementos que entran en el cuadro (Feldman, 1990, p. 63), mientras que cuando los valores de luminosidad son iguales y compiten en la composición varias zonas de luz, nuestra mirada se trasladará de una zona a otra. Respecto al color, los colores cálidos (gama del rojo, naranja y amarillo) tienden a atraer más nuestra atención, mientras que los colores fríos (gama del morado, azul y verde) destacan menos en el encuadre. Basándose en ello, pueden explotarse los principios del contraste de color y condicionar nuestra percepción del espacio con una intencionalidad. Por ejemplo, cuando aparece una niña con el abrigo color rojo en *La lista de Schindler* (*Schindler's list*, Steven Spielberg, 1993), rodada por lo demás en blanco y negro, nos vemos forzados a dirigir nuestra atención a ese personaje. Secuencias después, entre los cadáveres de los judíos distinguimos un bulto coloreado del mismo rojo. El color rojo encarna así la emoción, disparando a la empatía del espectador a través de la memoria, tal es el juego con los elementos de la *puesta en escena*, su aparición y disposición en la *puesta en cuadro* y su recuperación o repetición discursiva a través del montaje (*puesta en serie*).

La distribución y el tamaño de los elementos funcionan de manera similar. La ubicación de personajes y objetos entre sí y respecto del fondo, permite variar sustancialmente la importancia relativa de cada uno de ellos (Feldman, 1990, p. 58) y componer de manera equilibrada o desequilibrada, creando puntos de interés. El equilibrio compositivo hace referencia al grado en que las masas y los puntos de interés se distribuyen en pantalla, creando espacios y subespacios. La presencia o ausencia de indicios de profundidad al crear espacios profundos, planos, limitados o ambiguos son un modos de marca el recorrido de la mirada espectral. Estos indicios ponen de relieve planos en el espacio. Los planos son los estratos de espacio que ocupan las personas y los objetos, oscilando entre el primer término, medio término y fondo de la imagen. En general, aquello que está en primer término llamará más nuestra atención. El diseño del encuadre fotográfico se basa en la presuposición de que el espectador se fijará más en aquellos objetos que ocupen o alcancen la parte superior del fotograma. Es por ello que, debido a las expectativas visuales fijadas a través de la existencia de los códigos icónicos, la mitad superior del encuadre necesitará menos “relleno” que la inferior, menos puntos de interés, porque ya disfruta de la atención del espectador (probablemente porque en la mayoría de la tradición fotográfica del retrato es donde aparecen los ojos de los retratados, que configuran por sí solos un punto de interés). La simetría entre ambos lados de la pantalla también genera un equilibrio compositivo, por lo que el modo más sencillo de dar protagonismo es centrar la imagen en el cuerpo humano. Una figura humana hablando en el centro del encuadre hace que fijemos en ella nuestra atención, descuidando el fondo y los bordes del encuadre. Sólo si algo se mueve en el fondo, acercándose o desplazándose, cambiaremos el foco de atención. El esfuerzo de la vista por observar las diferencias también afecta a nuestro sentido del *tamaño* de los objetos. Al mirar un plano estático, captaremos primero las formas más grandes y luego discerniremos las más pequeñas.

El siguiente ejemplo que vamos a analizar, una escena de *Belle époque* (Fernando Trueba, 1992), opera también sobre esta prioridad de lectura, por otra parte obvia: los elementos de mayor tamaño, normalmente aquellos situados en primer término, son detectados antes que los más pequeños, alejados o difusos. Según esta ley perceptiva, aquello que ocupe mayor espacio en el encuadre adquiere más relevancia.

La puesta en cuadro está, insistimos en ello durante todo el capítulo, estrechamente relacionada con el nivel anterior y, a su vez, claro está, con el nivel siguiente. A través de la puesta en serie se le puede conferir a un plano un peso dramático o metafórico especial. Es el modo de recoger mediante la composición fotográfica la carga semántica de toda la escena, dando pistas al espectador. Es el caso de un plano de *Belle époque* (Fernando Trueba, 1992), donde a través del juego con la profundidad de campo se recoge simbólicamente el desarrollo cómico de toda la secuencia. Fernando acaba de decidir que se marcha porque Violeta, una de las cuatro hijas de Manolo, le ha rechazado. Clara, la hermana mayor, interpretada por Miriam Díaz-Aroca, le prepara amorosamente una tortilla para el viaje mientras le explica que no debe

dar importancia al rechazo de Violeta (*Imagen 3.47a*). Entre tanto, llegan a la casa Juanito, futuro marido de Rocío (otra de las hermanas), y su madre a traer el vestido de novia para hacer una prueba. Clara se despide de Fernando con un pícaro beso y va en ayuda de su hermana. Se produce una discusión, la madre de Juanito se lleva el vestido de novia y Rocío termina llorando. Con la maleta en una mano y el bocadillo de tortilla en la otra, Fernando se acerca a la habitación de Rocío. El plano se construye colocando la cámara a la altura de la maleta que Fernando deja en el suelo. Vemos en primerísimo plano la mano de Fernando que coloca el bocadillo sobre la maleta y al fondo, desenfocada, la figura de Rocío sollozando en ropa interior sobre la cama. Aunque lo que ocurre después es previsible, la concatenación de planos que desemboca en el fotograma final no lo es tanto. En este plano (*Imagen 3.47b*), la tortilla se convierte en metonimia de Clara, de su mimo y su ofrecimiento. Fernando abandona el bocadillo para estar con Rocío, dejando así a una hermana por otra y, de paso, a un apetito por otro. Varios sentidos, pues, confluyen en este plano a través de la puesta en cuadro, pero también de la puesta en serie, es decir, del lugar que ocupa el plano en el desarrollo narrativo del film.



Imagen 3.47a.



Imagen 3.47b.

Hasta aquí hemos examinado algunos de los factores espaciales que guían nuestra mirada, pero si hablábamos de recorridos de la mirada es porque el plano tiene también una dimensión temporal, una duración. Desde el guión técnico, la configuración de las acciones escénicas para un plano implica decidir cuánto tiempo va a durar ese plano en pantalla. Ello implica que, dentro de los límites de la puesta en cuadro, el director puede controlar la duración del plano y el ritmo de la acción a medida que este avanza. Los anteriores métodos de crear contraste y guiar la atención a nivel espacial se combinan en el tiempo del plano, dotando a los componentes visuales de un cierto compás. Las luces, los colores o los objetos en movimiento pueden marcar un *tempo* creando una sensación global de ritmo en el plano. Esto es especialmente visible en las coreografías de los musicales o en aquellas escenas en las que se añaden o entrecruzan muchos personajes. Pensemos, por ejemplo, en los films de los hermanos Marx. Los movimientos de los personajes llenan la composición con diversos gags que compiten por nuestra atención. En estos casos, la escala elegida para el plano, normalmente planos generales y americanos, contribuye que se puedan dar cita elementos destacados en distintas partes del encuadre que, además, se mueven a distinta velocidad. Solamente los planos cortos (primer plano y plano detalle) nos obligan a captar toda la imagen a un tiempo, pero el ejemplo que acabamos de analizar, jugando

con el desenfoque, nos demuestra que de nuevo no se trata de afirmaciones absolutas, sino que la lectura de un plano depende de la forma concreta que en la que el plano se inscribe en el conjunto textual del film, esto es, su configuración discursiva, dirigiendo nuestra interpretación. Por lo tanto, la puesta en cuadro puede controlar, no sólo lo que vemos (de la puesta en escena), sino también cuándo lo vemos y cómo debemos interpretarlo.

La mayoría de los encuadres ofrecen, al principio, una impresión general que genera expectativas formales. Estas expectativas, sin embargo, se modifican rápidamente cuando nuestros ojos recorren la imagen.

Por ejemplo, nuestra exploración del plano se ve fuertemente afectada, como hemos dicho, por la presencia del movimiento. Una composición estática puede mantener nuestra atención centrada en un único elemento (el objeto más brillante, el color más saturado, los ojos de un actor, el objeto con el componente visual más contrastado). Por el contrario, una composición que enfatiza el movimiento se vuelve más vinculada al tiempo, porque puede dirigir nuestra mirada de un lugar a otro mediante diferentes velocidades, direcciones, ritmos y movimientos. Imaginemos un plano general en el que se distinguen varios elementos. Un hombre, de espaldas, por lo que se le resta importancia a las expresiones y los gestos, está parado en el medio de una pradera en la que distinguimos, al fondo, una carreta. Si el único movimiento de la imagen fuera el de la carreta, a pesar de encontrarse situada al fondo, captaría nuestra atención. Si el protagonista se girara y comenzara a alejarse, le miraríamos para volver, inmediatamente, a la carreta, y así sucesivamente, dirigiendo un cambio de atención continuo y dinámico. Otra forma muy sencilla de dirigir la atención del espectador es modificar la frontalidad cambiando la posición de las figuras ante la cámara. Siendo todas las demás cosas iguales, el espectador espera que emane más información del rostro de un personaje que de su espalda. En ese sentido, uno de los puntos de interés más fuertes en un encuadre figurativo son los ojos y la expresión facial de los actores. La atención del espectador, así, normalmente, pasará por alto a las figuras que están de espaldas y se fijará en las figuras en posición frontal. Entre varias figuras en posición frontal, la atención privilegiará la que muestre su rostro más cerca del público, aunque su posición no sea la central de la composición fotográfica. Claro que, como todo criterio, depende de lo que quiera recalcar en cada film concreto, pudiendo producirse juegos infinitos entre la posición del actor en pantalla, su frontalidad, su distancia a la cámara, su tamaño e iluminación, etc.

El proceso de exploración no sólo implica mirar de un lado a otro de la pantalla, sino también, en cierto sentido, mirar “hacia dentro” de la pantalla, es decir, recorrerla en su profundidad. Una composición con profundidad espacial utilizará a menudo los hechos del fondo para crear expectativas acerca de lo que está a punto de suceder en el primer término:

La composición con profundidad no es simplemente una cuestión de riqueza pictórica. Tiene valor en la narración de la acción, en el tempo de la escena. Dentro de

una misma imagen, el director puede organizar la acción de forma que la preparación para lo que sucederá a continuación se vea al fondo de lo que está sucediendo en ese momento (...) (Alexander Mackendrick) (Bordwell y Thompson, 1995, p. 171).

Así, gracias a la profundidad de campo pueden crearse subespacios en el encuadre, lo que también se conoce como *montaje interno*. Jacques Tati era un director especialmente proclive al uso narrativo de la profundidad de campo. Un sencillo ejemplo de esto lo encontramos en la imagen de *Mi tío* (Jacques Tati, 1958) (*Imagen 3.48*) donde la señora está, en primer término, mirando un puesto de lechugas mientras, al fondo, vemos dos hombres sentados en un típico café. Nuestras expectativas a propósito de lo que ocurrirá aparecen mientras exploramos el encuadre y sus dos espacios, figura y fondo, pero el director juega con ellas, incorporando la profundidad a la narración. La señora hace un gesto y, efectivamente, uno de los hombres le responde sin levantarse de su silla, por lo que deducimos que es el vendedor. La señora escoge la lechuga y deja una moneda en una lata. La reacción del vendedor (al fondo) ante la llamada de atención de la señora (en primer término) nos podría hacer pensar que va a levantarse del café y acudir a atender el puesto, pero el propósito narrativo de Tati era precisamente dar cuenta en un solo plano de todo el carácter y la actitud vital de los personajes.



Imagen 3.48.

Como grupo de técnicas, la puesta en cuadro organiza la puesta en escena, compone el plano cinematográfico en el espacio y en el tiempo. El plano cinematográfico, por tanto, es una unidad formal muy compleja. La puesta en escena llena la imagen de material, organizando los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de las figuras dentro del contexto formal de toda la película. Dentro del mismo contexto formal, el cineasta también controla las cualidades cinematográficas del plano: cómo se fotografía y encuadra la imagen, o cuánto dura la imagen en pantalla.

Todos estos juegos con la composición fotográfica articulan una manera específica de forzar la mirada espectral de acuerdo con una función dramática, poética o narrativa particular en cada film concreto. Estas huellas discursivas tendrán, obviamente, repercusiones sobre cómo se audiodescribe, puesto que como primeros espectadores, los audiodescriptores traducirán previsiblemente en el orden en que nos hacen leer las imágenes, atribuyéndoles prioridad a unos elementos sobre otros en función de su inscripción en el encuadre.

Pero el espacio textual cinematográfico encauza otras posibilidades de elección y control de las huellas discursivas, quizá la más principal: la *puesta en serie*. La yuxtaposición de imágenes en el montaje engloba gran parte de su significación. Es la tercera fase de escritura y el elemento central del relato cinematográfico.

3.2.4. LA PUESTA EN SERIE EN EL ESPACIO TEXTUAL FÍLMICO.

"The last craft of the screenplay is the first cut of the movie, and the final cut of the movie is the last craft of the script"

(Quentin Tarantino²⁵)

El último nivel es la *puesta en serie*, de la que podemos decir que es el elemento central del relato cinematográfico. Una vez construidas individualmente, las imágenes deben colocarse en un orden determinado, convirtiendo la historia prevista en el guión en un discurso verdaderamente fílmico. Es la tercera fase de escritura, a cargo del montador del film, pero a menudo siguiendo las directrices del director o incluso del productor, preocupado por su éxito comercial:



15. Entrevista en el documental *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* (Wendy Apple, 2004).

Se ha dicho, con cierta frecuencia, que una película se escribe tres veces: en el guión, en el rodaje y en la sala de montaje. La primera es responsabilidad del guionista, la segunda del director, la tercera y última, del productor, o del director si tiene derecho al "montaje definitivo" (Seger, 2004, p. 15).

Ya hemos visto que de las tres escrituras, el guión es la base. Es difícil que un director pueda conseguir una buena película si parte de un guión mediocre o mal estructurado. Y, al contrario, tanto director como montador tendrán bastante avanzado si el guión del que parten es suficientemente sólido. Sin embargo, tanto unos como otros, al enfrentarse al proyecto en que trabajan, afrontan el mismo problema: contar una historia interesante, de modo interesante. El pilar alrededor del cual pivota nuestra atención mientras vemos una película es la historia, pero si conseguimos emocionarnos, dialogar con ella en el proceso de comunicación-significación es porque se nos presenta como discurso.

3.2.4.1. HISTORIA Y DISCURSO.

Una película no es una recopilación fortuita de elementos. Si lo fuera, a los espectadores no les preocuparía perderse el principio o el final de las películas, ni que se proyectaran desordenadamente. El montaje decreta la estructura, el sistema interno que gobierna las relaciones entre las partes (combinaciones de elementos de puesta en escena y de puesta en cuadro) y su maestría reside en conquistar el interés del público, mantenerlo y hacerlo crecer. Aunque no todas las formas de cine son narrativas¹⁶, a menos que un guionista o director plantee su film en términos experimentales, procurará que la historia que cuenta sea capaz de empatizar con el espectador y transportarlo a su mundo interior.

Por un lado, la mayoría de las películas cuentan historias. Por otro, cualquier obra fílmica es un discurso, y su *forma*, entendida como el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos pertenecientes a los tres niveles fílmicos (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie) es la particular emulsión que se da en ese film de estructura narrativa y estructura visual, de historia (si la hay) y de discurso, pero no como simple mezcolanza, sino como sistema articulado. En ese sentido, es en el nivel de la puesta en serie donde cristalizan los



16. Existen otras formas de emplear el montaje para formular conceptos abstractos (montaje intelectual) o generar asociaciones de ideas en el espectador. Se habla entonces de *montaje no narrativo*, y sus motivaciones son reflexivas o poéticas. El emblemático film de Buñuel *Un perro andaluz* (Luis Buñuel y Salvador Dalí, 1928) desarrolla lo que se ha dado en llamar cine-poesía a la vez que desafía descaradamente las convenciones narrativas. En él aparecen intertítulos que parecen regular el orden cronológico de la historia ("Tres meses después", "Al día siguiente", etc.) y no son más que guiños o burlas a toda convención cinematográfica precedente. Aún en estos casos, aquello que Bordwell llamaba *forma fílmica* puede analizarse como discurso, independientemente de que exista o no historia como tal.

recursos empleados en los otros dos niveles para darle al film una estructura visual que refuerce la estructura narrativa prevista desde el guión.

En la mayor parte de films podemos distinguir, de forma visible, un grupo de elementos narrativos, que hacen referencia al universo de la historia (personajes, acción y ambientación hacen avanzar la trama a lo largo de la estructura). Pero también percibimos que la historia está contada con una serie de recursos estilísticos. Este segundo grupo de elementos hace referencia al discurso fílmico, al modo particular y concreto en el que se articulan los signos y códigos para contar esa historia (la forma en la que se mueve la cámara para mostrar a los personajes, el diseño del color y la iluminación cuando se trata de elementos expresivos, la utilización de la música, el orden de planos, etc.). Así, cualquier obra fílmica ofrece pistas que guían la actividad del espectador y del analista. Estas pistas no son fortuitas, sino que están organizadas en sistemas o subsistemas.

Si recordamos, en el nivel de la puesta en escena, hemos encontrado subsistemas que regulan la significación son los actores (gestualidad, lenguaje corporal, voz, etc.), la ambientación del espacio escénico (decorados, vestuario, atrezzo, color e iluminación) o el sonido (música, diálogos y efectos sonoros). Por su parte, en el nivel de la puesta en cuadro estos subsistemas se vinculaban y solapaban el tratamiento de los elementos formales (líneas, tono, movimiento, ritmo, etc.) según los códigos fotográficos (tipo de plano, movimientos de cámara, etc.). De este modo, los elementos de la historia se van conectando con los elementos del discurso (los colores del vestuario pueden identificar aspectos importantes de la historia; la música o el vestuario pueden servir para describir o identificar ciertos personajes y sus estados de ánimo; los movimientos de cámara guían nuestra atención en pantalla con efectos narrativos, etc.) y, tanto el espectador como el analista, son capaces de detectar estos subsistemas activamente en el proceso de lectura, vinculándolos entre sí para seguir el eje narrativo. Porque es, precisamente, en la puesta en serie donde se consigue integrar todo elemento narrativo y estilístico o visual, tanto en lo que respecta a las relaciones sintagmáticas (por ejemplo, entre los planos de una misma escena) como a las relaciones paradigmáticas (aquellas que entablan unas escenas con otras, o unos elementos perteneciendo a escenas distintas).

El análisis de este nivel, por tanto, aspira a detectar cuál es, en cada film, el modelo concreto de relaciones entre los distintos subsistemas fílmicos que se ha utilizado para crear la experiencia global del espectador. Esto da lugar a distintos recursos relacionados con el concepto de montaje, que afecta tanto al eje sintagmático (que tiene que ver con la microestructura y los nexos o transiciones) como al eje paradigmático (relacionado con la macroestructura y las funciones de los distintos elementos a lo largo del film). Y es que la recomposición de un discurso fragmentario en planos, escenas y secuencias pasa por unir estos fragmentos empleando distintos tipos de transiciones, atribuir orden, duración y frecuencia a los planos y a su contenido, dotar al relato global de ritmo, dosificar la información que recibe el espectador, respetar la progresión dramática,

etc. y otras cuestiones que trataremos en este apartado. Por su naturaleza discursiva, la forma fílmica orienta la actividad del público sugiriendo relaciones entre las distintas partes según sus propias normas o leyes de funcionamiento. Estas normas abarcan distintos aspectos del montaje (tipos de montaje, leyes del montaje, ritmo del montaje, transiciones, etc.) que dividiremos en varios apartados con distintos objetivos. En primer lugar, debemos de sentar las bases de una serie de principios generales que, en la medida en que el cine es historia y es discurso, afectan a los elementos de la narración desde la propia concepción del guión, pero se concretan en la organización de los componentes visuales y sonoros con los que la historia metamorfosea en discurso en este último nivel. Es por ello que, pudiendo haber tratado estos principios al inicio del bloque 3.2., dedicado por entero al texto fílmico, hemos decidido que el mejor lugar para incluirlo era aquí, en la puesta en serie, cuando ya conocemos cuáles son gran parte de esos componentes visuales y sonoros, tanto aquellos que pertenecen a la puesta en escena, como aquellos otros con los que se organiza la puesta en cuadro.

3.2.4.2. PRINCIPIOS GENERALES DEL DISCURSO CINEMATOGRAFICO.

En su configuración discursiva global, que abarca tanto la macroestructura como microestructura, para Bordwell y Thompson cualquier obra fílmica se rige por una serie de principios generales (Bordwell y Thompson, 1995, pp. 55-60). Algunos de ellos los hemos mencionado en nuestro análisis de los dos anteriores niveles, pero vale la pena abordarlos más detenidamente. Los principios generales a los que nos referimos pueden definirse alrededor de cinco grupos de conceptos: *función*, *repetición*, *variación*, *desarrollo* y *unidad*. Los trataremos uno a uno en breves apartados consecutivos, pero sin emplear numeración, con objeto de facilitar la lectura.

Función.

Si hemos dicho que los sistemas de historia y discurso se entroncan en la narración fílmica porque sus elementos se van interrelacionando en la globalidad del film, resulta fácil comprender que cada elemento de esta totalidad (una canción, un objeto, un color, etc.) cumple una o varias funciones, que pueden ser narrativas, poéticas o estilísticas. La puesta en serie se encuentra también imbricada con la puesta en escena y puede atribuir a sus elementos una o varias funciones en la trama. Un objeto, por ejemplo, puede aparecer por primera vez en un film como algo anecdótico, sin importancia para el espectador, puesto que forma parte del decorado o de algún personaje. Sin embargo, este mismo objeto puede reaparecer más tarde, convirtiéndose en *motivo*, en portador de una información que conoce el espectador y desconocen los personajes o a la inversa.

En *El apartamento* (Billy Wilder, 1960) ocurre con un espejito de mano. Baxter es un pobre diablo que se ve obligado a prestar su propio apartamento a sus superiores para que lleven a sus conquistas. El director general, el señor Shelldrake, ha llevado a Fran, la ascensorista de la

empresa, de quien Baxter está enamorado. Cuando Fran le devuelve a Shelldrake el espejito que encontró en su sofá, Baxter aún no sabe de quién es el objeto, pero los espectadores sí lo sabemos gracias a la disposición de información en secuencias anteriores. Wilder usó un truco de guión: hacer el objeto reconocible mediante alguna particularidad, en este caso el espejito está roto. Después, mediante el montaje, gestionó el modo y el momento en que se sabría. Cuando lo encuentra, Baxter se lo da a Shelldrake, desconociendo quién es su amante (*Secuencia 3.10a*). Será minutos más tarde cuando, estando con Fran, Baxter reconocerá su espejito y comprenderá que es Fran la amante de Shelldrake, con lo que su actitud hacia ella cambiará completamente (*Secuencia 3.10b*). En este caso, guionista, director y montador coinciden en la misma persona: Billy Wilder. Es decir, la intención textual del objeto, su función en la escena, está inserta desde el origen del proceso. Pero a la vez, es importante recalcarlo en relación a nuestros fundamentos teóricos y conceptuales, la función de un elemento es independiente de la intención del autor, incluso del guionista.



Secuencia 3.10a.



La cuestión no es tanto cuáles fueron las condiciones de producción o las razones ocultas detrás de la elección de ese objeto, del cambio de un actor determinado por otro, o la elección más o menos casual de un determinado decorado, sino qué es lo que está haciendo ahí, es decir, cuáles son las funciones que despliega en el seno del espacio textual fílmico. Esto implica preguntarse en el análisis por aquello que motiva la presencia de un elemento, cuáles otros requieren que esté presente y cómo se relaciona con ellos. Puesto que las películas son textos contruidos en múltiples capas o niveles, donde los signos están articulados mediante códigos respondiendo a un *principio ordenador*, cabe esperar que la inclusión de cada elemento de la película esté justificada, responda a alguna motivación, narrativa o estilística. Un patrón de luz puede estar motivado por la creación de una atmósfera, un movimiento de cámara motivado por el movimiento de un personaje, etc. La motivación es muy común en las películas. Pongamos por caso la camiseta con el número 69 que aparece en *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2006). No se trata de preguntarse ¿qué quiso decir el director con ella? O ¿por qué se eligió esa camiseta?, sino más bien ¿cuál es su motivación en una escena determinada? o ¿cuáles son las funciones que cumple en el film? Reconociendo, además, que un mismo elemento puede cumplir varias funciones. En su primera aparición, la camiseta con el número 69, colgada en el tendedero, despierta la envidia y la curiosidad de Caye acerca de su dueña, Zulema. Más tarde, cuando se

hacen amigas, Caye se la pedirá prestada a Zulema y la lucirá orgullosa en su cita con Manuel. Hacia el final del film, cuando Zulema se la regala, la camiseta representa la amistad y la transformación de los valores de Caye. Es decir, los componentes fílmicos se articulan mediante relaciones lógicas, haciendo que el espectador se haga preguntas. Si en pleno verano, un personaje aparece vestido con anorak y botas de nieve, el espectador se preguntará por qué. La *función* de los elementos de la imagen, tanto de la puesta en escena como de la puesta en cuadro, opera en el análisis fílmico, como en cualquier análisis textual, como una categoría esencial. Mediante la articulación narrativa, la puesta en serie reparte funciones específicas y a veces múltiples a los distintos elementos para que el espectador ponga en marcha sus sistema de expectativas, que se satisfacen o se truncan dependiendo de otros principios, como la repetición o la variación.



Secuencia 3.10b.

Repetición/Similitud/Afinidad.

Una de las maneras en que la forma afecta a nuestra experiencia es satisfaciendo las expectativas a través de la *repetición* de elementos, porque posibilita la creación de un universo coherente y lógico que interactúe con nuestra memoria e imaginación. Por ejemplo, nos resulta satisfactorio que un personaje que se ha vislumbrado al fondo de un encuadre al principio de la película, vuelva a aparecer una hora más tarde, correspondiendo, de algún modo, a nuestro esfuerzo de retentiva visual. Si recordamos cuando hablábamos del atrezzo, la repetición formales de elementos facilita la creación de motivos visuales o sonoros, alrededor, por ejemplo, de un color, una música (*leitmotiv*), un movimiento de cámara o un objeto de la puesta en escena, lo que

hace que dicho elemento adquiera propiedades simbólicas o narrativas. La repetición es básica para nuestra comprensión de las historias. A veces se trata de duplicaciones exactas, como el triple parpadeo del plano de la hoguera que se utiliza en *Easy rider (Buscando mi destino)* (Denis Hopper 1969) para marcar el inicio de los flashbacks, aunque la mayoría de las veces se trata de apariciones basadas en la *similitud*. Bordwell lo ejemplifica con *El mago de Oz* (Victor Fleming, 1939) cuando dice que los tres labriegos de Kansas guardan semejanza con los tres personajes que Dorothy va encontrándose en su recorrido por las baldosas amarillas: el hombre de hojalata, el espantapájaros y el león miedoso. También el adivinador del futuro de Kansas guarda un parecido considerable con el viejo charlatán que se hace pasar por el mago de Oz. La comprensión de este film pasa por analizar estas similitudes, concluyendo que se utilizan para crear paralelismos entre ambos mundos. Basado en la similitud y no en la repetición perfecta, el paralelismo sería el procedimiento mediante el cual la articulación de los componentes fílmicos lleva al espectador a comparar dos o más elementos entre sí. La repetición puede basarse en cualquier componente visual, por ejemplo en la línea, en el color o en la forma. En *Hulk* (Ang Lee, 2003) el faro de un coche se transforma en la luna a través de un desenfoque. En *Stardust* (Matthew Vaughn, 2007) es la luna la que se convierte en una moneda del mismo tamaño. Si se yuxtaponen dos imágenes que dibujan una forma parecida, el espectador asociará rápidamente los dos motivos. Lynch y Hitchcock eran muy aficionados a este tipo de conexiones. Alrededor de la mitad del film *Carretera perdida* (David Lynch, 1997) la imagen de una llama funde con la línea discontinua de la carretera. En *Agente Secreto* (Alfred Hitchcock, 1936) el humo de un coche se transforma en una sauna y en su película muda *The ring* (Alfred Hitchcock, 1927) funde un apretón de manos con un hombre poniéndole un brazalete a una mujer.

En el mismo orden de cosas, el principio de *afinidad visual* (Block, 2009, pp. 12-15) engloba la repetición y la similitud referida a patrones estilísticos entre distintos planos para crear una armonía. En este caso hablamos de afinidad en términos de repetición visual, no narrativa. Los planos de una misma escena suelen mantener los mismos patrones de tono, iluminación o ritmo, mientras que un cambio de escena suele subrayarse mediante un cambio de estos patrones, rompiendo la afinidad y dando lugar al contraste, que es el principio opuesto.

Variación/Diferencia/Contraste.

Al igual que el armazón narrativo y visual precisa constantemente de la repetición, de la similitud o afinidad, también exige que se construyan diferencias. En el plano visual, cuanto mayor sea el *contraste* entre los componentes visuales, mayor es la intensidad o el dinamismo, más se percibe el cambio. Este contraste puede darse en un mismo plano o entre distintos planos o secuencias. Al mismo tiempo que la puesta en serie se basa en el principio de la repetición, similitud o afinidad visual, también obedece a este otro principio para articular las escenas entre sí, compensando determinadas configuraciones visuales con sus opuestas y mantener así el interés del espectador. Por ejemplo, tras una serie de escenas nocturnas, con una iluminación escasa, el ojo del espectador se relajará con un plano luminoso, que inaugure una nueva escena.

La forma de una película difícilmente podría componerse únicamente de repeticiones. Deben existir algunos cambios o variaciones, por mínimos que sean. La *diferencia* o *contraste* es otro de los principios generales de la forma fílmica, complementario del anterior, que se comprende fácilmente por cuanto resulta necesario diferenciar unos personajes de otros, unos espacios de otros y establecer diferentes tiempos o acciones para contar historias. Dentro de una misma puesta en cuadro podemos distinguir diferencias de tonalidad, textura, dirección o velocidad entre los diferentes elementos de la puesta en escena. Este principio conecta con el anterior, puesto que, aunque se repitan los motivos (escenas, decorados, acciones, objetos, recursos estilísticos de cámara, etc.) estos motivos raras veces se repetirán de forma exacta, sino que aparecerá la *variación*, incluso en el caso de los paralelismos. En el ejemplo de atrezzo que veíamos con *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2006) y *American Beauty* (Sam Mendes, 1999), el motivo de las flores es recurrente, pero no son exactamente las mismas flores, ni se presentan igual en el encuadre. Primero aparece el detalle de una flor, después un ramo completo dentro de un jarrón, etc. Lo mismo ocurre con los temas musicales, por ejemplo. Aunque de modo reconocible, una melodía suene siempre asociada a un personaje, su instrumentación, sus arreglos o su *tempo* podrán ser distintos para cada momento del film.

Las diferencias entre los componentes estilísticos o narrativos a menudo se usan para manifestar el contraste agudo o la oposición directa. Estamos familiarizados con determinadas oposiciones formales, como los enfrentamientos entre los personajes (protagonista/antagonista) o entre dos tiempos (pasado/presente; sueño o fantasía/realidad, etc.). Por ejemplo, el contraste entre el color y el blanco y negro puede sugerir dos temporalidades distintas, como ocurre en *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) donde los personajes viajan en el tiempo, a través de su televisor. El color representa el tiempo de la historia principal, mientras que el blanco y negro indica al espectador cada salto a la segunda temporalidad: el mundo idílico de su serie favorita, el de los años 50. En la puesta en serie de este film se hubo de tener en cuenta que cada salto en el tiempo incorporaba un salto visual del color al blanco y negro, lo que demuestra una vez más que la repetición y la variación son dos caras de la misma moneda. Al analizar las películas, podemos buscar similitudes y diferencias, señalar así los motivos, contrastar los cambios que se producen, reconocer los paralelismos provocados por la repetición y descubrir variaciones cruciales. Todos ellos son, a la vez, principios visuales y mecanismos narrativos, que dotan al film de una estructura.

Desarrollo/Estructura narrativa y visual

Las historias rara vez terminan como empiezan y un buen modo de comprobar la estructura de una film para el analista es comparar el principio con el final. Los personajes que las protagonizan, los espacios donde transcurren, los acontecimientos que las atraviesan, todos ellos evolucionan, siguen un desarrollo lógico y sufren transformaciones de uno u otro modo. Cambio y progresión cimentan las narraciones para atraer nuestras emociones y expectativas de forma dinámica (puntos de giro, sorpresas, contrastes, etc.). Para ello, no sólo el diseño de la estructura narrativa

sigue los anteriores principios de la repetición y la variación. De manera paralela, la organización sucesiva de los componentes estilísticos diseña una estructura visual fundada, igualmente, en los principios de afinidad y contraste. Si nos remitimos a la estructura clásica en tres fases narrativas, podemos aplicar estos principios a la estructura audiovisual. Del mismo modo que existe un planteamiento narrativo, también hay un planteamiento visual. El planteamiento narrativo define a los personajes y sus coordenadas, el lugar y la época en que se desarrolla la historia, es decir, instaura los elementos narrativos básicos. El planteamiento visual concreta cómo los componentes estilísticos van a utilizarse en dicho desarrollo, es decir, define visualmente los elementos narrativos. En la secuencia inicial de *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) se deja claro el planteamiento visual, musical y narrativo al mismo tiempo. El público oye la melodía angustiante (*leitmotiv* del tiburón), la cámara se coloca en plano subjetivo acechando a las víctimas (punto de vista del tiburón) y el espectador es testigo de cómo el escualo se zampa a un bañista inocente (el tiburón es un asesino). Con esta escena, el espectador tiene todo lo que necesita para meterse en la historia. El arranque del film fija lo esencial sobre el punto de vista, música y personalidad del tiburón mediante un uso de los códigos fotográficos, musicales y narrativos que no cambiará a lo largo del discurso. Siguiendo el principio de la repetición, el mismo tema musical acompañará cada aparición del monstruo, el punto de vista submarino siempre se plasmará del mismo modo y el tiburón continuará con sus ataques durante todo el metraje. De hecho, con este planteamiento audiovisual se consigue que el público interiorice de tal forma el tema musical y la posición de la cámara que incluso mostrar el tiburón se hará innecesario. Bastará con volver a escuchar la música o reconocer el plano subjetivo para que el público vuelva a sentir miedo. Así, las reglas visuales y sonoras introducidas en el planteamiento se convierten en las líneas maestras que dictarán la estructura visual del film.

“EL MONTAJE DECRETA LA ESTRUCTURA, EL SISTEMA INTERNO QUE GOBIERNA LAS RELACIONES ENTRE LAS PARTES”

Como veíamos con la estructura narrativa, la fase de desarrollo incorpora una serie de conflictos y resoluciones hasta llegar al clímax. Los componentes visuales básicos pueden estructurarse, como hemos visto, a partir de los principios de contraste y afinidad contribuyendo a generar una intensidad creciente que desembocará en un clímax visual. Cuanto mayor sea el contraste en un componente visual o en un encuadre, mayor será el dinamismo visual que active. Y al contrario, en las partes del film donde más afinidad presenten entre sí los componentes visuales, menor será la intensidad visual. El principio de afinidad, repetición o similitud y el de contraste, variación o diferencia permite a los directores incrementar o reducir la tensión visual en un plano, de un plano a otro y de una secuencia a otra. Mientras que en el guión fílmico (y en la audiodescripción) se utilizarían determinadas palabras para provocar la tensión narrativa, en cine

son los espacios, las líneas y formas, el tono, el color, los movimientos y el ritmo los que irán determinando cuáles son las ópticas, posiciones de cámara, localizaciones y piezas de vestuario correctas y necesarias para cada escena. Las reglas visuales fijadas en el planteamiento se seguirán durante el desarrollo si se pretende que el proyecto guarde unidad narrativa y estilística.

Lo mismo ocurre con la tercera y última fase, la resolución o desenlace de la historia. Tras el clímax narrativo, cuando el conflicto finaliza y la tensión se resuelve, la intensidad visual disminuye atendiendo al mismo principio. Siguiendo con nuestro ejemplo, el plano final de *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) es un tranquilo plano general en el que los supervivientes nadan hacia la orilla, triunfantes. Todos los contrastes visuales han desaparecido y se opta por un tipo de plano estable, cuyos componentes visuales guardan afinidad entre sí para transmitir la vuelta a la calma.

En suma, la interacción constante entre la similitud y la diferencia en el plano narrativo, así como entre la afinidad y el contraste en el plano visual lleva al espectador a emprender una recepción activa y visualizar el desarrollo de la película en su calidad de proceso. Es por ello que, en el análisis textual de un film, se precisa de una metodología capaz de atender tanto a la estructura narrativa como a la estructura visual. Si recordamos las etapas del análisis tratadas en el último bloque del capítulo 2, la *segmentación* y su posterior *estratificación* pueden ayudar a advertir, no sólo las similitudes y diferencias entre las partes, sino también la progresión total de la forma, comprobando cómo operan (y cooperan) los principios narrativos y visuales en la unidad del film.

Unidad/Desunidad.

Cuando todas las relaciones que percibimos entre los distintos componentes de una película son claras y están entrelazadas de forma equilibrada, dicen Bordwell y Thompson que esa película posee *unidad* (Bordwell y Thompson, 1995, p. 59). Un espacio textual unificado y homogéneo es aquel en el que no parecen haber omisiones o defectos en las relaciones formales. Cada elemento presente tendría un grupo específico de funciones, se podrían determinar las similitudes y diferencias, la estructura narrativa y visual se desarrollaría con lógica y no habría elementos superfluos. Pero, tanto en el capítulo anterior como en este, hemos dejado claro que existe un proceso de construcción del espacio textual fílmico en el cual se modelan y remodelan los componentes. Desde que se escribe un guión hasta que se estrena una película, acontecen cambios, variaciones y dificultades de toda índole que pueden hacer que se pierdan cosas por el camino. Es especialmente famoso el caso de *Mogambo* (John Ford, 1953) donde la censura franquista propició un cambio en el doblaje español con intención de ocultar un adulterio y lo convirtió en un incesto. Si un elemento aparece fuera de lugar en relación con el resto de la película, no podremos omitirlo en el análisis. A lo sumo, el elemento no relacionado es enigmático e incoherente, aparece como un “defecto” en la forma fílmica que, obviamente, puede afectar a todo el sistema por cuanto está integrado con el resto de elementos y activa, igualmente,

el sistema de emociones y expectativas del espectador. Bordwell y Thompson citan de nuevo ejemplos del film *El mago de oz* (Victor Fleming, 1939):

En un momento determinado, la Bruja menciona que ha atacado a Dorothy y a sus amigos con abejas, pero nunca lo hemos visto y la mención resulta incomprensible. De hecho, la secuencia del ataque se rodó, pero luego se suprimió en el montaje definitivo de la película. La frase de la Bruja carece ahora de motivación. Más sorprendente es un elemento pendiente al final de la película. Nunca descubrimos lo que le sucede a Miss Gulch; presumiblemente todavía posee la orden legal para llevarse a Toto, pero nadie alude a ello en la escena final. El espectador puede estar inclinado a pasar por alto esta desunidad, sin embargo, porque el personaje paralelo de Miss Gulch, la bruja, ha muerto en la fantasía de Oz y no esperamos volver a verla viva (...) (Bordwell y Thompson, 1995, pp. 59-60).

Puesto que la confección de toda película es un proceso, casi nunca se consigue la unidad perfecta y cabe esperar que alguno de los niveles (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie) contenga elementos narrativos o estilísticos no integrados o cuestiones sin resolver. El principio de unidad o desunidad resalta la importancia de contrastar siempre el guión literario con el espacio textual fílmico antes de proceder a su consulta para encontrar estrategias textuales que ayuden en la elaboración del guión audiodescriptivo. A la luz de los procesos implicados en el film, en esta investigación señalamos la validez del guión fílmico como texto paralelo para la audiodescripción, pero insistimos en las salvedades necesarias: el guión no es el film.

“EL PRINCIPIO TAMBIÉN SUGIERE QUE LA DESUNIDAD PUEDE CONSTITUIRSE COMO RECURSO SISTEMÁTICO”

Claro que, el principio de unidad también sugiere que la desunidad puede constituirse como recurso sistemático, consciente. En tal caso, es más que probable que se encuentre prevista desde el guión fílmico, puesto que pertenecería a la forma esencial con la que se pretende contar la historia, a su estructura narrativa.

Supongamos, dicen Bordwell y Thompson, que vemos una película en la que varios personajes mueren de forma misteriosa y nunca averiguamos cómo o por qué. Esta película deja unos cuantos cabos sueltos, pero el principio de repetición sugiere que la omisión de explicaciones al respecto en este caso no es un error (Bordwell y Thompson, 1995, p. 60). Ocurre por ejemplo en *La niebla* (Frank Darabont, 2007), basada en un relato de Stephen King (1985), y en muchos films de terror, puesto que de algún modo se trata de una convención del género. Ningún personaje se pregunta por qué, de donde sale esa niebla o cuál es su causa, sólo sabemos que cualquiera que se adentra en ella muere, puesto que escuchamos ruidos, alaridos y demás efectos

sonoros. La omisión de cierta información, tanto a nivel narrativo como visual, deja insatisfechas las expectativas del público pero logra que activen su sistema emocional gracias al sonido, sacando rentabilidad de la incertidumbre. Algunas películas, por tanto, crean desunidad como una cualidad positiva de su forma. Los films con finales abiertos dejan a los espectadores con ciertas lagunas o perplejidades de manera voluntaria. Esto no quiere decir que estas películas resulten incoherentes. Su desunidad es sistemática, y guía tan lógicamente nuestra atención que acaba constituyendo un rasgo formal. Un ejemplo de esta desunidad convertida en rasgo es el de los films de Ed Wood¹⁷. Sus agujeros y fallos materiales en la puesta en escena (decorados voluntariamente mal acabados, vestuario incoherente, etc.) en lugar de quebrar la verosimilitud y alejar a los espectadores de la historia, acentuaba el hecho de que se trataba de films de bajo presupuesto y sus negligencias se convirtieron en un rasgo de estilo. En uno de estos films, por ejemplo, el actor que interpretaba a Drácula, Béla Lugosi, murió durante el rodaje y Wood decidió contratar a un doble para rodar las escenas que quedaban, pero le hizo aparecer siempre tapándose la cara con su capa. El engaño era evidente, pero pasó a formar parte del curioso film para gusto de los fans, que reconocían en esta desunidad el estilo característico del director. En otra línea, los films de David Lynch aportan ejemplos algo más sofisticados, mediante la inserción de planos que, aparentemente, no tienen relación con el universo de lo filmado, pero siguen siendo discursivos. En *Carretera Perdida* (David Lynch, 1997) cuando Fred (Bill Pullman) está en la cárcel, aparecen insertos de imágenes de miembros descuartizados, que nunca se explican en el transcurso de la trama y sólo pueden interpretarse atendiendo al estilo particular del director. También en *Corazón Salvaje* (David Lynch, 1990) cada vez que Sailor (Nicolas Cage) y Lula (Laura Dern) hacen el amor Lynch coloca insertos de cerillas o mecheros encendiéndose. Sin embargo, a través de la repetición de estos elementos, la desunidad narrativa se convierte en un procedimiento sistemático que obliga al espectador a reorientar su proceso de significación, atribuyendo, por ejemplo, funciones simbólicas o poéticas a dichos insertos.

Hasta aquí hemos examinado algunos principios básicos que operan en toda forma fílmica. Para analizar como operan todos estos principios, así como cada uno de los elementos de los tres niveles, deberíamos de considerar cada film por separado, atendiendo al modo particular y exclusivo en el que los distintos elementos se relacionan en la configuración global. El trabajo de articulación definitiva corre a cargo del montador del film, que siguiendo distintas pautas según la tradición discursiva o el estilo de montaje que persiga, obedecerá las instrucciones del guionista, del director o del productor o, por el contrario, se lanzará en busca de soluciones creativas a partir del material que finalmente ha llegado a sus manos. El trabajo de montaje o de puesta en serie no es algo mecánico, sino un trabajo creativo y, como tal, está sujeto a cambios y modificaciones durante el proceso.



17. Ed Wood (Nueva York, 1924 - Hollywood, 1978) fue un director, productor, guionista, editor y actor de cine estadounidense, que quedó definido tras su muerte en 1978 como el peor director de todos los tiempos, gracias a la dirección desastrosa de películas como *Glen o Glenda* (Ed Wood, 1953) y *Plan 9 del espacio exterior* (Ed Wood, 1959). Actualmente es valorado como "director de culto" por ser considerado como el precursor del subgénero de cine clase Z, de presupuesto y factura aún más miserable que el llamado cine de serie B.

seriada, cuando se habla de *montaje* hablamos de un método de ordenación concebido de un modo determinado, pudiendo diferenciarse entre varios tipos de montaje, en la medida en que aparejan una conceptualización discursiva distinta. En el campo de la teoría cinematográfica pueden encontrarse amplias definiciones y análisis de los distintos tipos de montaje: montaje analítico o sintético, montaje invisible, montaje de atracciones, montaje de relación, montaje dinámico, montaje virtual, montaje elíptico, etc. Puede consultarse, por ejemplo, el completo volumen de Sánchez-Biosca (1996) a este respecto. Sin embargo, en el transcurso de su trabajo, todos los montadores trascienden estas categorías teóricas y proceden de manera similar. En lo que aquí nos interesa, el resultado semántico de los distintos procedimientos, atenderemos a otro tipo de cuestiones, más prácticas, en busca de una batería de recursos categorizables para el análisis.

El trabajo del montador se subdivide en las siguientes fases, todas ellas consideradas parte de lo que llamábamos el tercer proceso de escritura, entendido como una cadena de decisiones o elecciones. Cada plano cinematográfico es considerado como material modelable, ya sea analógico (tira continua de película con uno o más fotogramas expuestos en serie) o digital¹⁹ (capturado en clips de distintas duraciones).

El material rodado llega al montador, cuyo cometido es eliminar el material que el director no quiere utilizar y realiza la unión entre los planos elegidos:

- Elección de la toma válida de rodaje.
- Elección del orden definitivo de los planos (*puesta en serie*).
- Elección del modo de *transición* entre unos planos y otros (montaje por corte, fundido en negro, fundido encadenado, cortinillas...)
- Elección de la *duración* de cada plano (proceso de *afinado*) para el estilo narrativo (creación del ritmo de montaje).
- Elección o creación y sincronización de la banda sonora.
- Integración de todas las bandas de sonido, incluido el doblaje.



19. Para algunos montadores, el cambio del montaje lineal al montaje digital o no lineal altera la forma en que funciona la mente del montador, lo que afecta al resultado que ve el espectador. Dylan Tichenor se expresaba así: (...) Ahora (...) puedes saltar de un punto a otro, lo que cambia un poco la forma en que funciona la mente. Es difícil enseñar ritmo y sensibilidad (...) Trato de ver mucho metraje con mis ayudantes y les doy escenas para que las corten y saquen ideas (...) En los viejos tiempos tenías que estar más seguro de tus ideas. Había que reflexionar y tener un punto de vista fundamental sobre lo que querías conseguir. Ahora, con los ordenadores, hay menos reflexión. El montaje no lineal ha supuesto un enorme cambio en nuestra industria, y nos permite probar muchas cosas distintas y guardar varias versiones. Pero creo que con esta libertad se puede perder habilidad y cierta concentración. No estimula el pensamiento profundo, sino el superficial (...) (Chang, 2012, pp. 64-65).

El montaje audiovisual es la unión de los diferentes trozos de película mediante la sustracción y eliminación de aquellos elementos que no sirven para el producto final, escogiendo, ordenando y uniendo una selección de planos según una noción dinámica determinada a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

Las técnicas que hacen posible el modelado de la significación en la puesta en serie forman parte del trabajo habitual del montador, por ello, el montaje implica la tercera reescritura del guión en lo que respecta a la discursivización de la historia.

Walter Murch es protagonista de un ejemplo. En *Apocalipsis now* (Francis Ford Coppola, 1979) existía un metraje en el que Willard (Martin Sheen) experimentaba un episodio psicótico inducido por el trauma. Esto no estaba en el guión, sólo se rodó como ejercicio para que Sheen entrara en el personaje, sin intención alguna de incluirlo en la película. Una vez rodado, Coppola consideró que era demasiado valioso como para descartarlo y Murch encontró una manera de integrarlo, dando muestra así de que el proceso de escritura de muchos films continúa hasta bien entrada la fase de posproducción.

En el mismo film hay otro buen ejemplo de reescritura, de lo que se puede lograr editando una escena, aunque esta no aparezca en el guión original. Mientras filmaba la película, a Coppola se le ocurrieron una serie de choques de imágenes, de yuxtaposiciones que derivaron en una variación del comienzo tal y como estaba reflejado en el guión de *Apocalipsis now* (Francis Ford Coppola, 1979). De hecho, las imágenes de la quema de los árboles con napalm se habían filmado originalmente para la escena de los surferos, que ocurre mucho más tarde en la película. Entre ellas, había una toma de la jungla que se incendiaba lentamente mientras volaban los helicópteros en ángulos raros y en cámara lenta cruzando el encuadre. Cuando Coppola vio esa toma, que en principio era un descarte, la miró y dijo: "De eso trata esta película. De jungla, de llamas, de helicópteros." Al hilo de esta reflexión de Coppola, Murch utilizó estas y otras imágenes de explosiones, fuego y helicópteros para crear el famoso inicio, una intrincada y lenta serie de fundidos que parecen evocar alucinaciones sobre el rostro de Willard durmiendo en su hotel de Saigón, atrapado en la pesadilla. El remolino de imágenes superpuestas se completa con un paisaje sonoro complejo, que mezcla el zumbido de los helicópteros con el sonido de un ventilador en el techo de la habitación, mientras "The end" de los Doors subraya la sensación de inmersión total en una guerra y al mismo tiempo que la bruma inducida por el alcohol ingerido por Willard la noche anterior (*Secuencia 3.11*). Comenzar con una escena así no sólo esgrime el establecimiento de la trama, presentando al personaje, sino que introduce al espectador en un estado emocional, es decir, establece también el tono narrativo, además de inundar al espectador con la iconografía visual de la película misma. La solución creativa de Murch para dar con esta apertura del film vino también de la mano del sonido, que comparte la carga emocional con la imagen:

Al revisar las tomas diarias, encontré una serie de imágenes de cabezas Camboyanas, de las imágenes de fuego del final y las incluí en una serie de apariciones a varios niveles, con el napalm ardiendo y los helicópteros volando... luego las imágenes del cuarto de Willard y de Willard durmiendo... y está atrapado en la pesadilla. Ahora se empiezan a recuperar y es un helicóptero real. ¿Viene del ventilador? No... Y se oye un helicóptero real que vuela afuera del cuarto. Willard se levanta de la cama, va a la ventana y dice: "Saigón"... "Mierda". Todo eso, la narración, el helicóptero volando, la jungla de napalm, se convierte en algo que le da un comienzo fuerte a la película: No sólo es fuerte de por sí, sino que es fuerte porque nos prepara para el camino que va a emprender la película (Transcripción de la entrevista a Walter Murch en *The cutting edge: the magic of movie editing*, Wendy Apple, 2004, minuto 1:28).

Reconociendo que este tipo de aportes creativos son frecuentes y forman parte del proceso de reescritura, en general, el trabajo del montador consiste en localizar los centros de interés definidos por el guión, tanto en la puesta en escena como en la puesta en cuadro, asegurar la exacta continuidad de las tomas y establecer el ritmo de la narración, que no es poco. A la hora de modelar la significación definitiva de los planos en el discurso fílmico, la ventaja del montador es que no ha estado presente en la fase de filmación, por lo que no sabe qué pasó durante el rodaje, ni ha desarrollado apego a determinados planos que hayan sido muy laboriosos o complicados, algo que le suele ocurrir a los directores. Monta en función de aquello que resulta pertinente para la historia, desechando el resto de material con el consenso del director, lo que a veces requiere largos procesos de negociación. El montador trabaja únicamente con lo filmado, lo que está en la imagen y no lo que debería estar, en consecuencia su perspectiva se mantiene mucho más cercana a la del espectador. Sabe que la selección, el orden y duración de las tomas modelan la emoción del público y la historia misma.

Si bien se puede considerar el montaje como la coordinación de un plano con el siguiente, construir la narrativa en la puesta en serie sobre todo implica decidir *cuándo* y *cómo* realizar el corte o la transición entre una toma y otra. Montar consiste básicamente en narrar una historia y conferirle un ritmo, siendo el cambio (visual y narrativo) la base del proceso, pero con criterio. Pocos montadores han reflexionado tanto como Walter Murch a propósito de esta cuestión. En el libro que escribió en 2001 junto con Francis Ford Coppola, *In the blink of an eye: a perspective on film editing*, Murch propone que el corte ideal debería cumplir seis criterios:

Ser fiel a la emoción del momento.

Hacer avanzar la historia.

Ocurrir en un momento rítmicamente interesante y adecuado.

Respetar la línea de la mirada, la ubicación y el movimiento del centro de interés del espectador dentro de la imagen.

Respetar la *planaridad*: la gramática de las tres dimensiones traducida a dos mediante la fotografía (las cuestiones de eje, etc.)

Seguir la continuidad tridimensional del espacio (dónde están las personas dentro de un espacio y en relación unas con otras. (En Chang, 2012, pp. 16-19).

El mismo Murch incluso cuantifica la importancia de dichos criterios con valores porcentuales:

Emoción (51%); Historia (23%); Ritmo (10%); Línea de la mirada (7%), Eje de acción (5%) y Espacio tridimensional de la acción (4%). Los valores que puse después de cada criterio son exagerados -dice Murch- pero no del todo: adviértase que los dos primeros de la lista (emoción e historia) valen mucho más que los últimos cuatro (ritmo, línea de la mirada, eje de la acción y continuidad espacial) y, en realidad, en la mayoría de las circunstancias, el primer criterio de la lista pesa más que los cinco restantes juntos. (Íbidem, p. 18).

Estas declaraciones nos arrojan una idea de la importancia del montaje en la construcción de la emoción y la experiencia del público. El montaje moldea y da forma al contenido emocional de una escena, tal y como estaba prevista en el guión, y generalmente a las órdenes del director o del productor, que persiguen condicionar el punto de vista del espectador. Pero, en el curso de su trabajo creativo, el montador sigue su propia disciplina y recibe influencias de la música, el ritmo, el movimiento y la emoción. Eso sí, en su manipulación del material rodado para darle ritmo y construir definitivamente la significación, se rige por una serie de leyes, que pueden entenderse en un sentido amplio y se cumplen en distinto grado en todos los tipos de montaje narrativo, especialmente para el MRI.

3.2.4.4. LAS LEYES DEL MONTAJE.

"Me gusta el montaje coherente. No hay que desorientar al público. Si el estilo es demasiado fragmentado, no podré seguir lo que está pasando lo bastante bien como para preocuparme por lo que pueda pasar, así que, como espectador, me echaré en mi asiento y desconectaré"

(Dylan Tichenor²⁰)

La construcción de la narrativa audiovisual se da por la disposición y presentación de los planos de cuatro modos: ley de secuencia material, ley de progresión dramática, ley de tensión psicológica y ley de expresión ideológica

(Páramo, 2002, pp. 459-460).

● ● ● ● ● ● ●

20. En Chang (2012, pp. 56-66).

La *ley de secuencia material* sostiene que cada plano debe ser la sucesión natural del anterior, mientras que la *ley de progresión dramática* defiende que cada plano debe contener información y sucesos que aporten nuevos datos, para que el espectador no tenga la impresión de que le falta información o se le proporcionan datos inútiles. La *ley de tensión psicológica* alimenta la idea de que todo plano debe contener un elemento que engendre en el espectador una espera y exija la resolución en el plano siguiente. Cada plano debe ser lo suficientemente significativo para entender el suceso que deja pendiente el anterior, a la vez que crea expectativa para el próximo. Por último, la *ley de expresión ideológica* sustenta la generación de ideas latentes que sólo pueden producirse en el proceso de lectura. En su rechazo al montaje clásico, los rusos fueron los primeros en darse cuenta de la importancia de este último principio, por el cual yuxtaponiendo una imagen con otra podían obtener una respuesta emotiva y psicológica del espectador, manipulando sus emociones. Aún hoy sorprende que el efecto Kuleshov siga cimentando la estructura visual y narrativa para conseguir sembrar una emoción o una idea en la mente del espectador. En su famoso experimento, el teórico Les Kuleshov filmó a un actor ruso e intercaló tres tomas distintas: un tazón de sopa caliente, una mujer desesperada que se echaba encima del ataúd de su esposo y una niña jugando con un osito de peluche. Cuando el público vio la película habló maravillas del trabajo del actor, de cómo miraba el tazón de sopa con tanta hambre, a la mujer con tanta pena y a la niña con tanta ternura. Pero, en realidad, su expresión era la misma. Esto demuestra el poder del montaje cinematográfico. Al yuxtaponer dos tomas distintas, cada una con un significado independiente, se obtiene un tercer significado, que no es ninguno de los anteriores y que crea una emoción mucho mayor que la suma de las dos partes usadas en primera instancia, porque se produce únicamente en la mente del receptor activo. Por su parte, Eisenstein combinó estos experimentos con la ideología marxista-leninista para crear películas que inspiraran fervor revolucionario a través del choque de imágenes e ideas. Así, el significado no se encontraba en los cuadros, sino en el choque mismo, de ahí que se le haya denominado *montaje de atracciones*. Mientras, en Estados Unidos, Griffith trataba de esconder los cortes mediante el *montaje invisible* o *montaje transparente*, Eisenstein los ensalzaba. “Cuando dos elementos entran en conflicto –decía el ruso– el choque crea un nuevo significado y un propósito más alto”. Claro que, el cine hollywoodiense en su manifestación formal, el MRI, absorbió las aportaciones de los rusos incorporándolas al sistema de significación, y hoy día ambas tradiciones discursivas se presentan combinadas en casi todos los films, desde Hitchcock a Scorsese.

Con arreglo a las otras tres leyes, cada plano debe tener su contenido argumental, sucederse de manera lógica y coherente, mantener el interés del espectador y ser capaz de generar en su mente ideas o emociones. La *ley de secuencia material* se refleja, entre otros procedimientos, en la articulación básica de plano y contraplano. Si cada plano debe ser una sucesión lógica del anterior, tras un plano objetivo (por ejemplo, un personaje que mira) esperamos ver su correspondiente plano subjetivo (aquellos que es mirado). Aunque en el último apartado de este capítulo (3.2.4.10) veremos con detenimiento un ejemplo de ello en el film *Te doy mis ojos* (Icía Bollaín, 2003), es fácil adivinar que la estructura plano-contraplano se encuentra en la base de casi todas las escenas de diálogo entre dos o más personajes. También se comprende sin

necesidad de ejemplos que la acción cinematográfica trate de mantener el interés respondiendo siempre a *ley de la tensión psicológica*, que regía que cada plano debe ser lo suficientemente explicativo como para satisfacer la espera creada en el anterior, y contener, al mismo tiempo, una ausencia que lleve hacia el siguiente. De igual modo, en el epígrafe dedicado a los personajes y la estructura en la fase de guión hemos hablado suficiente de la *ley de progresión dramática*, por la cual los personajes evolucionaban a lo largo de la trama, al mismo tiempo que sus cambios de actitud o sus acciones daban cuenta de esta transformación en el plano de la historia. Pues del mismo modo que en el nivel macroestructural del relato opera esta progresión, en el diseño discursivo de la microestructura, cada plano debe contener informaciones o situaciones que aporten datos nuevos y relevantes, esto es, que hagan evolucionar la historia y mantengan el interés del espectador. Si no fuera así, el espectador tendría la desagradable sensación de no comprender la narración o de que está perdiendo el tiempo con planos inútiles. En ese sentido, gracias a estas leyes, el montaje sintetiza la planificación, que sugiere o evidencia todos los lazos existentes entre los distintos acontecimientos de la trama que definió el guionista.

Pero, además de determinar la construcción narrativa, además de que los planos se seleccionen y ordenen atendiendo a su contenido argumental, las leyes del montaje arguyen, de un modo complementario, que la estructura visual lo posibilite, es decir, que estas leyes también coreografían el ritmo audiovisual con el que se suceden en pantalla las distintas informaciones que el espectador tiene que conectar. Esto implica, desde el punto de vista de su descodificación o lectura, que cada escena debe tener la duración necesaria para que el espectador reconozca la información nueva o perciba la emoción que director o guionista han previsto. Es lo que se conoce como el *ritmo* del montaje, piedra angular de la construcción de la estructura audiovisual.

3.2.4.5. EL RITMO DEL MONTAJE.

“Hoy, los filmes tienen un montaje y un ritmo más rápidos, lo que es un reflejo de la sociedad en que vivimos, que valora mucho más la gratificación instantánea, y exige un ritmo con el que el público se sienta cómodo”

(Richard Marks²¹)

Hay imágenes que agotan su expresividad rápidamente, mientras que otras necesitan más tiempo. En la escala de planos, por ejemplo, los primeros planos y planos detalle son los de más rápida lectura (tres o cuatro segundos), mientras que los planos generales, repletos de personajes y movimiento, pueden permanecer mucho más tiempo sin agotar su expresividad. Por eso, un ritmo lento o rápido de montaje ha de estar siempre en función del contenido de cada plano, definido durante la fase anterior: la puesta en cuadro.



21. En Chang (2012, pp. 34-44).

De un modo complementario a esta, el montaje permite controlar la duración de cada plano, porque regula definitivamente la cantidad de tiempo que tenemos para comprender y reflexionar sobre lo que vemos. Una serie de planos rápidos nos deja poco margen para pensar acerca de lo que estamos viendo. Lo habitual en el género de acción, por ejemplo, es que se produzca una espectacularización de la violencia a través de un montaje rápido donde a duras penas se nos deja ver la secuencia de acciones o subeventos, pero sí el resultado de la pelea: el malo ha desaparecido, el bueno está herido, etc. Justo el tiempo para descodificar el evento antes de que continúen luchando, saltando, corriendo, etc., sin que el espectador cuestione la capacidad de los personajes para sobreponerse a la violencia. Lo que hace Haneke en *Juegos divertidos* (Michael Haneke, 1990) es, precisamente, subvertir esos códigos regulando la duración de los planos mediante la puesta en cuadro y la puesta en serie, y haciendo uso del silencio. Lo comentábamos en este capítulo, en el apartado dedicado al sonido (3.2.1.7). Cuando se produce el primer asesinato *fuera de campo* (oímos el disparo pero la cámara enfoca a uno de los asesinos, que se prepara un sándwich en la cocina), Haneke tarda al menos un minuto en cortar al plano del salón y mostrarnos qué ha ocurrido, quién ha muerto. Esa dilatación se acentúa cuando la siguiente imagen muestra un plano detalle de la televisión manchada de sangre, emitiendo una ruidosa carrera de coches, manteniendo las consecuencias del disparo lejos del alcance visual del espectador. El montaje otorga de nuevo a este plano una duración considerable que casi transmuta el suspense en un cierto sadismo con el espectador. El siguiente plano secuencia supone la culminación de esta crueldad. Una vista general permite ver al niño muerto, en el suelo, la madre inmóvil sentada en el sofá y sólo parcialmente la figura del padre tullido sentado en el suelo. Este plano supone un quebrantamiento total del ritmo del film, una deceleración intencionada. Dura nada menos que diez minutos, el tiempo que la madre tarda en reaccionar, apagar la tele y calmar los alaridos de su marido cuando rompen el estricto silencio. La cámara permanece estática todo el tiempo, excepto por dos leves reencuadres. La violencia, dice Haneke con este procedimiento, tiene consecuencias, tiene una duración.

El cine es un arte fluido y vivo, con lo que no existen sólo unas cuantas maneras de montar o dirigir, y aunque nos empeñemos en listarlas, las posibilidades son infinitas. Las posibilidades rítmicas del montaje emergen cuando la duración de varios planos forma una estructura perceptible. Se puede crear un compás uniforme, métrico, haciendo que todos los planos tengan más o menos la misma duración. Pero también pueden crear un *tempo* dinámico, o alternar ambos. Los planos cada vez más largos pueden generar un tempo que decrezca gradualmente, mientras que los planos cada vez más cortos pueden crear un *tempo* acelerado. Así, el ritmo supone un recurso fundamental del montador, sobre todo en el uso del montaje rápido para crear emoción durante una secuencia de acción. Las persecuciones son el ejemplo más palmario. El principio de alternancia visual guía por igual la construcción del ritmo mediante el montaje. Pero también del ritmo global de montaje que se le da al film mediante la puesta en serie, ya que el ojo del espectador se acostumbra. En una película con un ritmo trepidante, diez fotogramas serían una buena pausa, mientras que en montajes más lentos, el contraste entre acción y no acción exige, al menos, unos segundos.

En general, el ritmo del montaje se ha acelerado a lo largo de las décadas, es curioso comprobar que el número medio de cortes por minuto de *El nacimiento de una nación* (D.W. Griffith, 1915) es de un corte cada cinco segundos, el mismo que el de *Tetro* (Francis Ford Coppola, 2009), realizada casi cien años más tarde. Por otro lado, encontramos ritmos acelerados desde los inicios del cine, de nuevo los rusos fueron pioneros en este aspecto. *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov, 1929) tiene una sección con el montaje más rápido aún en la actualidad, parecen fotogramas pasados por una batidora. Pero el nivel de densidad aparente también está determinado por cómo se presenta la información ante el espectador a través del resto de códigos. *Luna nueva* (Howard Hawks, 1940) no tiene muchos cortes por minuto, pero el público siente un ritmo frenético por el rápido e inteligente diálogo, que apenas puede seguirse. Si Hawks hubiera incrementado el ritmo de los cortes, probablemente la película habría resultado agobiante, ilegible para el público de su época. Sin embargo, el público actual fue perfectamente capaz de seguir *La red social* (David Fincher, 2010) donde se combina un montaje rápido con un diálogo veloz de manera equilibrada. Existen excepciones contemporáneas como *El arca rusa* (Nicolas Sukorov, 2002), que no tiene ningún corte, pero a lo largo del tiempo la tendencia general apunta a la construcción de discursos más rápidos.

El ritmo se consigue con varias técnicas o métodos de montaje, que incluyen la aceleración o deceleración del ritmo. Lo más previsible es encontrar la aceleración trabajada con la duración de los planos, acortándolos, y la intensificación de la música. En la secuencia de la fiesta de *Traffic* (Steven Soderbergh, 2003) que culmina con la sobredosis, Mirrione y Steven Soderbergh decidieron acelerar el ritmo de la película a través del montaje mediante el uso de encadenados rápidos de una toma a la siguiente. Mirrione dijo al respecto de esta escena que quería plasmar la emoción del momento de sobredosis, que pareciera más descontrolado y visceral. Buscaba construir un ritmo que se acelerara, pero de forma imprevisible. Ejemplos similares dan prueba suficiente de que la creación de la estructura narrativa para contar la historia se consigue aplicando estos patrones de variación en la estructura visual.

3.2.4.6. FRAGMENTACIÓN Y ESTRUCTURA DEL DISCURSO.

“¿Sabe qué es un buen corte? Un corte que no ha visto. No lo ha visto porque estaba tan inmerso en la historia que ni siquiera se ha dado cuenta de que había un montaje”

(Joel Cox²²)

Tanto en el nivel narrativo como en el nivel visual, la puesta en serie construye el relato cinematográfico. Es decir, el montaje reordena, combina y manipulan el material concebido en el guión, aprestado para la cámara (puesta en escena) y rodado en la filmación cada encuadre



22. En Chang, (2012, p. 118).

(puesta en cuadro) en relación a la estructura narrativa, para conseguir un discurso visual que, a veces, apareja nuevos sentidos no previstos, y que modela o remodela la emoción del espectador usando combinaciones audiovisuales, ajustes entre imagen y sonido. Entonces, en sentido amplio, el montaje supone la articulación de fragmentos con una intención discursiva determinada, que coincidente o no con la intención discursiva del guión y el rodaje, se presenta como definitiva en el espacio textual fílmico. Así, la puesta en serie construye un discurso autónomo de sus propios referentes:

En el despedazamiento de la escena se juega la diferenciación y variedad de puntos de vista, la pluralidad de miradas, imposibles para el ojo inmóvil del sujeto que asiste a la proyección, tanto como para el espectador teatral. Y es que, al fragmentar, el cine conquista una forma de construir un espacio, un tempo y una acción en cuanto elementos significantes, es decir, dotados de una considerable dosis de arbitrariedad que los separa de sus referentes y los hace aptos para construir un discurso (Sánchez-Biosca, 1996, p. 128).

De ese modo, el discurso fílmico es una estructura audiovisual autónoma, basada en la alternancia y/o la repetición, más o menos unificada, más o menos fiel al guión original, más o menos fiel al diseño de la filmación de sus planos, que presenta sus elementos significantes fragmentados, pero ordenados y combinados en un sistema de relaciones indudablemente discursivo. En el análisis del film, no obstante, se tratará, precisamente, de desfragmentar el combinado en busca de comprender cómo se articulan sus partes.

Conviene ahondar en ello porque esta fragmentación se naturaliza ante el espectador, se invisibiliza, precisamente a través del dirigismo de la mirada que mencionábamos en el anterior nivel. La vocación del montaje en el marco del MRI es, precisamente, la de ser invisible para que el espectador sea dirigido y se vaya identificando con los distintos puntos de vista que propone la planificación. Inclusive, en este tipo de montaje, llamado también montaje *transparente* (Sánchez-Biosca, 1996) encontramos el componente arbitrario y discursivo, con lo que en él podrán rastrearse igualmente marcas textuales de esa discursividad, de la voluntad de decir una cosa y no la contraria. Tiempo atrás, André Bazin daba en la clave de ambas nociones en sus conocidos artículos:

(...) La utilización del montaje puede ser "invisible", como sucedía muy frecuentemente en el cine americano clásico de anteguerra. El fraccionamiento de los planos no tiene otro objeto que analizar el suceso según una lógica material o dramática de la escena. Es precisamente su lógica lo que determina que este análisis pase inadvertido, ya que el espíritu del espectador se identifica con los puntos de vista que le propone el director porque están justificados por la geografía de la acción o el desplazamiento del interés dramático (Bazin, 1966, pp. 123-124).

Así, la estructura visual y narrativa en el montaje clásico persigue que la naturaleza fragmentaria del texto fílmico quede borrada ante el espectador, que participa de la deriva espacial y temporal de la historia como si los hechos se presentaran ante él de manera continua, en presente. Por eso también se habla de “montaje continuo” para referirse al tipo de montaje clásico, aún el más habitual en los films, por el cual se mantiene clara la línea de la narración. Perseguir la continuidad aquí significa dejar claro cuando los hechos pertenecen al pasado, mediante *flashbacks*, o por ejemplo, marcar con algún recurso estilístico cuando o se trata de secuencias oníricas que se apartan de la trama o funcionan como paréntesis narrativos.

“AL HABLAR DE FRAGMENTACIÓN Y ESTRUCTURA EN EL TEXTO FÍLMICO, DEBEMOS DIFERENCIAR ENTRE EL NIVEL MACROESTRUCTURAL Y EL NIVEL MICROESTRUCTURAL”

Al hablar de fragmentación y estructura en el texto fílmico, debemos diferenciar entre el nivel macroestructural y el nivel microestructural. En primer lugar, en lo que respecta a la macroestructura narrativa, el montaje organiza planos, escenas y secuencias tanto el eje de los sintagmático como en el eje paradigmático. En el primero de ellos, los sucesos se concatenan de manera lógica y causal, pudiendo o no presentarse en el orden cronológico. En caso de que no lo hagan, el espectador será igualmente capaz, a partir de pistas y elementos procedentes del orden discurso, de reconstruir el orden de la historia. La estructura visual, como hemos dicho, funcionará en el eje de los sintagmático respondiendo a los altibajos narrativos ordenados en secuencias sucesivas. Asimismo, en el eje de lo paradigmático, también hemos hablado de cómo unos sucesos y elementos pueden remitir a otros, basándose en el principio de repetición y permitiendo al espectador relacionarlos aunque habiten en secuencias muy separadas entre sí. Esto nos llevará en el último apartado (3.2.4.10) a comprobar cómo la macroestructura diferencia entre el orden de los acontecimientos en la historia y el orden en el que se presentan en el discurso, y asimismo, a incidir en la necesidad de que el análisis fílmico proceda al rastreo de la segmentación también a un nivel microestructural, donde en cada escena, en cada plano, deben permanecer visibles y destacarse las pistas necesarias para la reconstrucción espacial y temporal de los hechos.

Porque, en segundo lugar, en el nivel microestructural, las escenas se dividen en planos sintetizando o dilatando el tiempo mediante mecanismos como la duración del plano o el número de planos en el que puede dividirse una acción según el efecto dramático que se persiga, según lo que pretenden los autores que el espectador vea. En la puesta en serie también se toman todas

estas decisiones, y el analista recorre, en cierta manera, el trayecto inverso, desfragmentando el aglomerado de signos, y reconectándolos.

Si el analista de la imagen se vale de la segmentación, es porque toda película es susceptible de una separación en segmentos desde el momento en que es, en sí misma, una sucesión de fragmentos: planos, escenas y secuencias:

La planificación clásica que analiza la escena dividiéndola en elementos más simples (la mano sobre el teléfono o el picaporte que gira lentamente) corresponde implícitamente a un cierto proceso mental natural que nos hace admitir la continuidad de planos sin que tengamos conciencia de lo arbitrario de su técnica (Bazin, 1966, p. 147).

Cualquier evento en pantalla, una simple acción o una escena puede desglosarse en un número determinado de planos. La simple acción de una mano abriendo una puerta, podría mostrarse en un solo plano o desglosarse en varios, donde cada uno representara una acción secundaria, a la vez que un punto de vista. Si tomamos el ejemplo de la frase anterior, una posible fragmentación daría como resultado 7 planos:

- La mano busca el pomo de la puerta.
- La mano coge el pomo.
- La mano gira el pomo.
- El cerrojo de la puerta se mueve.
- La puerta comienza a abrirse.
- La mano suelta el pomo.
- La puerta se abre completamente.



Imagen 3.49a.



Imagen 3.49b.



Imagen 3.49c.

La imagen secuenciada permite contar una misma acción o escena con uno o varios planos, dilatando o comprimiendo en el tiempo, lo que indudablemente tiene efectos distintos en el espectador. Esto ocurre en cualquier narración con imagen secuenciada. En el curioso volumen *99 ejercicios de estilo* (2007), su autor, Matt Maden, experimenta con ese número de variantes visuales a la hora de contar la misma historia modelo (*Imagen 3.49a*). La obra no deja de ser una adaptación al cómic de *Ejercicios de estilo* (1947), el clásico que Raymond Queneau escribió para la lengua francesa y que demuestra la variabilidad discursiva que puede adoptar una misma idea o historia de partida. A modo de ejemplo, reproducimos aquí dos variaciones del relato propuestas: contarla en una viñeta o contarla en treinta viñetas respectivamente (*Imágenes 3.49b y 3.49c*), y sírvase el lector de hacer la pertinente correspondencia entre viñetas y planos para el texto cinematográfico.

En el caso del cine, contar en una única viñeta significaría contar en un solo plano, filmando en continuidad, sin cortes. En cine existen más opciones que en cómic, ya que la cámara puede moverse o permanecer estática, convirtiendo el movimiento y el tiempo en un elemento discursivo dirigido, es decir, en el cual se dicta al espectador el orden y el tiempo de lectura de los distintos elementos de la puesta en escena. En cualquier *plano secuencia*, la orquestación de los elementos de la puesta en escena durante el rodaje es mucho más compleja, ya que el director ordenará la entrada y salida de los personajes, a qué figuras o acciones se supedita el movimiento de cámara, etc. Uno de los ejemplos más impresionantes de plano secuencia es la apertura de *Sed de Mal* (Orson Welles, 1958). Rodado mediante una grúa que permitía toda libertad de movimientos, el film comienza con el plano detalle de las manos de un hombre manipulando una bomba. A continuación, el hombre coloca la bomba en el maletero de un coche y se va. Vemos llegar a una pareja que se introduce en el coche, arranca y comienza a circular. En un escenario urbano y nocturno, la cámara sigue el recorrido del coche, que circula acercándose y alejándose a distintos subeventos y personajes, y conduciendo el suspense hasta que finalmente la bomba explota. El juego visual de Welles tiene una duración de 4 minutos hasta que un corte muestra la explosión en otro plano, resolviendo el suspense. El procedimiento narrativo con el que se estructura esta secuencia sería del gusto de Hitchcock, que señalaba la importancia del montaje para dosificar la información entre espectador y personajes, apuntando a la ventaja de dar información al público como modo de generar mayor interés en la escena. Para él es la diferencia narrativa entre el suspense y la sorpresa:

Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina, desprovista de interés. Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decir a los personajes que están en la pantalla: «No deberías contar cosas

tan banales; hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar.» En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense. La conclusión de ello es que se debe informar al público siempre que se puede, salvo cuando la sorpresa es un «twist», es decir, cuando lo inesperado de la conclusión constituye la sal de la anécdota. (...) Esto nos conduce al suspense, que es el medio más poderoso de mantener la atención del espectador, ya sea el suspense de situación o el que incita al espectador a preguntarse: «¿Y ahora qué sucederá?» (Truffaut, 2000, pp. 59-61).

Pero volviendo a la estructura visual de los acontecimientos narrativos, hemos dicho que una secuencia puede contarse en un solo plano (continuidad) o fragmentarse en una serie de planos consecutivos (fragmentación). En el plano secuencia, a medida que la acción se desarrolla en el tiempo, que va pasando de una cosa a otra, la cámara rodará sin cesar, y todos los eventos y subeventos quedarán filmados en un único plano. Pero un evento también puede ser filmado de forma fragmentada, en multitud de planos diferentes (a esto se le llama *cubrir una escena*). En este caso, a cada subevento le correspondería un plano o una serie de planos propios, que abarcan toda la escala: un plano master²³, planos generales, planos medios, primeros planos, planos detalle e insertos²⁴, que cuando se montan juntos integran todos los subeventos en un único evento principal.

Las secuencias de lucha, por ejemplo, son las más fáciles de montar, porque existe una continuidad de acción clara y el espectador la seguirá sin reparar en el valor de cada tipo de plano. Generalmente, están filmadas con planos muy rápidos y cortos, de modo que sólo se trata de continuar la acción hasta que termine, aunque siempre se puede jugar con el ritmo y la velocidad. Pero, en relación con las escenas cuyo valor narrativo es más emocional, la fragmentación permite regular el valor de cada tipo de plano y trabajar discursivamente la intensidad mediante el acercamiento progresivo a los personajes en momentos de mayor



23. Por *plano master* se entiende un plano general o de conjunto, habitualmente estático, que cubre la totalidad de la acción en escena y que sirve de referencia para el montaje en tanto incluye el orden de las acciones y diálogos.

24. Cuando entre dos fragmentos de un mismo plano se coloca otro plano, normalmente un plano detalle, se habla de *inserto*. Se trata de una sutil violación de la continuidad para subrayar algún aspecto, dilatar el tiempo para crear suspense o establecer asociaciones en la mente del espectador. Cuando el cineasta corta de una escena a un plano metafórico o simbólico que no forma parte del espacio y el tiempo de la narración se habla de inserto no diegético, un recurso complejo y relativamente frecuente en el montaje soviético, especialmente en la corriente del denominado *montaje intelectual*. En *La huelga* (Sergei Eisenstein, 1925) la masacre de los trabajadores se monta en paralelo con la matanza de un toro, y en *Octubre* (Sergei Eisenstein, 1928) el montaje presenta el ascenso de Kerensky al poder asociando su figura, a través de insertos, a la de un pavo real. Los insertos no diegéticos proceden de fuera del mundo de la historia y crean un comentario directo y a veces irónico, provocando que el espectador busque significados implícitos. Este tipo de insertos se ha utilizado también con posterioridad. En el cine de David Lynch ya hemos comentado varios ejemplos.

americano pasamos a ver a Crowe en planos medios, alternando con algún plano detalle de los pies de Cole avanzando, hasta llegar a un intercambio de primeros planos hacia la mitad de la escena. Cuando a Cole le falta poco para sentarse, Crowe falla y Cole comienza a retroceder. Pero este retroceso cambia su forma discursiva, respecto a cómo se iba contando el avance, siempre con planos y contraplanos estáticos. El repliegue de Cole (el doctor sigue fallando) se subraya con la utilización de *travellings* de alejamiento, primero con contraplanos y finalmente sin ellos, hasta que Cole llega a la puerta. El montaje de la escena consigue, a través del juego con la escala de planos y los movimientos de cámara, crear en el espectador la sensación física de alejarse de Crowe, como metáfora del alejamiento emocional del niño. “Qué estoy pensando ahora”; pregunta al final de la escena. “No lo sé”, responde Crowe. “Pensaba que... Me cae bien, pero no puede ayudarme”. Además de exteriorizar las emociones internas mediante el uso de planos más o menos alejados de las figuras, gracias al orden y el ritmo impelido a la estructura visual con el montaje, se refuerza la intención narrativa de esta escena, respetando el diseño, probablemente previsto desde el guión.

A estas alturas, sabemos que el origen de la estructura visual, que cristaliza en la fase de montaje, tiene lugar al redactar el guión técnico (con ayuda del *storyboard*), cuando los directores suelen decidir en cuantas acciones o planos van a fragmentar un determinado evento. La división en planos o escenas configura la estructura narrativa que, en principio, se plasma en el *plan de montaje* que sigue el montador. No obstante, ya hemos visto que la existencia de un proceso de producción en fases arroja variaciones y encuentros con el material que pueden variar el montaje final. Si en *Apocalipsis now* (Francis Ford Coppola, 1979) estos encuentros se produjeron en la sala de montaje, en otras ocasiones, provienen de improvisaciones o visiones artísticas en la fase de rodaje. El director de *21 gramos* (Alejandro González Iñárritu, 2003) pasó bastante tiempo rodando una escena en la que Paul (Sean Penn) acompaña a Cristina (Naomi Watts) a su casa y aparca en su garaje. El rodaje de esta escena exigió muchas tomas y superó con creces el tiempo previsto en el plan de rodaje, hasta el punto que algunos miembros del equipo empezaron a cuestionar los métodos del cineasta. Pero cuando el montador, Stephen Mirrione, vio el material, quedó asombrado por la cantidad de momentos emotivos que había conseguido captar el director:

Narraba una historia increíblemente compleja a través de la expresión facial de Sean, que miraba a su alrededor y veía el asiento del bebé, así como mostrando varios ángulos de Cristina sentada a su lado –afirma Mirrione, que consiguió convertir esas tomas sin palabras en una secuencia breve pero efectiva y elocuente–. Estaba pintando una gama tan sofisticada, que en el momento del rodaje los demás no se daban cuenta de lo que estaba ocurriendo (Chang, 2012, p. 50).

Aunque esto no siempre ocurre, a menudo se producen modificaciones cruciales para la construcción de la mirada espectral en la sala de montaje. La narración, así, puede sufrir modificaciones importantes que afecten, por descontado, a su lectura y análisis. En el plan de

montaje de *Infidel* (Adrian Lyne, 2002), Connie (Diane Lane) y Paul (Olivier Martínez) hacen el amor por primera vez y luego Connie vuelve a casa en tren. Cuando la montadora, Anne V. Coates, se encontró con complicaciones en las tomas de la escena de sexo, el director le dio permiso para que experimentara. La solución creativa de Coates consistió en mezclar la escena de sexo y el viaje en tren para que el espectador percibiera el acto sexual a través de los recuerdos de Connie, sintetizando así dos escenas sencillas para convertirlas en un trepidante recorrido por la lujuria, el deseo, la culpa y la vergüenza, magníficamente interpretadas gracias al registro facial de Diane Lane (*Secuencia 3.13*).



Secuencia 3.13.

En relación a los principios discursivos que afectan a la macroestructura, al discurso global, la continuidad y la fragmentación operan de forma distinta. Cuando se filma en continuidad, la capacidad de orquestar el contraste y la afinidad se ve limitada a la puesta en escena. Una secuencia fragmentada, sin embargo, amplía el control de los componentes visuales, ya que en cada plano puede realizarse, por ejemplo, un diseño de iluminación distinto que repercuta en

el contraste, o emplear un objetivo fotográfico que cambie la perspectiva del plano anterior. El director puede crear cambios de contraste y afinidad mediante la puesta en cuadro de cada plano y el montador puede acabar de trabajar los distintos fragmentos para potenciar el contraste o la afinidad visual. Al desglosar el evento en planos separados, el énfasis visual de unas escenas frente a otras se determina por su concatenación en el montaje. Por ejemplo, la fragmentación puede quedar más subrayada si viene precedida de una secuencia continua, como ocurre al terminar el plano secuencia de *Sed de Mal* (Orson Welles, 1958), cuando el esperado corte de plano da paso a la explosión del coche bomba. Los principios de repetición y variación, por su parte, también afectan al nivel de la puesta en serie, ya que la estructura visual requiere variación entre lo luminoso y lo lúgubre, entre lo estático y lo dinámico, lo continuo y lo fragmentado para crear un ritmo global que mantenga el interés del público.

La estructura visual y la estructura narrativa pueden estar totalmente imbricadas, incluso necesitarse la una a la otra, como ocurre en la filmografía de Julio Medem. El juego con las formas circulares en sus encuadres (son numerosísimos los planos definidos por círculos perfectos: ojos, ventanas y agujeros en las puertas, agujeros en el suelo o imágenes del sol, la luna, etc.) se corresponde con estructuras narrativas que regresan al principio de la historia a través de un largo trayecto circular. Por ejemplo, *Vacas* (Julio Medem, 1991) se inicia con la Segunda Guerra Carlista y termina con la Guerra Civil, mostrando en ambos casos la cobardía del protagonista en el conflicto bélico. *La ardilla roja* (Julio Medem, 1993) empieza con una mentira de Jota y el ciclo narrativo se cierra con otra mentira, en este caso la de Lisa/Sofía. La narrativa circular de Medem es un elemento transversal a su filmografía. Los personajes dibujados por el cineasta vasco comparten características y actitudes poco frecuentes que se van repitiendo y evolucionando a lo largo de sus películas:

El personaje de Jota en *La ardilla roja* podría ser perfectamente el de Alberto en *Tierra*. Los dos son interpretados por Nancho Novo, los dos se llaman igual (recordemos que el verdadero nombre de Jota es Alberto) y podríamos entender que la relación de Jota y Lisa no funcionara bien y decidiera comprarse una casa en la comarca de *Tierra* para montarse un bar y vivir tranquilo, alejado de la ciudad con su moto, su cazadora de cuero y sus plantas de marihuana. Incluso podría regresar de nuevo a la ciudad y convertirse en el padre de Otto en *Los amantes del círculo polar* (Sales, 2003, p. 75).

La circularidad es especialmente palpable en *Los amantes del círculo polar* (Julio Medem, 1998) (anunciada en el propio título), porque no sólo la estructura narrativa responde a un patrón circular, comenzando y terminando con el mismo plano de los ojos de Ana, sino que, en la estructura visual de todo el film, abundan las composiciones esféricas. Incluso los nombres de los personajes podríamos decir que están concebidos desde la circularidad. Son, en sí mismos, palabras circulares como todo palíndromo: Otto, Ana y el propio Medem se leen igual al derecho y al revés. Además, el film acaba y empieza en el mismo lugar, el Círculo Polar Ártico, y con el

mismo plano de los ojos de Ana. Estructuralmente, para ello, el film se articula en torno a un gran *flashback*, recurso narrativo que encaja perfectamente con la concepción vital de los personajes en el film: el principio es el final y el final es el principio. La compleja estructura narrativa del film está definida por sucesivos círculos concéntricos, que se van desarrollando conforme los protagonistas avanzan en el tiempo (Roger Monzó, 2013, p. 94). Filmografías como esta prueban que existen muchos tipos de estructuras que aparejan distintas técnicas y tipos de montaje que para respetar, cada film a su modo, los principios generales del discurso cinematográfico. Continuidad y discontinuidad, unidad y desunidad, contraste y afinidad, repetición y variación, etc. actuarán de modo exclusivo en cada film, por lo que en el análisis de su configuración discursiva de un film, procedamos a la segmentación para detectar cuál es el sistema de relaciones que activa. En la detección de cuáles son los fragmentos, juega un importante papel las pausas previstas por la propia estructura, que separa planos, escenas y secuencias mediante cortes y transiciones.

Antes de pasar a analizarlas, hagamos una salvedad. A nivel narrativo, asumimos que el relato cinematográfico es de naturaleza *elíptica*, *sintética* y *proléptica*. Empezando por el final, con *proléptico* nos referimos a que los fragmentos de un film no pueden más que ser montados hacia delante, de modo que el espectador los verá necesariamente uno a continuación del otro, siempre sucesivamente y sin capacidad de retroceder, lo que suele implicar que la historia avance más o menos en sentido cronológico (aunque no siempre, pero en esos casos, otros mecanismos clarificarán la línea temporal), y que los cortes entre planos, mientras así sea, pasen desapercibidos para el espectador. El propio dispositivo de proyección de cine (*código tecnológico*) es quien impone que el resorte de la actividad narrativa en cine sea la confusión misma entre secuencialidad y lógica, esto es, entre secuencia y consecuencia, dado que en el orden de las acciones que se van sucediendo en la pantalla cinematográfica, lo que viene después es leído en el relato como *causado por* lo que viene antes. En ese sentido, aunque la estructura lineal se pervierta, el sistema de relaciones causales seguirá operando de la misma forma en la mente del espectador, que necesitará otro tipo de pistas para deducir del corte entre planos que está ante algo más que una mera formalidad narrativa. Los principios de la estructura visual anteriormente vistos (afinidad y contraste, en especial) harán que el espectador sea más consciente de unos cortes que de otros (por ejemplo, tras una escena nocturna, el primer plano de la siguiente escena tendrá más impacto en el espectador que los cortes entre los planos de la escena nocturna). Aún así, para que el corte tenga valor narrativo por sí mismo, los planos yuxtapuestos perseguirán esa intención desde el diseño de la puesta en cuadro. Por ejemplo, la yuxtaposición de dos motivos circulares crea una analogía formal, la yuxtaposición de dos figuras opuestas, una antítesis, etc. Es decir, la atribución de una función al corte tiene que ver con más con el uso concreto de la yuxtaposición, ya que de otro modo, la prolepsis cinematográfica borrará el corte de la conciencia del espectador, que tenderá a ver la acción como algo continuo y sucesivo, a no ser por las elipsis.

Porque, en segundo lugar, todo montaje por corte es un montaje *elíptico*. El corte elimina de la pantalla todo aquello que no es necesario mostrar porque el espectador puede deducir. Si se

pretende narrar que un hombre se levanta por la mañana en su casa y va a su trabajo, bastará con montar al corte unos cuantos planos representativos de cada acción que realiza: el despertador suena, se levanta, se lava la cara, desayuna, se ajusta la corbata, arranca el coche en su garaje, espera en un semáforo y se sienta en su oficina. El espectador deducirá perfectamente el tiempo real que le tomaría realizar todas estas acciones y reconstruye las acciones completas que se han mostrado de manera fragmentaria. Es decir, que determinados momentos desprovistos de interés le van a ser eludidos por su bien, limitándose a lo más importante para el relato, esto es, sintetizando.

El corte, en tercer lugar, posibilita la *síntesis*, la economía narrativa, haciendo que las acciones consuman menos tiempo en pantalla de lo que consumen en la historia, a través de la combinación del corte con varios procedimientos discursivos que suelen pasar desapercibidos para el espectador y que pertenecen tanto a la puesta en cuadro como a la puesta en serie: los signos ópticos o gráficos (fundidos y cortinillas, sobre todo), los encuadres vacíos o los planos de acción complementaria (Bordwell y Thompson, 1995, p. 261). Son todos ellos procedimientos que indican la omisión de cierto tiempo, posibilitando la síntesis. Para entender los encuadres vacíos, pongamos por caso la acción de un hombre subiendo unas escaleras. La puesta en cuadro podría mostrar al hombre al pie de las escaleras y dejarle subir hasta que salga de cuadro, dejando unos segundos el encuadre vacío para, a continuación, cortar a un segundo plano de la parte superior de la escalera primero vacía, por la que, que al cabo de unos segundos, aparece el hombre subiendo. Por su parte, el plano de acción complementaria es un inserto que muestra una acción que transcurre en otro lugar y que no dura tanto como la acción omitida. Así, el director podría comenzar con un plano del hombre subiendo las escaleras, cortar a un plano de la mujer que le espera arriba, en el apartamento, y después volver al hombre que está finalizando el trayecto de las escaleras. Por último, los fundidos, las cortinillas o las divisiones lineales (a excepción de los casos en que se recurre a procedimientos como la *split-screen* o la multipantalla) son signos ópticos o gráficos para marcar pausas, así como relaciones espaciales o temporales entre las partes. Las transiciones en cine suelen operar como elementos discursivos con significados convencionales, fijados, aunque para determinar su función debamos, como siempre, acudir a cada film para realizar un análisis particular y exclusivo.

3.2.4.7. TRANSICIONES: UNIENDO FRAGMENTOS.

Para unir los fragmentos de cualquier discurso verbal se necesitan signos de puntuación y conectores. Las transiciones son los signos de puntuación fílmicos, ópticos. Puesto que narrar implica seleccionar de entre todos los acontecimientos de la historia cuáles van a mostrarse, el espectador debe ser capaz de reconocer cuando hay algo que no ha sido mostrado. Esa es una de las funciones principales de estos signos: conectar las partes del relato y las elipsis, los hiatos, los saltos temporales o los paralelismos sugeridos, entre otros. En tanto elementos de la puesta en serie, las transiciones son ordenadores del discurso, conectores que pueden adquirir, si así lo dispone el film, funciones aditivas, explicativas, continuativas, reformulativas,

leyendo un libro en silencio”, la motivación puede residir en algo que el espectador pueda ver u oír, algo que resultará más creíble si la acción se muestra en un plano general, que capte toda la habitación. De este modo, el carraspeo de una persona fuera de plano, puede bastar para que la persona gire la cabeza y mire en dirección del sonido. Si se trata de fragmentar la acción en varios planos, la motivación del corte al plano siguiente podría ser un gesto del personaje (restregarse la barbilla, mover la mano para pasar la página del libro, mirar el reloj, etc.). El sentido dramático del corte se incorporará dependiendo de las necesidades, de cuál sea esta motivación y, por supuesto, de cual sea el plano siguiente. Si se opta porque un leve movimiento de su mano introduzca la motivación, el plano general podría dar paso a un plano detalle de la mano que nos permitiría examinar la mano con más detalle (deducir del estado de su piel su edad, o si lleva un anillo de casada, por ejemplo), pero también podría dar paso a un plano subjetivo para mostrar al espectador la página del libro que está leyendo. Así, la consecuencia de la motivación suele ser más significativa para el análisis que la motivación misma.

El segundo criterio está relacionado con la ley de progresión dramática. Cada plano debe aportar *información* nueva al espectador, que se añade a la ofrecida anteriormente. Visualmente, una nueva información supone alguna circunstancia adicional, o una manera distinta de ver la misma cosa. En el mismo ejemplo que hemos puesto, con cada una de las imágenes que sucedan al plano general de la mujer, aumentaría el conocimiento detallado del espectador acerca de los personajes, del espacio o del tiempo de la historia: ¿quién es la mujer? ¿cómo está sentada? ¿qué edad tiene? ¿qué aspecto tiene? ¿qué libro es? ¿dónde está esa habitación? ¿hay alguna ventana? ¿qué se observa a través de ella? ¿qué se oye desde la ventana? ¿qué se oye en la habitación?, ¿hay alguien más en la habitación? ¿qué hora del día o de la noche es?, etc. Así, la escena se resolvería de modos distintos si el corte al siguiente plano da distintas informaciones. Por ejemplo, si la mujer lee, y tras un leve giro de sus ojos, el corte da paso al reloj, el espectador deducirá que está esperando a alguien. Si, por el contrario, la mujer lee y es el sonido de una puerta que se abre lo que provoca que levante los ojos mirando hacia fuera del encuadre, motivando el corte, la información que apareja el siguiente plano sería la de un nuevo personaje, que entra por esa puerta. Es decir, la mujer no está aislada, la envuelve el ambiente, ya sea visual o auditivo. Cuando el montador se enfrente al corte, que se haga o no todas estas preguntas, aparentemente insignificantes, es lo que permitirá al espectador comprender mejor la escena.

Obviamente, la información que traslade cada corte de plano responderá a la capacidad significativa de los planos mismos, tanto de los mecanismos para regular la *composición* visual (encuadre, ilusión de profundidad, posición y movimiento de los sujetos y objetos en el encuadre, etc.) y la expresividad del *sonido*, cosa que nosotros ya hemos visto en apartados anteriores. “No necesitas ver lo que oyes, pero tienes que oír lo que ves”, dice Thompson. Con ello se refiere a que prácticamente todas las situaciones tienen un sonido propio, incluso cuando parece que no existe sonido alguno, y cualquier cosa que aparezca en pantalla debe también ser oída. Las repercusiones de este hecho para la puesta en serie y, en concreto, para motivar el corte entre planos, son importantes. Por ejemplo, cuando un tren sale de la estación, debe oírse el sonido

del tren partiendo, mientras que el resto de sonidos pueden escucharse pero no verse. Sin embargo, si se oye algo que no es reconocible, por ejemplo unos golpes secos y metálicos, debería mostrarse aquello que lo provoca, aclarando de donde viene ese sonido. Este fenómeno fundamenta muchos cortes en montaje, ya que el sonido del plano siguiente puede comenzar a oírse en el plano anterior como mecanismo discursivo para, además de dar paso al corte de planos, producir asociaciones intencionadas entre imagen y sonido. Si los golpes secos y metálicos pertenecen a un herrero golpeando un yunque, pero comienzan a escucharse en el plano anterior, pongamos por caso el primer plano de alguien que ha recibido una noticia traumática, el sonido podrá leerse también como una metáfora de su golpe emocional.

“LA UNIÓN SIMPLE Y DIRECTA DE TROZOS DE PELÍCULA FILMADA SIGNIFICA, INMEDIATAMENTE, ASOCIAR DOS SITUACIONES”

Una variante de la composición visual la compondría la angulación, ya que para Thompson cada nuevo plano debe tener un nuevo ángulo de cámara, y argumenta tres motivos para ello: incrementar la posibilidad de nueva información; incrementar el número de planos consecutivos para el montaje; y reproducir con más exactitud la reacción de la gente hacia nuevos sujetos u objetos. Es cierto que cuando vemos por primera vez a algo o alguien, tenemos la tendencia de modificar nuestros puntos de vista para poder observar con más detenimiento lo que vemos, y el espectador cinematográfico no escapa a este fenómeno. Así, cuando vemos a un personaje por primera vez, tiene sentido que o bien se le muestre detenidamente a través de un plano descriptivo y duradero, o bien, mediante cortes se intente analizar su aspecto, edad, expresiones, actitud u otros datos que resulten relevantes para su caracterización. Por último, los cortes deben producirse respetando la continuidad, para lo cual respetarán tanto la regla de los 180° como la regla de los 30° o los distintos tipos de *raccord* (contenido, movimiento, mirada, posición, sonido, etc.). Este último principio también lo hemos tratado y creemos que no será necesario volver a hacerlo. Sólo decir que los principios clásicos de la continuidad están en la base de estructuras prefabricadas de montaje al corte, como el plano-contraplano, o el montaje alterno, sobre los que volveremos en el apartado 3.2.4.9. puesto que resultan fundamentales para este trabajo.

Pasemos, pues, a los otros dos grupos de transiciones: los *fundidos* y las *cortinillas*. Ambos son transiciones ópticas que operan en cine con significados específicos, asimilables a los signos de puntuación en el lenguaje verbal, ya que suelen usarse para indicar el paso del tiempo y marcar pausas en el relato. Comenzando por los fundidos, el *fundido en negro* oscurece progresivamente el final de un plano hasta el negro, si se trata de un fundido de cierre, o a la inversa si se trata de un fundido de apertura. Este tipo de fundido se utiliza entre dos escenas para indicar una pausa larga, normalmente una elipsis o, si mantenemos la comparación

lingüística, un punto y aparte. El *fundido encadenado*, más suave, sobreimpresiona brevemente el final del plano A y el principio del plano B, sugiriendo una pausa más breve en el relato, una especie de punto y seguido. Era muy frecuente en el cine clásico. Sin embargo, para el espectador pronto no es tan necesario este signo de puntuación, ya que acepta de modo mucho más natural la naturaleza elíptica y proléptica del relato. Así, el uso de los fundidos encadenados con el significado de pausa breve se fue reduciendo (se sobreentendía con el corte) y actualmente es más frecuente encontrarlo para marcar cambios de escena que impliquen un salto temporal mayor incluso que el fundido en negro. En *También la lluvia* (Icár Bollaín, 2010), un plano general de la ciudad de Cochabamba inundada de humo por las revueltas populares se funde con un plano exactamente igual de la ciudad, ya sin humo, un año después. El encadenado de dos imágenes puede también perseguir un efecto expresivo además de una finalidad narrativa. Se emplea con frecuencia en el montaje para sugerir una analogía formal o intelectual entre dos imágenes más allá de la pausa o el salto temporal. Ocurre al inicio de *La milla verde* (Frank Darabont, 1999), donde un encadenado sirve como marca formal para indicar un flashback, procedimiento narrativo por el cual se narra un acontecimiento que ha tenido lugar en el pasado de la historia, y al mismo tiempo funciona como recurso expresivo en base a la analogía de forma y concepto. El ojo de Tom Hanks, ya mayor, se encadena con su mismo ojo de joven, al comienzo de la historia. En la recién estrenada *El sueño de Ellis* (James Gray, 2014) ocurre algo similar (*Secuencia 3.14*). El paso del tiempo y la decadencia de la relación de los protagonistas se expresa mediante el encadenado de la imagen de una flor recién cortada con otra imagen de la misma flor, ya mustia y seca. Aunque el fundido encadenado las subraya más, si cabe, este tipo de analogías visuales con o sin valor semántico también pueden darse por corte, mediante distintos procedimientos, como el *match cut* o el *jump cut*²⁶, entre otros.



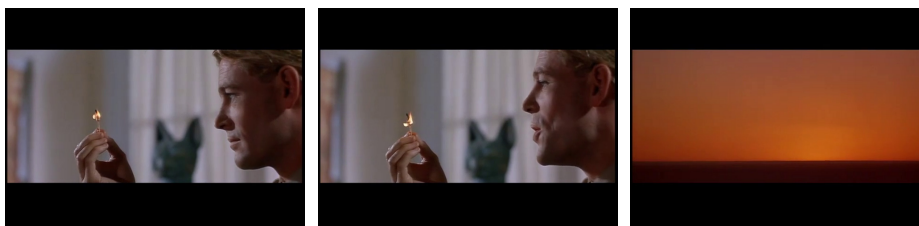
Secuencia 3.14.



26. Sin dejar de enfatizar la continuidad espacio-temporal del relato, este tipo de cortes abruptos conocidos como *match cut* se utilizan para sugerir una asociación entre dos planos de la misma o diferente escena, creando una analogía visual. Esta analogía puede ser gráfica o compositiva y darse entre dos figuras u objetos diferentes, dos espacios, dos acciones, etc. El *jump cut*, en cambio, asimila los planos en cuanto a su composición, pero rompe la continuidad temporal o temática, aludiendo a una elipsis o síntesis temporal: las figuras van cambiando ante un fondo constante, o bien el fondo cambia mientras las figuras permanecen constantes, o bien cambian figura y fondo. El famoso estilo *jump cut* de Jean-Luc Godard en *Al final de la escapada* (Godard, 1960) mostraba pequeñas elipsis temporales entre los planos de Jean Seberg en el coche, sin cambiar verdaderamente de encuadre, y con ello fundaba la modernidad cinematográfica en el mismo año del estreno de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960).

Uno de los montajes formalmente más bellos y expresivos de la historia del cine pertenece a Anna V. Coates, montadora de *Lawrence de Arabia* (David Lean, 1962). El personaje interpretado por Peter O'Toole está en Inglaterra, de perfil y en primer plano, sosteniendo una cerilla. Sopla. El plano se mantiene y, justo en el momento en que la cerilla se apaga, por corte, vamos a un plano general de un amanecer en el desierto del Sahara, donde los mismos tonos fuego inundan el encuadre (*Secuencia 3.15*).

El último tipo de signo de puntuación del que hablaremos son las *cortinillas*. Estas transiciones tienen múltiples variantes formales, aunque lo habitual es que el plano B desplace literalmente al plano A, empujándolo desde un lado del encuadre (derecha, izquierda, arriba o abajo), o bien lo reemplace mediante líneas divisorias con presencia gráfica en la pantalla, normalmente en movimiento. Las cortinillas generan un efecto óptico distinto al fundido encadenado, ya que las imágenes A y B pueden coincidir brevemente en la pantalla a un tiempo, pero el patrón divisorio (cuadrados, líneas, estrellas, etc.) es perceptible, mientras que en el encadenado se produce un efecto de bruma o desenfoque. Por otra parte, cualquier elemento de la puesta en escena con un movimiento similar puede convertirse, por así decirlo, en una cortinilla natural (ej. un ascensor, una puerta de garaje que desciende, una persiana que se cierra, etc.), aunque el montaje se realice, en realidad, por corte.



Secuencia 3.15.

Como ocurre con el resto de códigos, los códigos sintácticos o de montaje están sujetos a permanentes innovaciones por parte de los cineastas o montadores, y las transiciones pueden trabajarse con mecanismos previstos en la puesta en cuadro (por ejemplo, desenfoques o barridos) o contruidos en la puesta en serie (fundidos a color, descomposición RGB u otros efectos especiales). Un ejemplo de transición creativa para expresar el paso del tiempo lo encontramos en *Los amantes del círculo polar* (Julio Medem, 1998), que narra la historia de amor de dos personajes desde que son niños hasta que son adultos. La escena transcurre en el coche, Otto y Ana viajan en el asiento de atrás y sus respectivos padres, el padre de Otto y la madre de Ana, están sentados delante. Los niños tienen 6 u 8 años. En un momento de la escena, el padre de Otto frena de golpe. La cámara muestra frontalmente cómo la fuerza del frenazo impulsa a los niños hacia delante, volcándose hacia la cámara por el impulso, de modo que sus cabezas se agachan hasta salir del encuadre momentáneamente. La concatenación de planos incluye un inteligente inserto, un breve plano del coche desde fuera, para volver inmediatamente al interior y mostrar un plano en el que los personajes recuperan su posición. Sin embargo, ahora Otto y Ana

son dos jóvenes de unos 16 años y están interpretados por otros actores. Sin necesidad de usar un signo de puntuación o un rótulo que indique el paso del tiempo, el espectador puede calcular que han pasado diez años.

Las transiciones y los modos de corte, tan imaginativos o convencionales como se quiera, se convierten así en elementos discursivos cuya repercusión semántica no puede escapar al análisis de la puesta en serie. Los mecanismos narrativos en este nivel son responsables, no sólo tienen que ver con la conexión entre planos, sino también con el modo en el que se muestran y relacionan los acontecimientos de la historia, los elementos de la puesta en escena y los distintos encuadres a lo largo de toda la estructura, lo que nos lleva a hablar de otros recursos discursivos que manipulan el espacio-tiempo alrededor de tres conceptos importantes: orden, duración y frecuencia.

3.2.4.8. ORDEN, DURACIÓN Y FRECUENCIA.

Cuando termine el rodaje, habrá probablemente 5000 tomas, y cada una de ellas tiene que ser la toma correcta, en el lugar correcto y con la duración correcta.

(Walter Murch²⁷)

En el sistema de continuidad clásico, el tiempo y el espacio se organizan de acuerdo con el desarrollo de la narración. Ya hemos dicho que el carácter necesariamente sintético del relato cinematográfico obliga a que todo discurso tenga que elegir qué sucesos y personajes mostrar y cuáles mantener implícitos. Ello establece una serie de relaciones entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, que pueden analizarse en términos de orden, duración y frecuencia

(Carmona, 1996, p. 188).

El montaje continuo presenta normalmente los acontecimientos de la historia en el *orden* en el que ocurren (por ejemplo, Juan compra el periódico, entra en casa, habla con Pilar, etc.). Pero los acontecimientos de la historia pueden resituarse, alterando este orden cronológico. La alteración más común de este orden es el *flashback*, que se señala mediante un corte o un fundido encadenado. Este tipo de anacronía (analepsis) se produce cuando el discurso rompe el flujo de la historia para recordar sucesos anteriores. El otro tipo de anacronía (prolepsis) es el *flashforward*, cuando el discurso salta hacia delante, dejando de lado una serie de acontecimientos que serán narrados posteriormente. Mucho menos frecuentes que los anteriores, los saltos hacia delante suelen aparecer en las historias bajo la forma de predicciones, adivinaciones, sueños o teorías de los personajes acerca de lo que ocurrirá o podría haber ocurrido. En la distopía imaginada por



27. En Chang (2012, pp. 12-24).

Philip K. Dick y adaptada para cine en el guión de *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), los *precogs* son unos personajes que adivinan quién va a cometer un crimen antes de que lo haga y sus visiones se muestran en pantalla a través de flashforwards. En *La última noche* (Spike Lee, 2002) el personaje de Edward Norton visualiza y en cierto sentido vive lo que sería su vida si no ingresara en la cárcel. En la saga de *El señor de los anillos* de Peter Jackson, el espejo de Galadriel (Cate Blanchet) puede arrojar imágenes del pasado, del presente y del futuro. Así, algunas de las acciones o escenas de la historia se muestran al espectador dos veces, primero reflejadas como predicción en el espejo y más adelante, de nuevo, cuando la predicción se cumple.

Sin embargo, si excluimos estos procedimientos más o menos excepcionales, en la pantalla cinematográfica suele representarse una sola vez lo que en la historia ocurre una sola vez. A este parámetro lo podemos llamar *frecuencia* singular o unitaria. La frecuencia es un parámetro relacionado con el principio de repetición que antes mencionábamos. Una misma escena, a no ser que se juegue con el punto de vista para obtener distintos resultados narrativos, se desarrollará ante las cámaras una sola vez, y el espectador tendrá que retener la información proporcionada para ir conectándola con las sucesivas escenas. De hecho, en el cine actual se consideraría un error mostrar por dos veces la misma acción exacta (ver, por ejemplo, a Juan entrar en casa, primero desde fuera y luego desde dentro, sin una variación significativa). De esa forma, igual que la secuencia cronológica, la frecuencia unitaria es el método más habitual de manejar la frecuencia dentro del estilo continuo. Aún así, los *flashbacks* (y los *flashforwards* en menor grado) son procedimientos que, alterando el orden cronológico, también juegan con el parámetro de la frecuencia, ya que motivan la repetición de una escena ya presenciada. Por ejemplo, un personaje tiene un recuerdo persistente que se muestra una y otra vez durante el film hasta que se entiende la conexión de dicho recuerdo con su presente en la historia. Pero el cine ha inventado otras maneras de trabajar con la frecuencia a través de distintos diseños narrativos. En *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), por ejemplo, se utiliza la repetición para representar ante el espectador los mismos acontecimientos desde diferentes perspectivas que corresponden al punto de vista de los distintos personajes narradores, con lo que no podríamos hablar de frecuencia unitaria, sino múltiple. Esta innovación narrativa ha sido imitada hasta la saciedad, hasta el punto de convertirse en un recurso convencional de las teleseries de éxito (*Friends*, *The big bang theory*, *How I meet your mother*, *Aída*, etc.), que al cabo de unas cuantas temporadas en antena, incorporan un episodio en el que se cuenta un mismo día o acontecimiento desde el punto de vista de varios personajes. Con cada uno de los relatos parciales, obviamente, el espectador presencia hechos repetidos pero también descubre alguna información nueva, como modo ineludible de mantener el interés. Este juego con la frecuencia funciona narrativamente porque tiene que ver con el principio de progresión, que veíamos en el anterior apartado y al que volveremos en el siguiente.

En cuanto a la *duración*, hemos visto que los mecanismos de la puesta en cuadro definen una duración para cada plano. Pero, respecto a la puesta en serie, la duración puede definirse como la relación entre el tiempo del discurso (relato) y el tiempo de la historia (trama). Aunque, en

el montaje clásico, lo más habitual es, de nuevo, mantener una continuidad absoluta (tiempo de relato = tiempo de la historia) o bien, en relación con el montaje elíptico, encontrar una reducción o síntesis (tiempo del relato < tiempo de la historia), algunas veces también puede expandirse (tiempo del relato > tiempo de la historia). La *expansión* es otro procedimiento expresivo acuñado por el montaje soviético de los años veinte, especialmente con la figura de Eisenstein. Tenemos un ejemplo en *La huelga* (Sergei Eisenstein, 1925), cuando los trabajadores de la fábrica derriban a un capataz con una gran rueda que cuelga de una grúa, ya que a través de la concatenación de puntos de vista, fragmentando la acción en muchos planos, se dilata el tiempo del discurso con fines expresivos. En otro de sus films, *Octubre* (Sergei Eisenstein, 1928), el montaje encadena varios planos de puentes levadizos para subrayar metafóricamente el levantamiento revolucionario. Y otro ejemplo de expansión tiene lugar en la coronación de *Iván el terrible* (Sergei Eisenstein, 1944), cuando los amigos vierten monedas de oro sobre el coronado en un torrente que parece inagotable, atendiendo al número de planos que se suceden. La duración de la acción se prolonga en todas estas secuencias encadenando perceptivamente los movimientos de un plano con otro. Otros recursos para dilatar el relato son las técnicas de ralentización o *slowmotion* (expansión temporal producida por la mostración de las imágenes a mucha menor velocidad que la real, con la que fueron filmados) y la congelación de fotogramas, siguen utilizándose en el cine contemporáneo, aunque fueron gestados en el período clásico.

Por lo que respecta a la táctica contraria, a los métodos de aceleración o reducción del tiempo, el principal mecanismo para regular la duración del relato es la *elipsis*, que el cineasta puede crear de varias formas. La elipsis puede omitir segundos, minutos, horas, días, años o siglos. Ya hemos dicho que la naturaleza sintética de la narración cinematográfica dicta que no se muestren todas las acciones de un personaje a tiempo real. Pongamos por caso el mismo ejemplo que antes, que haya que filmar a un personaje que se viste, se lava y desayuna por la mañana. Obviamente no se filmará todo el tiempo real que lleva realizar todas estas acciones. Bastará con unir unos planos del personaje entrando en la ducha, poniéndose los zapatos o sirviéndose café, eliminando los lapsos de tiempo insignificantes y relatando en segundos un proceso que podría haber durado una hora en la historia. Este tipo de reducciones, que se conocen como *elipsis indefinidas* (Carmona, 1996, p. 189), pertenecen al dispositivo del montaje, cuya vocación es la invisibilidad, que el espectador no las perciba. Por ello, se encubren constantemente y, en lo que aquí nos interesa, no tienen valor narrativo.

Hay, sin embargo, otras elipsis que tiene valor narrativo, es decir, que el espectador debe darse cuenta de que ha habido un salto de tiempo en la narración. A veces, el interés reside en lo que no se muestra, porque desata la curiosidad por la historia. Este procedimiento se conoce como *elipsis definidas* (Carmona, 1996, pp. 189-190). Cuando los cinco presidiarios de *La evasión* (Jacques Becker, 1960) deciden fugarse juntos, no conocemos cuál es el plan que llevarán a cabo puesto que en el momento en que el cabecilla lo revela a sus compañeros, la cámara funde a negro y amanece al día siguiente. Esa elipsis hará que todo lo que ocurra a continuación en el relato contado a tiempo real (lo que resultaría tedioso en otro contexto) será seguido por el espectador con gran interés. Para esta tarea pueden emplearse igualmente

signos de puntuación ópticos (encadenados, fundidos y cortinillas) o hacerlo por corte, a través de analogías formales entre componentes visuales que aparejan correlaciones semánticas. Un emparejamiento gráfico de lo más atrevido tiene lugar en *2001, una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968). La escena de los homínidos primitivos en el monolito finaliza con la imagen de un hueso girando por el aire, que Kubrick corta y empalma con la de una estación espacial que orbita alrededor de la tierra, eliminando miles de años de tiempo de la historia en la que posiblemente sea la elipsis más larga de la historia del cine:

Resulta enormemente interesante la elipsis que permite a Kubrick pasar de la prehistoria al año 2001, en la que el hueso lanzado al aire por un primate se convierte en un satélite de semejante forma. El contenido poético de la escena es incuestionable hasta tal punto que confirma aquello que Sergei Mijailovich Eisenstein (1898-1948) ya reivindicaba para el cine: la capacidad de asumir los tropos literarios. Kubrick establece una analogía formal y semántica, por cuanto el hueso es la primitiva herramienta que a través de una tremenda elipsis se convierte (por la afinidad de sus formas) en una moderna “herramienta” de telecomunicaciones como es un satélite (Laborda, 2003, p. 18).

“EN LA PANTALLA CINEMATOGRÁFICA SUELE REPRESENTARSE UNA SOLA VEZ LO QUE EN LA HISTORIA OCURRE UNA SOLA VEZ”

En otros casos, la duración del discurso puede reducirse a través del *sumario* (Carmona, 1996, p. 189), un recurso cinematográfico bastante frecuente que se vale de figuras retóricas para expresar el paso del tiempo (hojas del calendario que pasan, fechas escritas, rótulos, voz del narrador indicando el lapso de tiempo, etc.) o de mecanismos como el *acelerado* de las imágenes, que supone también una condensación temporal, pero dejando todas las acciones a la vista del espectador, eso sí, a mayor velocidad de la real. Uno de los films manifiesto de la Nouvelle Vague, corriente fílmica que abogaba por la creación y combinación de ritmos distintos, es *Zazie en el metro* (Louis Malle, 1959). Para transmitir el frenesí de las acciones, este film abunda en la aceleración de imágenes, junto con otros procedimientos discordantes con el montaje clásico, como los saltos de eje o la discontinuidad en las acciones.

Por último, trataremos un tipo especial de elipsis temporal que se utiliza con relativa frecuencia cuando lo que se pretende es condensar una prolongada serie de acciones en pocos minutos: la *secuencia de montaje*. Si el director necesita mostrar un proceso a gran escala o un período largo, se vale de este recurso para dar a entender, con breves porciones del proceso, que se trata de acciones que se han producido a lo largo de meses, o incluso años. Es bastante frecuente en el cine, que para las secuencias de montaje se encadene material de informativos, titulares de

periódicos o imágenes estereotipadas que ayuden a identificar rápidamente distintas ciudades, sucesos, cambios de estado anímico, etc. y a nivel formal se utilizan fundidos encadenados, habitualmente acompañados por música. En *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941) se narra así el ascenso en la carrera de cantante de la novia de Kane, y también la llegada de la rutina a su matrimonio. Uno de los ejemplos recientes más extraordinarios tiene, incluso, nombre propio. Se trata de la secuencia de montaje “Married life”, realizada por Pixar para el comienzo del film de animación *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009), donde en apenas 4 minutos y medio se cuenta la vida de casados de Carl y Ellie. A través de esta conmovedora síntesis descubrimos todo lo que necesitamos para entender las posteriores acciones del personaje de Carl, un viejo solitario y cascarrabias que hará lo imposible para cumplir el sueño de su difunta esposa.

El montaje ofrece multitud de recursos para alterar el orden, la duración natural de los hechos y su frecuencia en el discurso. Como todo código está sujeto a variaciones e innovaciones que desafían el concepto de elipsis y crean nuevas temporalidades, caso de films como *Memento* (Christopher Nolan, 2000) o *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002), por poner dos ejemplos extremos. En ambas historias el orden cronológico es inverso, el relato se va articulando de tal modo que comienzan por el final y acaban por el principio, sin por ello resultar previsibles en absoluto, ya que, en la primera más que en la segunda, porque el protagonista de *Memento* (Christopher Nolan, 2000) sufrió una pérdida de la memoria a causa de un accidente, la narración al revés constituye la esencia de la película (demostrando una vez más que estructura y personajes están entrelazados). Estas situaciones narrativas se entienden recurriendo a otras bases discursivas, ya que los mecanismos de la puesta en serie no se limitan a la temporalidad, sino también a la dosificación de la información que recibe el espectador, esto es, a la gestión del punto de vista en el relato. La complejidad estructural de ciertos films radica en la puesta en serie, por eso este es el nivel de análisis más complejo y debe ser atendido para cada film en concreto.

3.2.4.9. USOS Y MÉTODOS DE MONTAJE.

Comprimir o expandir, acelerar o ralentizar, ordenar, desordenar y alterar el tiempo para el espectador es uno de los cometidos vocacionales del montaje. El otro cometido, igualmente importante pero no tan distintivo de la narración cinematográfica puesto que está presente en todo relato, es el de gestionar los modos de organizar la información. Jugar con los puntos de vista de los personajes, emplear o no un narrador que esté fuera o dentro de la historia, dotar a los objetos de información valiosa, etc. Existen varios mecanismos para desarrollar ambas tareas.

A la misma vez, existen múltiples nomenclaturas para los recursos y métodos de montaje y el debate teórico resulta inagotable. De cara a buscar categorías de análisis para los objetivos aplicados de esta investigación (elaborar la jerarquía de etiquetas de puesta en serie en el software *Taggetti imagen*) adoptamos aquí una nomenclatura descriptiva sin afán normativo alguno -puesto que se trata de nuestro propio desglose y combinación de distintos manuales-

para elaborar una lista de recursos que condense gran parte de las funciones narrativas del montaje que hemos estado viendo a lo largo de todo este apartado. Los recursos y métodos de montaje que vamos a resumir a continuación son, a su vez, lo suficientemente convencionales para que, al encontrarlos en un buen número de films, resulten de utilidad dado el alcance del análisis de corpus en cuanto a variedad narrativa se refiere (films de distintas épocas, distintos directores, distintos géneros, etc.).

Dicho lo anterior, los usos y métodos del montaje narrativo pueden resumirse en: montaje *lineal* o de *continuidad*, montaje *alterno* o *alternado*, montaje *paralelo*, montaje por *acción-reacción*, montaje *plano-contraplano*, montaje *inverso*, montaje por *previsión* o *evocación* (saltos temporales) y montaje *interno*.

El montaje *lineal* es el más sencillo, digamos, el montaje por defecto. Cuando la acción es única y carece de acciones paralelas, se expone por medio de una sucesión de planos o escenas colocadas en orden lógico y cronológico. Los mecanismos de continuidad aquí vistos motivarán el corte en relación a la acción o el movimiento que lleva a cabo un personaje de manera suave, imperceptible (por ejemplo, en un plano un hombre levanta la mano y en el siguiente se lleva a la boca un cigarrillo), por lo que carece de valor semántico en sí mismo, puesto que el sentido del montaje no es otro que guardar la continuidad.

Una vertiente aplicada de este método básico, que merece, no obstante, consideración propia, es la que se presenta como montaje de *acción-reacción*. Nos referimos aquí no tanto a un recurso de montaje como a la aplicación en la estructura visual del principio de causalidad narrativa. Ya hemos visto que la *puesta en serie* también decide cómo dosificar narrativamente la información a lo largo del metraje (aquello que saben los personajes y no el espectador, o aquello que sabe el espectador pero no los personajes) a fin de que el espectador participe en el proceso de comunicación fílmico generando un esquema de expectativas según el cual relacione, progresivamente, la información nueva con la información conocida mediante relaciones lógicas causa-consecuencia. Por ello, este método se usa casi siempre, no de una manera simple y automática, sino mediante la repetición y variación para alargar la intensidad y lograr el suspense. Con arreglo a ello, la combinación entre dos planos puede responder a una relación causal en, al menos, tres términos: esquema *causa y efecto* (un hombre acciona la manivela de una caja explosiva y un puente vuela por los aires); esquema *causa sin efecto* (un hombre se cae al vacío y no se ve su caída, sino que se pasa a otra escena); y esquema *efecto sin causa* (una puerta se abre lentamente, pero no vemos quién o qué la abre).

Así, la relación que se establece entre dos planos montados en continuidad puede responder a la lógica narrativa (alguien mira en una dirección y vemos qué es lo que mira) al mismo tiempo que permite alternar el punto de vista de dos personajes (o grupo de personajes), colocados en lugares opuestos mientras mantienen una conversación. La estructura visual básica que lo posibilita se conoce en montaje como *plano-contraplano*. Es la forma más habitual de filmar los diálogos, montados de tal manera que, los sujetos que, en un plano, aparecen de frente, en el

siguiente plano quedan de espaldas (*Secuencia 3.16*), manteniendo la reciprocidad cada uno desde el mismo sector de la pantalla (respeto a la regla del eje). En sus encuadres, el plano-contraplano presenta algunas variantes como el plano sobre el hombro, que muestra una porción del sujeto que escucha, normalmente su hombro o, dependiendo de la proximidad, una silueta o sombra (se habla entonces de contraplano externo) mientras el encuadre da protagonismo, enfatiza, al sujeto que habla. Otras veces, en el encuadre se opta por el plano subjetivo, en tanto desaparece esa sombra o silueta, esa referencia externa, la cámara encuadra al sujeto que habla sin que veamos a quién habla o mira (contraplano interno). Estos cambios en la posición y la proximidad de la cámara a los sujetos para ir mostrando, recíprocamente, las reacciones de los personajes, asimilan este recurso básico al montaje de acción-reacción, puesto que se trata, en esencia, de regular visualmente las palabras y miradas de los personajes, sus acciones y sus reacciones.



Secuencia 3.16.

Si atendemos al tratamiento del espacio-tiempo en el montaje, la alternancia de planos puede responder a criterios sólo narrativos o también visuales. El montaje *alternativo* o *alternado* se utiliza para dos o más escenas que se desarrollan al mismo tiempo. Inventado para la secuencia final del film *Intolerancia* (D. W. Griffith, 1916), el montaje alternativo ofrece varias posibilidades narrativas (Páramo, 2002, p. 498), todas ellas con repercusiones semánticas:

- *Enlazar* dinámicamente acontecimientos de temática semejante o diferente;
- *Acelerar* el ritmo de la historia, haciéndola más intensa;

- *Dilatar* el tiempo de acción real, acrecentando el suspense;
- *Abreviar* el tiempo de acción real mediante la supresión de tiempos muertos;
- *Mejorar la fluidez* del relato mediante la incorporación de incidentes nuevos en cada una de las líneas narrativas.

Entenderemos como montaje alterno aquel por el cual la alternancia de planos o escenas responde puramente a criterios narrativos (ritmo de la historia, suspense, supresión de tiempos muertos, etc.) y no tanto a criterios visuales. Esa sería la principal diferencia con su hermano, el montaje *paralelo*, cuyas repercusiones semánticas vienen de la mano de asociaciones visuales o temáticas, además de narrativas, tanto entre planos como entre escenas. El montaje paralelo, por medio de las transiciones entre escenas o en los cambios de plano, se basa en la asociación de ideas, en la similitud de movimientos, semejanza de objetos, etc. para crear, como su propio nombre indica, paralelismos. Narrativamente ofrece las mismas posibilidades que el anterior, sólo que la continuidad se busca por medio de la asociación de ideas y el objetivo es en esencia realizar *paralelismos*. Estas asociaciones, habitualmente son, o bien de analogía, o bien de contraste, o bien de una combinación de ambos:

- Por *analogía de forma* (de un contrapicado de una cordillera a un contrapicado de rascacielos neoyorquinos);
- Por *analogía de contenido o semántica* (de una pantera a la mujer-pantera);
- Por *contraste de forma* (de un gordo a un flaco);
- Por *contraste de contenido* o contraste semántico (de un hambriento a una mesa llena de comida);
- Por *analogía de la forma y contraste del contenido* (de la cadena que une los pies de un condenado a la pulsera en los tobillos de una bailarina);
- Por *analogía de contenido y contraste de forma* (el protagonista ve en un televisor una pareja besándose y él besa a su novia).

Así, todos los procedimientos anteriores son los más habituales en lo que respecta a la conexión consecutiva de las acciones, así como a la alternancia entre distintos espacios en un mismo tiempo. Pero la puesta en serie también contribuye a la creación discursiva del tiempo cinematográfico, esto es, la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato. Puede, ya lo hemos visto, descomponer las acciones en distintos planos, que las alargan (expansión) o las comprimen (compresión) en pantalla. Los mecanismos fundamentales para alterar el ritmo cronológico e introducir saltos temporales en el relato pueden agruparse en torno a dos grupos: montaje por *evocación* y montaje por *previsión*. El primero se consigue mediante *flashbacks*, insertando escenas o secuencias que ya han transcurrido en un tiempo desconocido para el espectador y que se muestran en presente cinematográfico. El segundo mediante *flashforward*, insertando en una escena momentos que más tarde sucederán o pueden suceder. Muchos de estos procedimientos pueden combinarse entre sí. Por ejemplo, dos planos montados por

analogía pueden ser, a su vez, un flashback al pasado inmediato. Un poco más adelante veremos un ejemplo de esto en el análisis del tiempo con *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

Por último, hablamos de montaje inverso cuando en la puesta en serie se empalman los distintos trozos de una misma acción al revés (un saltador sale de agua y vuelve al trampolín) o cuando todo un film se monta en sentido cronológico inverso, caso de los dos films antes mencionados, *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002) y *Memento* (Christopher Nolan, 2000), en ambos casos se trata de procedimientos absolutamente excepcionales en el cine narrativo, por lo que en nuestra taxonomía no consideraremos la inclusión de esta categoría.

Decíamos por último, pero aún queda un método de montaje que no hemos nombrado. Esto es porque no pertenece, realmente, a la puesta en serie, sino a la puesta en cuadro. Se habla de montaje interno (por oposición al externo, que sería entre planos) cuando en un mismo plano se crean subespacios, dejando algunos elementos en primer término y otros en un segundo o tercer término. Asimismo, el montaje interno es el resultado de citar dos planos en un mismo encuadre traduciendo la simultaneidad temporal de ambos espacios. Se logra, fundamentalmente, con tres procedimientos, algunos de los cuales ya hemos visto en el apartado dedicado a la puesta en cuadro:

- *Espacio profundo (Profundidad de campo)*: no implica yuxtaposición de planos, sino que divide el encuadre en subespacios: primer término, medio término y fondo del encuadre.
- *Espacio limitado*: utilización de elementos espaciales de la puesta en escena (puertas, ventanas, distintos fondos) para separar entre sí figuras o acciones.
- *Pantalla partida, Split-screen o multipantalla*: uso de recursos gráficos para dividir el encuadre para yuxtaponer distintos planos cinematográficos (líneas divisorias, cuadrículas o recuadros con distintas formas o contornos, etc.). Este último, no obstante, en la medida en que precisa de elementos gráficos que se añaden en la postproducción, es patrimonio del montador.

Con este listado de recursos, usos y métodos del montaje (extraídos con la intención práctica de aplicarlos a nuestra jerarquía de etiquetado semántico del texto fílmico para su estudio contrastivo con la audiodescripción) concluimos este capítulo con un último epígrafe dedicado a analizar la superposición de los otros dos niveles (puesta en escena y puesta en cuadro) en este último desde un punto de vista global. Hasta aquí nos hemos limitado, en general, a describir o analizar los componentes, recursos y elementos de los tres niveles, entendiendo que, aunque en el nivel de la historia parte de los personajes, acciones, ambientación y estructura prevista en el guión fílmico, en el nivel discursivo la puesta en serie define la estructura definitiva de todo film, su sistema de relaciones internas. Porque, además de organizar la información que se le va dando al espectador, mediante el montaje se construye nuevamente un espacio (lugar de las acciones) y un tiempo (orden de las acciones y duración) que será el del discurso, el del espacio textual fílmico. Recuperando nuestras bases conceptuales, este último nivel imbrica la capacidad expresiva y constructiva de los dos anteriores niveles para que el espectador pueda

reconstruirlos en su lectura, lo que lleva a concluir que la puesta en serie es la responsable última de un escurridizo concepto: el *significado* del film.

3.2.4. 10. LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO. ALGUNOS EJEMPLOS.

La interpretación de un film la hemos entendido, desde el inicio de este trabajo, como un trabajo de producción de significado. Aunque hemos visto muy distintos modos de guiar la mirada y la construcción del sentido por parte del espectador, recuperando una perspectiva global, debemos insistir en que asumir que, por el mero hecho de la existencia convencional de estos procedimientos, el sentido está en el texto, es concretar algo que sólo puede ser el resultado de un proceso. La comprensión y la interpretación de un espacio textual fílmico constituye una actividad en la que el observador desempeña un papel clave, porque los datos sensoriales de un film específico sólo suministran los materiales a partir de los cuales podrá procederse a la lectura y al análisis. A partir de las huellas textuales, de las pistas que colocan guionista, director y montador, puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie, son los procesos inferenciales de percepción y cognición los que construyen significados explícitos o implícitos, meramente referenciales o profundamente simbólicos: "los significados no se encuentran, sino que se elaboran" (Bordwell y Thompson, 1995, p. 19). Por lo tanto, la comprensión y la interpretación implican la construcción de significado a partir de indicaciones textuales, presentes en los tres niveles del discurso fílmico, que se superponen en la puesta en serie.

Pongamos por caso la construcción del espacio y el tiempo. La construcción del espacio en cine pertenece a la puesta en serie tanto como a la puesta en cuadro, que a su vez es deudora de la ambientación puesta en escena. Cada encuadre define un campo y un fuera de campo, visual y sonoro, mostrando al espectador un espacio fragmentado, una sucesión de ángulos y puntos de vista, generando preguntas (qué distancia aproximada hay entre los distintos espacios vistos, que se oculta tras ellos, qué dimensiones tienen los objetos respecto al espacio de representación, etc.) que se tornarán expectativas. Pues bien, es gracias a la puesta en serie que las imágenes se articulan para restituir en la mente del espectador el espacio fragmentado, para que se figure un espacio ficticio, global, que es el espacio del discurso. Porque será en el devenir discursivo cuando estas preguntas van siendo contestadas, y las expectativas confirmadas o desmentidas. En suma, la puesta en serie, al suturar cuidadosa y ordenadamente los distintos puntos de vista, argumenta indicaciones textuales necesarias y suficientes para la construcción del significado, tanto en el nivel microestructural (escena o secuencia) como en el cómputo macroestructural (ordenación de escenas) de cada film.

Veámoslo primero sólo en el nivel microestructural, con un par de ejemplos. El primer ejemplo está extraído de un film del que ya hemos hablado en capítulos anteriores: *Te doy mis ojos* (Icía Bollaín, 2003). Reproducimos el *découpage* de la secuencia donde Pilar entra en la catedral de Toledo buscando a su hermana Ana, que trabaja de restauradora (*Secuencia 3.17*). El significado se construye aquí a través de la estructura básica del plano-contraplano. La escena comienza

con una alternancia entre planos objetivos, en los que vemos a Pilar entrar a la catedral, y planos subjetivos que representan la mirada de Pilar cuando descubre a Ana en lo alto de un andamio y de Ana, respectivamente, dando el contraplano. En esta primera parte, los distintos puntos de vista se colocan únicamente para construir el espacio de la catedral narrativa y expresivamente, puesto que la inmensidad del lugar sagrado, su rotundidad, colabora con las angulaciones picadas y los planos generales acentuando la sensación de vacío alrededor de la figura Pilar, empujándola. Pilar mira hacia arriba y el contraplano nos muestra lo que ve: Ana, subida al andamio, que la saluda. Esta primera serie de planos-contraplanos representa visualmente la conversación entre los personajes. La intervención del diálogo actúa de nexo para articular uno de los planos de Ana, que al ser más cercano, deja ya de corresponder exactamente a la mirada de Pilar. Este artificio permite presentar al personaje de Ana, más próxima ahora a nuestra mirada, que señala a Pilar el lugar por el que debe seguir para llegar al despacho de la directora del Museo. La mano de Ana señala a la derecha, mientras que la de Pilar señala a la izquierda, haciendo corresponder así la dirección del espacio contiguo respecto al que nos imaginamos a partir de esta serie. El montaje, así, reconstruye el espacio fragmentario con la ayuda de nuestra mirada espectral.

Tras una pequeña elipsis, vemos a Pilar avanzando por el pasillo entre cuadros de hombres ilustres. Esta segunda parte de la escena también responde a la arquitectura básica del plano-contraplano, pero con efectos distintos. Recuperemos, sólo por un momento, el primer nivel de escritura en busca de eso que llamábamos huellas textuales de una *intencionalidad* discursiva en el guión, a ver hasta qué punto queda reflejada en el texto final mediante la interrelación de los tres niveles. Si recordamos, el tema clave de este film era la violencia de género, encarnada en el personaje de Pilar. Este es el fragmento que corresponde a la secuencia:

SEC. 16. INT. CATEDRAL TOLEDO - DÍA

Vemos los rostros de las figuras doradas que adornan el retablo de la catedral. Pilar, pequeñita en medio de la inmensidad del edificio, pasea por una nave lateral. Un canto gregoriano envuelve el ambiente. Pilar se acerca a un andamio que se eleva sobre un lateral. Pilar observa a un par de personas que trabajan en la restauración de unas figuras de piedra en la parte baja del andamio. Arriba sale una cabecita. Es Ana.

ANA

Hola... ahora bajo.

SEC. 16A. INT. CATEDRAL TOLEDO SALA CAPITULAR

Pilar caminando por la sacristía-museo, donde se exponen diferentes pinturas. Todos los retratos son de hombres. Pilar los recorre rápido con la vista hasta que sus ojos se detienen en el único cuadro en el que aparece una mujer.

Pilar se acerca. Es un rostro pálido y ojeros que llora con la mirada baja.
En el marco, una inscripción, la Dolorosa.
Ana se acerca por detrás.

ANA

Acaba de darse cuenta que ha salido de casa en zapatillas.

Pilar sonrío contagiada por la risa de Ana.

(Bollaín y Luna, 2003, pp. 48 - 49).



Secuencia 3.17.

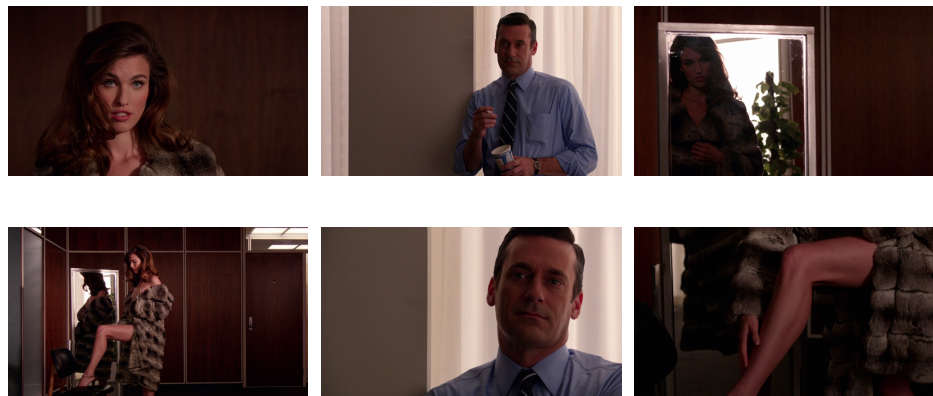
El guión resalta explícitamente dos cuestiones fundamentales. La primera de ellas ya la hemos comentado. Se trata del contraste entre la pequeña figura de Pilar y el gran espacio que la rodea. La segunda, quizá menos evidente, es el recorrido que hace en esta segunda parte, observando

los cuadros de hombres ilustres. En efecto, todas las pinturas representan hombres excepto una, la doliente virgen. El análisis microestructural de una escena arroja pistas suficientes para construir determinados significados, pero siempre debe hacerse en relación con la propuesta discursiva completa, teniendo en cuenta el tema y el género del film. El peso de la tradición en esta película tiene una gran importancia, ya que es uno de los factores que arrastra a las mujeres que sufren maltrato a mantener su situación en silencio. Por ello, cuando la expresión facial de Pilar cambia ante el cuadro de la Dolorosa respecto a los anteriores cuadros puede leerse como un reflejo de su perturbación, como si descubriera que desde antaño el papel de la mujer parece ser el de estar destinada a sufrir. Es una secuencia de ritmo lento y de tono melancólico, al que contribuye la música. Al menos lo es hasta la aparición de Ana, en uno de los últimos planos, que con su broma sacude al espectador, desdramatizando y sacando a Pilar de su melancolía. Como decimos, el análisis de la microestructura se realiza siempre en relación a la inserción discursiva de la escena, a cuándo esa escena tiene lugar en el film, ya que toda información en pantalla activa relaciones con elementos acaecidos anterior o posteriormente en otras escenas. La broma que hace Pilar funciona en base a este principio, funciona porque el espectador ya posee determinada información.

Para explicitar a qué nos referimos, debemos indicar que la secuencia inicial del film muestra a Pilar huyendo de su casa de las afueras de Toledo en plena noche, tras una paliza de Antonio. Pilar toma el autobús con su hijo camino de la ciudad para refugiarse en casa de Ana. En el trayecto se da cuenta de que los nervios y las prisas le han hecho que olvide ponerse los zapatos, lleva las zapatillas de estar en casa. Al llegar a casa de Ana, Pilar abraza a su hermana llorando. Cuando Ana le pregunta qué ha pasado, Pilar se mira los pies y le dice, entre sollozos, que ha salido de casa en zapatillas, como si esa fuera la razón de su tristeza. Volviendo a la secuencia de la catedral, la broma de Ana hace un guiño a esta primera escena. Ana se da cuenta de que Pilar está conmovida mirando el cuadro de la virgen Dolorosa y Ana le susurra a Pilar al oído: "Ha salido de casa en zapatillas". La reacción de Pilar la veremos en el último plano de la secuencia. Sorprendida, como los espectadores, Pilar ríe con la ocurrencia. La puesta en cuadro del plano final opta, por primera vez, por un contraplano externo que incorpora un procedimiento de montaje interno. Sin embargo, el guión no dice nada de ello. Se trata de un sentido que han adquirido las imágenes durante el proceso del que desconocemos el origen, pero que ha dejado huellas textuales. En la microestructura de la escena tal y como ha quedado se ha elegido crear para el plano final un subespacio muy simbólico. Al fondo, la Dolorosa, supuesta encarnación de la amargura que rige el destino femenino. En primer término, Ana y Pilar, mirándose y riendo cómplices, contradiciendo la solemnidad de la secuencia en un juego con las expectativas narrativas, pero también en una toma de posición ideológica, desdramatizante de la puesta en cuadro. Silencio y ruido, alegría y tristeza, vida y muerte en un mismo espacio. El significado de esta secuencia conjuga así lo referencial (el espectador puede figurarse el espacio ficticio) con lo explícito o narrativo (comprendemos las acciones y reacciones de Pilar ante lo que ve) y lo implícito o simbólico (primero, la construcción de la fragilidad de Pilar ante el espacio y la representación de su destino; luego, el contraste entre los subespacios como posicionamiento ideológico). Aunque hasta ahora no lo hemos mencionado, parece obvio que, de cara a emprender el viaje de vuelta,

algunos efectos de montaje, como el montaje interno en este primer ejemplo, pueden complicar el trasvase intersemiótico de ciertos significados, por lo que este procedimiento tiene de sintético. Si la propuesta simbólica se superpone a la narrativa, entendida como la secuencia de acciones, el audiodescriptor tenderá a excluir la información simbólica, e incluir únicamente la narrativa. Si, además, la información simbólica se transmite a lo largo de secuencias dialogadas será del todo imposible, puesto que la audiodescripción nunca se superpone a estos. En cualquier caso, desde el momento en el que la puesta en serie construye la microestructura de esta escena de tal modo que el tono dramático converge en un último plano desdramatizador, la intencionalidad textual quedará para siempre inscrita en el texto fílmico, y quedará al espectador y al analista la tarea de elaborar su significado.

Lo que resulta indudable, a estas alturas, es que la arquitectura visual y narrativa de una escena confía, en última instancia, la manipulación del tejido emocional del espectador a la puesta en serie, como se observa también en el análisis de la microestructura de un ejemplo mucho más reciente. La escritura de un trabajo doctoral extiende sus tentáculos más allá de los límites textuales, afectando a lo que con un poco de cordura podría llamarse tiempo libre. Este año ha concluido una de las series más exitosas y mejor construidas de los últimos tiempos: *Mad men* (HBO, Matthew Weiner, 2007-2015). Firmada por diversos directores, el capítulo que ahora nos ocupa es el octavo de la séptima temporada, dirigido por Michael Uppendahl. La microestructura de la escena de arranque presenta un uso magistral del plano-contraplano para construir un significado en la mente del espectador y a continuación permutarlo por otro, en décimas de segundo.



Secuencia 3.18a.

La escena arranca con un intercambio de miradas entre Don Draper, el seductor protagonista, y una joven. A estas alturas de la serie, ya sabemos cómo ha tratado la vida a Don Draper, antes y después de su reinado en el mundo de la publicidad creativa de los años sesenta. Es decir, el espectador fiel de la serie tiene datos suficientes para deducir inmediatamente que se

trata de un juego con una de sus conquistas, más aún cuando este intercambio de miradas se muestra con una alternancia sostenida de primeros planos (*Secuencia 3.18a*). Al tratarse de las primeras imágenes del capítulo, el espectador carece de referentes espaciales para situar la acción, pero no carece de referentes informativos respecto al personaje, por lo que su sistema de expectativas procede conectando esta información nueva con la ya conocida. El diálogo, deliberadamente ambiguo, colabora con las expresiones y miradas de los actores para alimentar la interpretación de que lo que está viendo es un juego de seducción:

CHICA

Nunca había usado visión antes.

DON

Es chinchilla...Y cuesta quince mil dólares. ¿Cómo te hace sentir eso?

CHICA

Nerviosa.

DON

No hace falta que hables. (...) Acércate al espejo. Contéplate.

¿Te gusta lo que ves?

No abras completamente el abrigo.

(...)

Muy bien.

Ahora quiero que cierres los ojos y respire profundamente. Y cuando yo te diga, coloca la pierna sobre esa silla, deja que el abrigo se deslice y muéstrame lo suave que es tu piel (...)

(Transcripción)



Secuencia 3.18b.

La construcción del espacio ficticio en esta escena tiene que ver con la escala de planos. La estructura de plano-contraplano comienza con una escala muy próxima, primeros plano y planos medios, para pasar luego, a escalas más alejadas que ofrecen distintos puntos de vista de la habitación, llevando al espectador a corroborar lo que imaginaba: Don y la chica están solos y este es un juego privado. La alternancia en la escala, que tras abrir la perspectiva vuelve a cerrarse en más primeros planos, volviendo al intercambio de miradas, coopera con las expresiones de los actores: ingenuidad y dulzura en ella, satisfacción en él, deseo en ambos (*Secuencia 3.18b*). Esto, como diría Hitchcock, es lo que el cine puede hacer por nosotros. Porque la lectura de cada plano depende del siguiente, y tanto la intensidad de la puesta en escena (diálogos, vestuario, posturas y expresión de los actores, la selección del espejo como modo de mostrar a la chica siendo por dos veces mirada, por ella misma y por Don) como el inteligente cambio de perspectiva y la duración de esta alternancia de encuadres (primeros planos, planos medios y americanos para mostrar los cuerpos y el espacio, planos detalle de escogidas partes del cuerpo de ella) , contribuyen a la idea ficticia de que se trata de algún tipo de juego sexual. El último plano desmiente esa idea: la representación no es privada. El punto de vista de la cámara cambia esta vez para mostrar la única perspectiva que no habíamos visto de una habitación que se nos revela, ahora, más grande. El espejo no está en un dormitorio, sino en un despacho. Y no se trata de un juego sexual, sino de un casting para anunciar abrigos de piel (*Secuencia 3.18c*). La microestructura en esta escena activa y desactiva las expectativas intencionadamente, trazando un recorrido complejo en la construcción e interpretación del significado. En el análisis microestructural de las escenas, de cara a emprender la traducción audiodescriptiva, recorridos como este habrán de ser detectados y respetados, puesto que son la manifestación de la *voluntad de decir* algo en cine de una determinada manera, o mejor dicho, la huella textual del significado.



Secuencia 3.18c.

En el nivel microestructural, el análisis de la puesta en serie revela cómo se aglutinan y organizan los signos de los otros dos niveles orientando la construcción de ciertos significados autónomos. Pero en el proceso interpretativo, la microestructura de una escena no puede atenderse de manera aislada, sino reconociendo sus obvios vínculos con otras escenas o con otros episodios anteriores, esto es, teniendo en cuenta el nivel macroestructural, que organiza el modo en el que se suceden las escenas en el relato completo.

En el nivel macroestructural, la puesta en serie tiene algunas competencias exclusivas, que no comparte con los otros dos niveles, como la construcción del tiempo. El modo de organizar

ORDEN DE LA HISTORIA		ORDEN DEL DISCURSO FÍLMICO
DÍA 1		<p>1. Prólogo</p> <p>1.1 El rótulo de apertura. 1.2. El atraco en el restaurante. 1.3. Los títulos de crédito.</p> <p>2. <i>La primera historia: "Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace"</i></p> <p>2.1. La conversación en el coche. 2.2. La matanza en el piso (I). 2.3. El arreglo del combate. 2.4. La compra de la droga. 2.5. La cena en el Jack Rabbit Slim's. 1. Vincent recoge a Mia. 2. La cena. 3. El baile. 2.6. La intoxicación de Mia. 1. La vuelta a casa. 2. La reanimación.</p> <p>3. La segunda historia: "El reloj de oro"</p> <p>3.1. La historia del reloj de oro. 3.2. El combate y la huida en taxi. 1. La previa al combate. 2. La huida en taxi. 3.3. El encuentro con Fabienne. 3.4. El rescate del reloj (Muerte de Vincent). 3. 5. El secuestro de Butch y Marsellus Wallace. 1. La persecución. 2. La tortura.</p> <p>4. La tercera historia: "La situación de Bonnie"</p> <p>4.1. La matanza en el piso (II) 4.2. Muerte accidental de Marvin. 4.3. La solución de Jimmie. 4.4. La intervención de Mr. Wolf.</p> <p>5. Epílogo</p> <p>5.1. Desayuno con atraco. 5.2. Créditos finales.</p>
7,15h a 8,15h.	2.1. La conversación en el coche 2.2. y 4.1. La matanza en el piso (I y II) 4.2. Muerte accidental de Marvin.	
8,15h a 8,50h	4.3. La solución de Jimmie. 4.4. La intervención de Mr. Wolf (Jimmie llega a casa).	
8,50h a 9,30h.	4.4. La intervención de Mr. Wolf (limpieza y eliminación de pruebas)	
9,30h a 10,00h.	5.1. Desayuno con atraco 1.2. El atraco en el restaurante.	
10,00h a 10,15h.	2.3. El arreglo del combate.	
19,00h a 19,30h.	2.4. La compra de la droga.	
19,30h a 23,00h.	2.5.1. Vincent recoge a Mia 2.5.2. La cena 2.5.3. El baile 2.6.1. La vuelta a casa. 2.6.2. La reanimación (sobredosis de Mia)	
23,00h a 23,15h	2.6.2. La reanimación (casa de Lance)	
DÍA 2		
23,00h a 01,00h	3.1. La historia del reloj de oro (sueño de Butch) 3.2.1. La previa al combate. 3.2.2. La huida en el taxi. 3.3. El encuentro con Fabienne.	
DÍA 3		
08,30h a 09,30h	3.4. El rescate del reloj (Butch sale del motel y llega a su apartamento)	
09,30h a 10,15h.	3.4. El rescate del reloj (Muerte de Vincent) 3.5.1. La persecución. 3.5.2. La tortura.	

Tabla 3.1. Orden de la historia y orden del discurso en *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

un relato puede ser la clave de su éxito. No en vano, existen películas que si fueran ordenadas cronológicamente, construyendo un relato lineal, perderían gran parte de su interés. Las ya más que citadas *Traffic* (Steven Soderbergh, 2003), *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002) o *Memento* (Christopher Nolan, 2000) son ejemplos de films cuya trama reside en el modo de articular el relato. Sin embargo, aunque para decidir la macroestructura el montador no atiende a la microestructura, o sea, que en la puesta en serie puede decidir ordenar las escenas por bloques, sin tocar su contenido y organización microestructural, como si de tratara de un rompecabezas desordenado, sí debe atender a cómo el contenido de puede arrojar al espectador las pistas suficientes para reconstruir el orden de la historia, para lo cual sí necesita tener en cuenta a los dos otros niveles, la puesta en escena y la puesta en cuadro. El ejemplo que hemos elegido para explicar el modo en el que la organización del nivel macroestructural precisa de estos elementos para la construcción del significado es *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), precisamente una de las películas que renovó el concepto de film-puzzle, inaugurado por el clásico contemporáneo *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941). Mediante un uso, en su momento bastante osado, del montaje, a cargo de Sally Menkes, montadora de todos sus films, Tarantino propone al espectador recomponer las piezas de la historia participando en el juego narrativo. El guión original de la película incluye un sobrenombre que la película no tiene: "*Pulp Fiction. Tres historias en una misma historia*". El subtítulo se explica porque la acción discurre en tres días y, en cada uno de ellos, cobran más protagonismo unos personajes u otros. La historia completa se divide en una serie de episodios, incluyendo prólogo y epílogo, que se presentan desordenados ante el espectador. Pues bien, si estos episodios los ordenáramos cronológicamente para reconstruir el orden de la historia, quedarían más o menos como sigue. En la anterior tabla reproducimos el análisis macroestructural de este film, poniendo frente a frente al orden de la historia y al orden del discurso. Realizar estos dos esquemas comparados es necesario a la hora de emprender el análisis completo de cualquier película en términos macroestructurales y, a partir ahí, analizar las relaciones y vínculos que se producen en el nivel microestructural (Tabla 3.1). Recomponer la estructura (Tabla 3.1). Recomponer la estructura cronológica de las tres historias ha pasado por descifrar un puzzle narrativo donde las piezas habían sido revueltas sin aparente concierto. Pero las pistas están ahí, en la puesta en escena y en la puesta en cuadro: las dicen los personajes durante los diálogos, las vemos en los decorados por los que se mueven los personajes, en la ropa que visten, etc. La escritura fílmica espera que el espectador relacione las distintas situaciones, entretejiendo los episodios que se le presentan con una estructura, a la postre, cíclica.

Veamos si no, las escenas que están subrayadas en negrita: el arreglo del combate y la compra de la droga. Estos dos episodios son contados sucesivamente y en orden cronológico, tal como suceden en la historia. Pero ¿cómo se relacionan con los anteriores en el orden del discurso? ¿Qué mecanismos temporales se han empleado? ¿Con qué pistas textuales cuenta el espectador para saber qué ha ocurrido antes y qué ha ocurrido después?

Comencemos con la escena del arreglo del combate para entender cuáles son las escenas claves para que el espectador detecte el juego temporal. Jules y Vincent aparecen en el bar donde está teniendo lugar el arreglo del combate vestidos con camisetas de sport y pantalones cortos (*Secuencia 3.19*). A su llegada, hay incluso un personaje que resalta mediante el diálogo lo extraño que le resulta su atuendo, teniendo en cuenta que hasta ahora los hemos visto siempre enfundados en sus elegantes trajes negros. En el orden del discurso, el episodio se nos muestra después de la matanza en el piso (2.2), pero el elemento del vestuario nos da la clave temporal de que ocurre horas después de la muerte accidental de Marvin, en una de las primeras escenas del film. No sólo el coche, también sus trajes quedan inservibles y hay sangre por todas partes, por lo que precisan la actuación de Mr. Wolf. Hasta que éste termine su servicio de limpieza, Jules y Vincent necesitarán ponerse algo de ropa. En el relato, la operación de la limpieza se cuenta posteriormente, en los episodios 4.3 y 4.4. Además, debido a una elipsis, el espectador no ve nunca la ropa exacta que les presta Jimmie, y tendrá que deducirlo probablemente en un segundo visionado del film. En estructuras tan audaces como esta, sólo tras haber realizado el análisis cinematográfico, podría el espectador armar el orden de la historia y deducir la elipsis en base a las pistas textuales, puesto que la ropa es la misma que llevan en la escena del desayuno y atraco (5.1.) y es la ropa con la que morirá Vincent (3.4).



Secuencia 3.19.

Parece evidente que, tras efectuar el análisis fílmico, según la naturaleza de estas pistas, diseminadas a lo largo de las distintas microestructuras escénicas, se le reconoce una función narrativa a ciertos elementos de vestuario o de atrezzo, como podrían serlo otros signos de la puesta en cuadro, por lo que el guionista audiodescriptivo puede decidir con más criterio el modo de priorizar la información.

En el segundo episodio del que queríamos analizar su microestructura, encontramos un juego narrativo de otra índole. Aquí no se trata tanto de dosificar la información que recibe el espectador como de establecer asociaciones a través del montaje. En este caso se emplea la alternancia entre planos para enlazar dinámicamente acontecimientos de temática semejante o diferente, que si recordamos se trataba del método alterno o paralelo. Estamos ahora en el segundo episodio, protagonizado por Vincent y Mia Wallace, la mujer del todopoderoso Marsellus Wallace. Vincent ha recibido el encargo de sacar a divertirse a Mia Wallace, y sabe que se trata de una situación delicada. Antes de ir a su casa, decide comprar heroína a su camello habitual

(Secuencia 3.20). Vincent le pide permiso para probarla allí mismo y entonces el relato cambia de ritmo. Al compás de la música, las manos de Vincent abren el estuche de sus jeringas, enroscan la aguja, queman la heroína en una cucharilla y la inyectan en su brazo. Todo con planos tremendamente cercanos y levemente ralentizados, persiguiendo un efecto más estético. Lo peculiar de esta construcción es que se monta en paralelo con planos de Vincent conduciendo a casa de Mia, y en su rostro se va reflejando progresivamente los pasos del ritual llevado a cabo al inyectarse la heroína. En esta alternancia de planos compiten, pues, varios mecanismos de la puesta en serie. Por un lado, si nos colocamos en un presente que coincida con el viaje a casa de Mia, los planos de las agujas serían un *flashback* al momento justo de inyectarse. Si, por el contrario, consideramos que nos es mostrado en continuidad con la escena de conversación con su camello, podríamos considerar que los planos del viaje a casa de Mia son un *flashforward* que transcurre en la imaginación de Vincent. Pero aún hay una tercera posibilidad, quizá más interesante para la audiodescripción, puesto que focaliza el aspecto poético de la secuencia. Ambas series de planos se alternarían por analogía conceptual. Vincent inicia los dos viajes al mismo tiempo, aquel que le llevará a casa de Mia y el del placer progresivo proporcionado por la heroína. El uso de la música exalta la asociación de ambas ideas, dejando fluir el relato del mismo modo que la sangre de Vincent a través del émbolo. Entendiéndolo como un montaje por analogía cobra sentido la evolución del rostro de Vincent a medida que avanza la secuencia.



Secuencia 3.20.

Así pues, la puesta en serie puede considerarse el nivel más consciente y puramente cinematográfico del texto fílmico. Y corresponderá a la construcción del texto audiodescrito en su dimensión narrativa, mediante su manejo de los tiempos verbales y las fórmulas discursivas que lo hagan cohesivo y coherente con el relato cinematográfico. El modo en que están articuladas las imágenes determina un desarrollo dramático, exclusivo de cada film, que tendrá que obtener correspondencia cuantitativa y cualitativa en su traslado al relato audiodescrito.

**“LA SOMBRA DEL VIAJE DE IDA ES ALARGADA.
NUESTRO RECORRIDO DESDE EL GUIÓN HASTA LA
PUESTA EN SERIE NOS HA DEJADO UN BUEN NÚMERO
DE SOUVENIRS”**

La sombra del viaje de ida es alargada. El trazado de nuestro recorrido desde el guión cinematográfico hasta la construcción última del significado en la puesta en serie nos ha dejado un buen número de *souvenirs*. La importancia del análisis fílmico para detectar los sentidos que se disparan desde los tres niveles de la imagen (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*) confiesa su lógica en la medida en que los distintos elementos alcanzan sus objetivos estéticos, dramáticos, narrativos o simbólicos ante la mirada del espectador atento. Actores, espacio escénico, vestuario, maquillaje y peluquería, atrezzo, iluminación, color y sonido, todos hablan a la vez. En la compleja asamblea semiótica que es un film, la cámara reconoce y sintoniza los elementos, consiente u obstruye su visión, los congrega o los aísla, se demora o pasa de largo. Los mecanismos de planificación y filmación dirigen la mirada y la escucha del espectador, sus distintos recorridos. Pero junto con ella, el montaje preside el proceso, ordena y manda con sus leyes, orquesta el ritmo, ejecuta usos y métodos distintos para conectar las ideas, construye definitivamente el significado de lo que vemos. Hétenos pues aquí, con todo ese arsenal semiótico en la maleta, preparados para el viaje de vuelta.



4. EL VIAJE DE VUELTA. AUDIODESCRIPCIÓN FÍLMICA.

4.1. LA AUDIODESCRIPCIÓN DE LA HISTORIA. TAGGETTI NARRACIÓN.

4.1.1. La AD en el contexto español. Una aproximación a la norma UNE 153020: 2005.

4.1.2. El grupo de investigación TRACCE y el análisis de la audiodescripción con Taggetti.

4.1.3. Estrategias de traducción de la puesta en escena. Taggeti Narración.

Me gusta imaginar una muchacha que ha ido a ver el film y que vuelve a su casa muy contenta de lo que ha visto. Su madre la (sic) pregunta: «¿Cómo era la película?» Y ella contesta: «Estaba muy bien.» La madre: «¿De qué se trataba?» La muchacha: «Ah, se trataba de una chica que..., etc.» Termina de contar a su madre la historia del film y pienso que uno debería sentirse satisfecho sabiendo que ha podido hacer lo mismo antes de empezar el rodaje del film. Es un ciclo (...)

(Truffaut, 2000, p. 273)

If you leave out important things or events that you know about, the story is strengthened. If you leave or skip something because you do not know it, the story will be worthless (...)

(Hemingway, "The Art of the Short Story")¹



1. Benson (1990, p. 3).

Llegados a este punto, al abrir la maleta después de nuestro viaje de ida encontramos algunas evidencias. Analizando el trabajo del guionista fílmico, hemos probado que comparte con el audiodescriptor ciertos principios de escritura: escribir siempre en estricto presente de indicativo, utilización un estilo sencillo, pero vívido que se concreta en la selección léxica, y, por último, respeto al principio de la economía del lenguaje mediante la precisión y la capacidad de síntesis. Ambos, en definitiva, escogen las palabras cuidadosamente para que su discurso sugiera imágenes sin ser excesivamente literario.

Pero recordemos también aquello que no comparten: mientras que el guionista fílmico describe a los personajes, relata el transcurso de las acciones, evoca con palabras el espacio y la atmósfera que rodea cada escena, todo ello esperando a la cámara, es decir, que mientras el guionista fílmico redacta u organiza su texto para que la narración sea *representable*, el audiodescriptor monopoliza la descripción de aquello que ha sido *representado*, se limita a describir lo que acontece en la pantalla cinematográfica. Si en el anterior capítulo hemos englobado el complejo proceso por el que pasa el guión cinematográfico hasta convertirse en representación audiovisual concibiéndolo como un *viaje de ida* (apartados 3.1. y 3.2.), al proceso de restitución de la imagen cinematográfica en palabras que tiene lugar en la audiodescripción lo hemos llamado el *viaje de vuelta*, porque la selección léxica, sintáctica y discursiva parte de la misma estación que quería alcanzar el guión de cine con su lenguaje de la representación. Ha sido necesario remontarnos en capítulos anteriores a una concepción compleja del texto fílmico, como lugar de confluencia de una serie de procesos (desde el polo del autor, la cadena de lecturas; desde el polo del lector,) para comprender en qué medida puede realizarse el transbordo. En nuestra metáfora, el film simboliza la estación a la que se ha llegado desde guión fílmico, y de la que partirá el audiodescriptor. Por eso, el guión literario es el primer espacio textual verbal, escrito para que sea *representable*. Tras el viaje de ida, el film es un segundo *espacio textual* en la medida en que se cierra, al final del proceso, como un constructo semiótico audiovisual concreto, que funcionará para el espectador y para el audiodescriptor como el lugar de lo *representado*.

En primer instancia, audiodescribir una película es describir, en realidad, los elementos de la *puesta en escena* que conforman la historia en una pantalla. En este sentido, el lugar de lo representado se presenta como la encarnación de los personajes que hacen unos determinados actores, con sus gestos, acciones y movimientos, así como los espacios, objetos, vestuario y atrezzo que finalmente conforman el escenario, con su iluminación, color y sonido. En el nivel de la historia (personajes, acción, ambientación), guionista literario y guionista audiodescriptivo comparten ciertos recursos. Las técnicas narrativas de caracterización tienen que ver, sobre todo, con decisiones en el nivel léxico. Sustantivos propios y comunes, adjetivos, verbos o adverbios son el principal modo, en ambos textos, de identificar y caracterizar a los personajes, de designar con precisión las acciones que realizan, o de hacer figurar los espacios, objetos o atmósferas en la mente del lector/ espectador.

Pero en el capítulo anterior (3.2.) hemos comprendido que una película no sólo es historia, también es discurso. Desde el momento en que existe una segunda versión del guión (guión técnico y *storyboard*), la configuración discursiva que el guionista literario pudiera prever en su texto a través de la construcción de oraciones y sus párrafos (a veces sugieren una determinada forma de mostrar visualmente una escena o una serie de planos) puede variar considerablemente en su primera traducción gráfica. Guión técnico y *storyboard* descomponen la historia el guión en planos, escenas y secuencias. Son los borradores del discurso que se conformará al alimón entre el director y el montador. Tras el viaje de ida, una vez finalizado el film, la cámara o aún más el montaje, habrán decidido finalmente el modo de contar la historia, delimitando, ordenando y combinando las imágenes en un nuevo nivel narrativo: el nivel del discurso fílmico. Aquí las técnicas de audiodescripción se concretarán en distintas decisiones que afectan al nivel sintáctico y discursivo. Este nuevo escalón supone la despedida definitiva del guión literario, ya que la construcción última del significado se produce *en y desde* la imagen fílmica, conjunción textual entre la *puesta en cuadro* (que no deja de actualizarse como la delimitación fotográfica de la *puesta en escena*) y la *puesta en serie*. Ambos niveles se centran en códigos específicos del lenguaje fílmico, en especial, obviamente, los códigos fotográficos y los códigos sintácticos. Una película se convierte en discurso cuando organiza sus planos, escenas y secuencias para guiar la mirada espectral en uno u otro sentido, en un determinado orden, activando todo un sistema de relaciones entre las distintas partes. Así, el espectador puede relacionar unas partes con otras. Puede, por ejemplo, asociar determinados elementos entre sí o contraponer dos ideas gracias a la yuxtaposición de planos, a la vez que ir reteniendo información gracias a principios tales como la repetición o el contraste. Por tanto, resulta lógico que la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie* específica de cada texto cinematográfico activen, en la audiodescripción, estrategias sintácticas y discursivas propias que se apartan, en principio, de aquellas otras presentes en el guión original, con las que pueden o no coincidir. En este punto es donde se hace imprescindible el análisis fílmico. Sin embargo, el guión literario no deja de ser el texto fundacional de esas imágenes, el discurso que dio lugar a ese discurso, y en ese sentido, su *alma máter*, no dejaremos de lado la constatación de que el guión original pueda suponer, en el proceso traductor de la audiodescripción de una película, una lucrativa herramienta de consulta en busca de estrategias léxicas, sintácticas o discursivas.

Si recordamos lo explicado capítulos atrás, nuestra conceptualización del texto fílmico tenía varios objetivos que es el momento de traer a colación. En consonancia con nuestra hipótesis principal, en primer lugar, de lo que se trata en este viaje de vuelta, es de comprobar si las estrategias textuales de la audiodescripción se corresponden y de qué manera con los recursos fílmicos procedentes de los códigos de la *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*, que ya hemos desglosado, catalogado y exprimido. En segundo lugar, de ver hasta qué punto el guión original y el guión audiodescriptivo podrían compartir estrategias textuales con las cuales narrar la historia sin dejar de ratificar el discurso fílmico. En tercer lugar, la selección, explicación y categorización de los códigos fílmicos que hemos desarrollado ampliamente en nuestro *viaje de ida* nos sirve, además para comprender el texto origen y establecer las correspondencias citadas

en primer y segundo lugar, también para aquello que llamábamos nuestro objetivo aplicado: la arquitectura de *Taggetti Imagen*.

El estudio de los guiones audiodescriptivos en el proyecto de investigación que da cobijo a esta tesis doctoral –el proyecto TRACCE: *Evaluación y gestión de los recursos de accesibilidad para discapacitados a través de la traducción audiovisual: audiodescripción para ciegos. Protocolo para formar a formadores*– está vinculado a una herramienta informática que se desarrolló para realizar distintos tipos de etiquetado. Un etiquetado múltiple de los guiones sería capaz, no sólo de dar cuenta de cómo se audiodescriben historia y discurso fílmicos en un amplio corpus de películas (o en otras palabras, buscar patrones de actuación para trasladar los tres niveles de la imagen -*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*- sino también de automatizar y sistematizar esta información para su posterior estudio y explotación. En una primera fase, *Taggetti* nació con la vocación de clasificar la audiodescripción de los componentes narrativos, vinculados también a la *puesta en escena*: personajes, acción y ambientación. Esta primera aplicación recibió el nombre de *Taggetti Narración*. En una segunda fase, resultaba necesario jerarquizar conceptualmente la propia imagen fílmica, extrayendo un repertorio de categorías relativas a la *puesta en cuadro* y a la *puesta en serie*, responsables del discurso fílmico. Esta tarea me fue asignada y derivó en la constitución de la segunda aplicación, *Taggetti Imagen*².

Por ello, para los objetivos de este trabajo doctoral, el presente capítulo se divide en dos bloques. En primer lugar, *la audiodescripción de la historia* (4.1.) donde trataremos cuestiones generales y cuestiones particulares referidas a la esfera de la narración, al mismo tiempo que separaremos las estrategias de audiodescripción de la *puesta en escena* siguiendo una estructura personalizada. A la sazón, entonces, en el primer bloque, dedicado a la audiodescripción de la historia, desgajaremos las estrategias audiodescriptivas encontradas para el nivel de la *puesta en escena* al hilo de las etiquetas de *Taggetti Narración*.

En segundo lugar, *la audiodescripción del discurso* (4.2.) donde nos centraremos en los códigos fin a la *puesta en escena*: personajes, actuación imagen (*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*) y la vezacílmicos para desglosar las estrategias de audiodescripción de la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie*, estructurándolas alrededor de la jerarquía de etiquetas que desarrollamos para *Taggetti Imagen*, la aplicación de etiquetado semántico de la imagen cinematográfica. En el segundo bloque, haremos lo propio con la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie* en *Taggetti Imagen*, sólo que deteniéndonos más en la explicación



2. Cabe también decir que, como la plataforma de conocimiento ideada por la investigadora principal, la profesora Catalina Jiménez Hurtado, tenía como objetivo último el etiquetado semántico de un corpus de películas audiodescritas para identificar y codificar ciertas pautas morfo-sintácticas, léxico-semánticas y pragmático-discursivas en los guiones audiodescriptivos. Por ello, la herramienta se completaba en el nivel gramatical y discursivo con *Taggetti Gramática*, aunque esta última rama del software sólo pudo testarse durante un tiempo limitado, debido a una serie de inconvenientes que aquí no trataremos, y permanece abierta a mejoras.

de sus etiquetas por cuestiones obvias, puesto que se trató de nuestro cometido principal en el proyecto de investigación TRACCE.

En ambos bloques, entonces, se tratará de ir listando estrategias en relación a los distintos recursos de una forma particularizada, descontextualizada del film que les aloja. Sin embargo, si hemos comprendido bien a estas alturas la importancia del análisis semiótico para evaluar cuáles son las mejores estrategias para trasladar la experiencia estética, cultural, emotiva y formativa que supone el visionado de un film, será fácil concluir que este análisis pasa por entablar un proceso de significación y comunicación atento con su configuración global exclusiva. Analizar un film es analizar todas sus partes, comprender su sistema de relaciones específico y la función que en él cumplen unos determinados elementos de una forma no compartible con ningún otro film. Por ello, en el último apartado de este capítulo (4.3) realizaremos un estudio de caso, analizaremos lo que ocurre con un elemento concreto en el contexto de una sola película, recuperando el punto de vista global, puesto que queremos ser coherentes con un planteamiento que ha sido sobradamente reivindicado en capítulos precedentes: que el análisis fílmico debe pasar a ser un paso previo ineludible a la audiodescripción de cualquier film. Hablamos de un análisis de raíz interpretativa-semiótica que permita detectar el máximo número de sentidos para, posteriormente, desarrollar criterios con los que elegir cuáles de estos sentidos van a ser trasladados al guión audiodescriptivo. Porque la priorización debe radicar siempre en la disposición de las pistas semióticas, comprobables en el texto origen.

Aparte, quedaba pendiente la comprobación, refutación o matización de otra de nuestras hipótesis fundamentales: si el guión original podía resultar de ayuda en el proceso traductor, arrojando estrategias textuales para la redacción del guión audiodescriptivo. Para el estudio de caso del apartado 4.3., hemos elegido la película *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006) uno de los films españoles audiodescritos cuyo guión original está publicado junto con su *storyboard*, lo que nos permitirá ir realizando un análisis a tres bandas. Pero eso será más adelante. De momento, hagámonos una idea de cuáles pueden ser las técnicas y estrategias de audiodescripción para las dimensiones que aquí nos ocupan: historia y discurso.

4.1.1. LA AD EN EL CONTEXTO ESPAÑOL. UNA APROXIMACIÓN A LA NORMA UNE 153020: 2005

La muchacha suspiró tranquila, reteniendo con fuerza la mano posada en su hombro, y el murciano fulero decidió su destino. Trastornado, indocumentado, acharnegado y feliz, se quedaría allí iluminando el corazón solitario de una ciega, descifrando para ella y para sí mismo un mundo de luces y sombras más amable que

éste. La muchacha retuvo su mano y no la soltó hasta que terminó la película, hasta que él pronunció la palabra fin (Marsé, 1990, p. 111).

Reconocer el contenido de una imagen parece tarea fácil. Sin embargo, si se trata de reconstruir ese contenido con palabras la cosa se complica. ¿Qué palabras utilizamos? ¿En qué orden? ¿Cuánto tiempo tenemos? Más aún si se trata de imágenes encadenadas que cuentan una historia, donde cualquier elemento que aparece en la imagen pueden jugar un papel importante. Resulta imposible transmitir con palabras toda la información visual que arroja un plano tras otro de manera sincrónica, es decir, en el mismo tiempo que dura cada plano en pantalla. Hay que elegir qué se audiodescribe, cuándo y cómo, al hilo de la narración fílmica. Y hay que hacerlo cuidadosamente, porque las películas son historias, pero también son productos socioculturales gracias a los cuales el espectador, ciego o vidente, entabla un proceso de comunicación que le proporciona, al cabo, una experiencia cultural, estética, emocional o, en el peor de los casos, de mero esparcimiento.

“LA PUBLICACIÓN DE LA NORMA SUPONE LA PUERTA DE ENTRADA DE LA AUDIODESCRIPCIÓN ESPAÑOLA AL MUNDO CIENTÍFICO Y ACADÉMICO EN GENERAL”

Dicha consideración de experiencia social y cultural hace de la audiodescripción cinematográfica un proceso necesario para convertir las películas en productos accesibles para los discapacitados visuales. La promulgación de la *ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad* (actualmente derogada) reforzó ese espíritu y, muchos años después de que comenzara a audiodescribirse de manera sistemática en la ONCE española³, el organismo AENOR publicaba la norma *UNE 153020*



3. En España, en el año 1988 la ONCE llevó a cabo un proyecto de investigación denominado *Sonocine*, que permitió realizar las primeras audiodescripciones, aunque no será hasta 1994 cuando los Servicios Culturales de la ONCE pusieron en marcha el programa AUDESC que posibilitó la creación de guiones cinematográficos y documentales, y llevó la Audiodescripción a los Teatros. Las dos primeras iniciativas exitosas que planteó el programa AUDESC fueron: la creación de guiones audiodescritos de películas para la puesta en marcha de videotecas accesibles en préstamo en todos los Centros de la ONCE, y la firma de convenios de colaboración con organismos públicos para llevar la audiodescripción a los teatros, haciendo accesibles algunas funciones previstas en sus programaciones. Desde entonces, durante los últimos 21 años, la ONCE sigue apostando claramente por este programa, como uno de los más demandados por la población con discapacidad visual española.

Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías. Desde un punto de vista científico, por primera vez esta norma definirá con precisión la audiodescripción como “el 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” (AENOR, 2005, p. 4). Con este pequeño paso, se normalizaban y certificaban unos mínimos requisitos de calidad para la audiodescripción que debían tener en cuenta todas aquellas instituciones, empresas y profesionales que trabajen en la elaboración de producciones audiodescritas.

Para nosotros, es este un hecho fundacional, puesto que la publicación de la norma supone la puerta de entrada de la audiodescripción española al mundo científico y académico en general. Pero también lo es, en particular para este trabajo doctoral, puesto que constituyó un acicate en el nacimiento y desarrollo del proyecto *TRACCE Evaluación y gestión de los recursos de accesibilidad para discapacitados a través de la traducción audiovisual: audiodescripción para ciegos. Protocolo para formar a formadores.*

Como la presente investigación se ciñe a la audiodescripción en el contexto español, en primera instancia, introduciremos este primer bloque dedicado a la audiodescripción de la historia con un comentario general de las directrices de la norma UNE, si se nos permite la licencia, el único manual de audiodescripción española publicado hasta la fecha. Aproximarnos a la norma, antes de embarcarnos en el análisis de ejemplos, tiene sentido de cara a enmarcar, en los estándares conocidos, nuestros posteriores planteamientos y la extracción de las estrategias textuales, tanto del contenido como de la forma fílmica. Pero también, como esta investigación está auspiciada por el proyecto de investigación TRACCE, cuyo objetivo era el estudio de guiones audiodescriptivos con metodología de corpus, delimitaremos brevemente la relación de *Taggetti* con esta investigación para, por último, pasar de lleno al análisis de las categorías de la narración audiodescriptiva. Primero, en lo que respecta al primer nivel, la audiodescripción de la puesta en escena, relacionaremos estas categorías con la primera rama del software, *Taggetti Narración*, responsable del etiquetado de la historia. Más adelante, será el turno de los otros dos niveles, que atañen al discurso fílmico y cuyas categorías están recogidas en *Taggetti Imagen*.

De manera análoga a como lo hicimos en el capítulo anterior con el guión original, antes de analizar su lenguaje, procedemos ahora a analizar las convenciones de formato y las directrices generales para la elaboración de guiones audiodescriptivos al hilo de la norma UNE 153020: 2005 *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*, que es lo más parecido a un manual de actuación para audiodescriptores.

Como se indica en la introducción, el Comité Técnico de Normalización 153 (Ayudas técnicas para personas con discapacidad) redactó esta serie de directrices “fruto del consenso entre usuarios, administración, empresas de producción de audiodescripción y de audioguías, televisiones (broadcasters: emisoras) y profesionales del sector”.

Para establecer los requisitos de calidad, el texto sostiene que, además de haberse tenido en cuenta a los profesionales especializados en la prestación de este servicio de apoyo a la comunicación, han contribuido especialmente las opiniones, preferencias y experiencias del colectivo de personas ciegas y deficientes visuales que, con sus sugerencias, han permitido el progresivo perfeccionamiento de la técnica audiodescriptiva.

Así pues, iremos comentando los aspectos que consideramos más relevantes de esta norma al mismo tiempo que desgranamos los elementos de formato que convencionalmente atiende todo guión audiodescriptivo, especialmente los elaborados por los audiodescriptores que trabajan para la ONCE, a través de su productora ARISTIA. Pero antes de hacerlo, queremos aportar una serie de ideas generales alrededor de estas pautas, a la luz de una concepción más compleja del texto fílmico, conquistada después de nuestro viaje de ida.

“PARA EVALUAR SI UNA PELÍCULA ES AUDIODESCRIPTIBLE, LO PRIMERO ES REALIZAR UN ANÁLISIS PREVIO DE LA OBRA”

Comenzaremos por una restricción importante: no todas las películas son audiodescriptibles⁴. Una adecuada audiodescripción no es posible en todos los films, ya que debido a su naturaleza formal, a su ritmo, muchas obras no disponen de los suficientes y necesarios huecos de entre diálogos para colocar las *unidades descriptivas* o *bocadillos de información*.

Para evaluar si una película es audiodescriptible, si dispone de los necesarios *huecos de mensaje* lo primero que recomienda la norma AENOR es realizar un análisis previo de la obra que permita valorar si debe o no ser audiodescrita. El criterio de valoración a este respecto pasa, fundamentalmente, por que la obra contenga huecos de mensaje, pero siempre evaluando que la distribución de estos huecos no dé como resultado una audiodescripción que sature de información al oyente, provocándole cansancio (pensemos, por ejemplo, en muchos films de



4. A este respecto, recomendamos la consulta del artículo de Chapado Sánchez, M. (2010) “La audiodescriptibilidad del film: una nueva perspectiva del análisis fílmico”, en FRAME, nº6, febrero 2010 (págs. 159-195) disponible en <http://fama2.us.es/fco/frame/frame6/estudios/1.9.pdf>, última consulta 09/07/2015.

Woody Allen, repletos de rápidos y complejos diálogos). Ni tampoco pecar de lo contrario, dice la norma, ya que hay que evitar la ansiedad en el espectador por una ausencia prolongada de audiodescripción. Una ausencia debida a que –y esto lo interpretamos, porque la norma no lo dice literalmente– la audiodescripción no recoge la inacción en pantalla. Pensemos, por ejemplo, en películas orientales tales como los films de Kiarostami, en muchos de cuyos largos planos podría decirse que “no pasa nada” (aunque esto no sea del todo justo, ya que se trata de films de un ritmo más lento y contemplativo, donde el interés surge por una vibración interior de los personajes⁵ y el espacio filmado). Si atendemos a la selección de películas audiodescritas por la ONCE, por ejemplo, encontramos gran variedad de épocas, géneros y estilos que jalonan toda la historia del cine, pero en todos ellos se produce este equilibrio entre la acción y el diálogo (que estipula los *huecos de mensaje*).

Esta sencilla recomendación referida al análisis previo para determinar su audiodescriptibilidad, revela uno de los primeros secretos de este tipo de adaptación de productos culturales: la audiodescripción decreta prioridad absoluta a la acción por encima de la contemplación (lo cual no deja de ser lógico, teniendo en cuenta, su receptor), al acto, al gesto, y al movimiento exterior frente a la vibración interior de un plano (posiblemente, detectable sólo mediante la experiencia visual), pero también, y esto podría ser más cuestionable, a la experiencia narrativa por encima de la experiencia estética.

Más adelante, en la parte del texto dedicada a dar pautas sobre la confección del guión audiodescriptivo, hay una referencia explícita que sustentaría esta hipótesis. Se trata del apartado 3.2.2. sección c) *El guión debe tener en cuenta, en primer lugar la trama de la acción dramática y, en segundo lugar, los ambientes y datos plásticos contenidos en la imagen* (AENOR, 2005, p.7).



5. En el film *¿Dónde está la casa de mi amigo?* (Abbas Kiarostami, 1987), la cara de Ahmed, el niño protagonista, expresa siempre un desconcierto interno, una esencial desconexión con el mundo adulto que lo circunda. El interés del relato tiene que ver con este desconcierto, con la incertidumbre que se genera en el espectador a través de la identificación primaria con el protagonista, de tal modo que sus sorpresas son las nuestras y los misterios del pueblo que descubre, nuestros miedos o nuestras sospechas: “Se trata de la pequeña gran aventura del chico por las sombras de lo que parece un planeta desconocido, un poco a tientas, recorriendo los trazos incommensurables de una vida de pueblo que el director parece observar con una malicia llena de delicadeza. La extraordinaria secuencia nocturna –Kiarostami ha filmado un día que se convierte en noche sin que nos demos cuenta– con el viejo que acompaña a Ahmed en los pasajes y vereditas tortuosas de un pueblo ajeno (que se vuelve célebre por las peores razones años más tarde en la vida real), con un perro que acecha de pronto desde el fuera de campo hasta que se esfuma como un conjuro en cuanto es nombrado por la autoridad –“No le tengas miedo a ese perro, yo te vigilo”, dice el viejo en un susurro– habilita la comparación con una película de terror: en efecto, el chico puede ser atacado, puede extraviarse, puede también resbalar por una escalera y perderse de la vista del hombre. La maestría de Kiarostami es registrar el peso de esas probabilidades con una especie de vibración interior, que empieza en el plano y tiene réplicas invisibles en la cabeza del espectador: en Kiarostami la vida se vuelve de golpe una cosa sagrada porque el signo que la distingue es su carácter provisional, aleatorio y en última instancia extraño”. Crítica de David Obarrio en <https://cinemarama.wordpress.com/2011/07/26/dossier-kiarostami-%E2%80%933-peliculas/>, última consulta el 10/07/2015.

Según esto, no sólo todo el cine es narrativo, o mejor dicho, todo el cine audiodescriptible es narrativo, sino que hasta cierto punto implica que en una escena debe privilegiarse el contenido activo frente al pasivo, la acción manifiesta frente a la información latente. Pero ¿es siempre la acción o el movimiento lo primordial de una escena?

Hemos visto cómo, a través de mecanismos como la profundidad de campo, el fondo y el primer término pueden dialogar, o incluso, en ocasiones, puede tener más importancia simbólica o narrativa aquello que no ocurre que aquello que ocurre. Entonces, ¿cómo audiodescribir aquello que, sin ocurrir en pantalla, el espectador puede deducir fácilmente?

Los redactores de la norma UNE no eran del todo ajenos a estas cuestiones, e intuían la complejidad de la cuestión en dos secciones sucesivas. Dice la sección *i) Deben respetarse los datos que aporta la imagen, sin censurar ni recortar supuestos excesos ni complementar pretendidas carencias* y *j) Debe evitarse describir lo que se desprende fácilmente de la obra* (AENOR, 2005, p.8). Y ¿cómo saber qué está en la imagen? ¿Los supuestos excesos se refieren al contenido de la imagen o a la forma discursiva que les da la cámara? ¿Qué son las pretendidas carencias?

Entendemos, en sentido amplio, que este primer epígrafe se refiere a nuestra primera conclusión respecto a la audiodescripción de la puesta en escena, a saber, que la audiodescripción se limita a describir aquello que ha sido representado, y no aquello que se pretendía representar. También decíamos que, por ello, la consulta del guión original como texto paralelo en el proceso de traducción debía estar supeditada a este axioma.

Aún así, aquello que está o no está en la imagen también tiene que ver con quién lee o cómo lee la imagen. Es decir, todo aquello que está en la imagen puede no detectarse sin una herramienta adecuada. Porque una imagen fílmica puede hablar desde distintos niveles, entrecruzando datos y signos con funciones múltiples. Los signos sonoros y visuales de una imagen pueden compartir funciones estéticas, simbólicas o narrativas, dialogar desde distintas secuencias, transmitir valores. Si aceptamos esto, un análisis previo de la obra debería, en nuestra opinión, no sólo detentar la audiodescriptibilidad de la misma, sino arrogarse del sistema de relaciones que opera entre sus distintos signos comprendiendo la función que cumplen en el cómputo textual, ya sea esta sólo narrativa o simbólica.

Para traducir hay que *comprender*. O sea, si el análisis textual (de un texto origen) conforma uno de los pasos previos y medulares del proceso mismo de traducción, por la misma razón lo será también el análisis fílmico en el proceso de audiodescripción. Audiodescribir un texto fílmico en su especificidad pasa por comprender su funcionamiento, y ello sólo es posible si, junto con otros factores ya vistos también en este trabajo (filtros operativos, culturales y experienciales) se realiza una exégesis del texto fílmico particular al que nos enfrentemos.

Del mismo modo que, por ejemplo, el análisis lingüístico de un texto verbal no puede limitarse a concluir que se trata de un texto lingüístico sino que, entre otras cuestiones, discrimina su pertenencia a una tipología textual y busca comprender las funciones que cumplen determinadas selecciones léxicas, patrones sintácticos o discursivos, referencias intertextuales, etc. para luego, en el proceso traductor, encontrar el mejor modo de trasladar dichas funciones en su texto meta; el análisis fílmico también ha desarrollado criterios para clasificar y comprender el funcionamiento de los films más allá de reconocer que pertenecen al sistema audiovisual. Y en tanto sistema, el aparato fílmico aloja multitud de propuestas textuales distintas (desde un documental científico de la BBC hasta un musical de Bollywood de los años 60) que deben ser analizadas en su funcionamiento textual específico.

Por consiguiente, el análisis fílmico para la audiodescripción, además de la audiodescriptibilidad del film, contemplaría su pertenencia o a una tradición discursiva (género, cinematografía, director, etc.), o más privativamente, la preexistencia de un principio ordenador exclusivo, de un *mecanismo autocodificador* cuyo comportamiento revele las funciones de los distintos signos audiovisuales en su seno para componer su *unidad*. Ajustar sus maniobras traductoras al respeto de esta unidad dependerá, en primera instancia, de que se produzca su reconocimiento, porque todo *está* en la imagen si se sabe leer. La unidad del film se desprende del grado de cumplimiento que, de los principios discursivos (*función, causalidad, repetición/variación, afinidad/contraste*, etc.), realizan los signos en su ordenamiento textual particular.

Lo mismo podemos decir en relación al segundo epígrafe que se oponía a audiodescribir aquello que “puede deducirse fácilmente” de la obra. La deducción será más fácil o más difícil según la naturaleza del receptor, pero el audiodescriptor no puede funcionar como un receptor cualquiera, ni siquiera conformarse con el juicio de un lector medio. El audiodescriptor debe penetrar en el texto origen, conocerlo a fondo, desintegrarlo con el método analítico y estudiarlo en sus mínimas partes para, una vez se haya accedido a su articulación, recomponerlo, comprobando su sistema interno de relaciones.

En este proceso, además del método analítico, toda herramienta de documentación es válida para el audiodescriptor (críticas, libros de cine, artículos, blogs especializados, extras del DVD, documentales, etc.), porque toda esta documentación brinda, a priori, más posibilidades de lectura o de una lectura más rica y profusa del texto a traducir.

En ese sentido, proponemos extender el alcance del primer precepto para la confección del guión audiodescriptivo, que dicta lo siguiente: *a) El audiodescriptor debe consultar la documentación referente al entorno y la temática de la obra que se describe, de forma que se garantice la utilización del vocabulario adecuado* (AENOR, 2005, p.7).

Como paso previo al proceso traductor, es necesario documentarse, no sólo acerca del contexto histórico de la película, de los habituales referentes de su género o del tema del que trata para designar correctamente el contenido de la imagen (desde una “fragata” a un “pendrive”),

sino también asegurarse de poder determinar cuál es el papel semiótico de dichos elementos desde la puesta en escena, para desarrollar adecuadas estrategias léxicas o discursivas que puedan trasladarlo. Lo mismo puede decirse de la puesta en cuadro o la puesta en serie, ya que determinados procedimientos (tipos de plano, montaje paralelo, etc.) otorgan un significado específico a lo filmado, que es distinto en ese film concreto al resto de films, puesto que forma parte del discurso audiovisual, del acto de habla de ese director, equipo de actores, iluminadores, etc. Las repercusiones semánticas de cada elección es algo que sólo el análisis fílmico puede revelar.

Cosa distinta es, una vez detectadas las funciones concretas de cada signo o código, si el audiodescriptor decide reflejarlas, en función de distintos criterios, y redactar su guión poniendo de relieve los paralelismos, las rimas o los juegos narrativos y visuales. Como decimos, el hecho de que los refleje o no los refleje, no significa que no *estén* en el texto.

No juzgaremos aquí la calidad de una audiodescripción según la inclusión o no de dichas manifestaciones textuales. Lo que sí afirmamos es que, mientras la voluntad de decir algo en cine presente huellas textuales en los tres niveles de la imagen de un modo coherente y cohesivo, es decir, mientras los datos *estén* en la imagen final para ser leídos u oídos, mientras la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie dialoguen formando un discurso unitario en cada film, el audiodescriptor deberá utilizar todas sus competencias en detectar cuál es ese discurso, *comprender* el texto sin juzgarlo, traducirlo para que sea el espectador ciego quien lo juzgue.

Ahora bien, una vez que el traductor fílmico ha comprendido un texto en su especificidad, insistimos en que la traducción o no de ciertos datos debería responder, únicamente, a una estrategia consciente (omisión, sustitución o desplazamiento, explicitación, etc.) o a la consideración de su público objetivo –según el epígrafe *d) La información debe ser adecuada al tipo de obra y a las necesidades del público al que se dirige*– pero nunca a errores o inadvertencias provocadas por el desamparo de herramientas analíticas adecuadas para interpretar los textos fílmicos.

Además, las mismas herramientas analíticas que viabilizan una interpretación completa del valor semiótico y narrativo de cada elemento, también protegen al audiodescriptor de interpretaciones más subjetivas o personales que deslicen sus descripciones al terreno del juicio de valor, ya que precisamente esto contradice el mandato *l) Debe evitarse transmitir cualquier punto de vista subjetivo* (AENOR, 2005, p.8).

Hasta aquí, algunos de los epígrafes de la norma que hemos tratado han requerido razonamientos, por así decirlo, de tipo ontológico, ya que, hasta cierto punto, incumben cuestiones generales tales como qué es la audiodescripción, qué debería ser la audiodescripción o, lo que nos resulta más controvertido, qué es un texto fílmico.

Sobre todo nos asaltan las inquietudes respecto a esta última, ya que algunas formulaciones de la norma UNE no dejan de partir de ciertas premisas acerca de lo fílmico que se contradicen

con lo aquí expuesto. Por ejemplo, como hemos dicho, separar “la trama de la acción dramática” de “los ambientes y datos plásticos”, como preconiza la sección c) es, cuanto menos, una separación artificial y engañosa, puesto que la plasticidad es parte esencial de la puesta en escena fílmica, desde la que elementos puramente visuales como el color o la iluminación pueden ostentar igualmente funciones narrativas a lo largo del film, y sólo al análisis fílmico le corresponde determinarlo.

En este grupo de pautas encontramos, sin embargo, algunas más concretas y cercanas a la praxis profesional, como la k) *No se deben descubrir ni adelantar sucesos de la trama, ni se deben romper situaciones de tensión dramática, suspense o misterio* (AENOR, 2005, p.8); que parecen circunscribirse más claramente a películas o escenas donde el suspense es la principal clave dramática y al espectador se le dosifica la información con objeto de guardar algún misterio.

La primera parte de esta pauta es extensible a cualquier tipo de film, si consideramos que la trama no es, ni más ni menos, que el orden y la estructura con la que se van presentando los acontecimientos en pantalla para mantener el interés del público. Si ciertos acontecimientos se mantienen en secreto hasta el final, revelarlos antes de tiempo acabaría con el impacto dramático o emocional que persigue el film, sea del tipo o género que sea.

Otras de las pautas que se acerca más a la técnica de la audiodescripción pero aún tiene ramificaciones teóricas, es la que desglosaremos a renglón seguido, dentro de los cinco apartados que anunciábamos, por su naturaleza matricial en el oficio del audiodescriptor, que casi lo asimila a un reportero: h) *Debe aplicarse la regla espacio-temporal, consistente en aclarar el “cuándo”, “dónde”, “quién”, “qué” y “cómo” de cada situación que se audiodescriba* (AENOR, 2005, p.8).

Entre las reglas de carácter más práctico, algunas de las que hemos visto se han referido al proceso de trabajo, desde el análisis previo para determinar la audiodescriptibilidad (las pautas recogidas en el apartado de la norma 3.2.1) hasta las que hablan de tareas que entran de lleno en el proceso traductor (las pautas a) y d) hablan de la necesidad de la documentación y del público objetivo) y un último grupo de recomendaciones o mandatos prácticos que atañen a los recursos estilísticos, al lenguaje que debe usarse en la audiodescripción, que aún no hemos mencionado.



6. En el periodismo, las 6 W (también conocido como las cinco W y una H) es un concepto vinculado a la redacción y presentación de noticias, así como a la investigación científica, y a la investigación detectivesca y policial, que se considera básico en la reunión y presentación de información. Enarbolado por la escuela norteamericana, es la “fórmula mágica” para obtener la historia completa sobre algo, ya que esta máxima postula que cualquier reconstrucción de los hechos debe verificar las 6 preguntas cuyas partículas interrogativas en inglés incluyen todas una W, de ahí su nombre: *Who, What, When, Where, Why and How*. El principio de las 6W ha sido ampliamente empleado en el periodismo (Spencer-Thomas, 2012), pero fue popularizado en el campo traductor por la profesora Nord, de la traductología alemana (Nord, 1993; 1997) y también ha sido usado recientemente en campos como la medicina o la representación visual de conocimiento (Zhang et al., 2013; Lambertini et al., 2014).

De manera general, el epígrafe e) *El estilo de escritura del guión debe ser fluido, sencillo, con frases de construcción directa que compongan un escrito con sentido por sí mismo, evitando cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos* (AENOR, 2005, p.7) asimila el estilo audiodescriptor al del guionista fílmico, como habíamos intuido en el capítulo anterior.

Los epígrafes f) *Debe utilizarse la terminología específica apropiada para cada obra que se describa* y g) *Deben utilizarse adjetivos concretos, evitando los de significado impreciso* (AENOR, 2005, p.8) completan la triada de recomendaciones puramente lingüísticas, apuntando de nuevo a un lenguaje sencillo, preciso y vívido centrado, principalmente, en estrategias de selección léxica cuyo peso recae en la adjetivación.

Acometamos ahora el comentario por apartados, para ir desglosando aquellas otras recomendaciones que requieren mayor análisis o que no hemos mencionado todavía. Como decíamos, lo haremos al hilo de los elementos de formato que convencionalmente conforman todos los guiones audiodescriptivos, como lo hicimos con los guiones originales en el capítulo anterior. Los cinco elementos de formato, recordamos, serán:

- Código de tiempo
- Bocadillos o unidades descriptivas (*qué, quién, dónde, cuándo y cómo*)
- Textos y elementos visuales verbales
- Voz de audiodescripción.
- Encabezado y cierre de la ONCE.

Combinaremos para ello ejemplos de cuatro films, e iremos haciendo referencia a su numeración para aligerar la lectura:

- *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006)
- *Un profeta* (Jacques Audiard, 2009; AD Aristia, 2010)
- *Un lugar para quedarse* (Paolo Sorrentino, 2011; AD Aristia, 2012)
- *Wall-E*, Pixar, 2008; AD Antonio Vázquez, 2009)

Código de tiempo

El código de tiempo es un elemento técnico de formato dirigido a la fase de locución de la audiodescripción. Acompaña a cada una de las intervenciones o unidades descriptivas con la finalidad de ajustarlas a su *hueco de mensaje*. Los huecos de mensaje, como decíamos, son los espacios útiles para contener audiodescripción y deben ser espacios limpios de diálogos y de sonidos relevantes para la comprensión de la obra.

La función del código de tiempo es identificar la entrada de una unidad descriptiva para un hueco de mensaje. Excepcionalmente, cuando la unidad descriptiva incluye más de una oración, pueden incluirse dos códigos de tiempo, el primero correspondiente a la primera oración, y el

segundo a la segunda. En el arranque de *Un profeta* (Jacques Audiard, 2009; AD Aristia, 2010), por ejemplo:

00:00:08:10

Gran Premio, Festival de Cannes

00:00:25:15

UGC images, Chic Films, Page 114, Why Not Productions y France 2 Cinema
Presentan

00:00:34:14

Ruidos y voces en off sobre la pantalla en negro. Después un círculo central se abre mostrando a un pensativo joven moreno, con barba y pelo enmarañado.

00:01:08:05

Se abre el círculo.

(...) (4)

Aunque esta información es imprescindible para la locución, no se trata de una convención textual, propiamente, sino de tipo técnico. Es útil en la medida en que forma parte del proceso de elaboración pero no pasa a formar parte del texto. Dicho esto, excepto en este primer bloque dedicado al formato y al lenguaje en relación con la norma UNE, siempre hemos citado y siempre citaremos los guiones audiodescrptivos prescindiendo de esta indicación técnica, ya que carece absolutamente de implicaciones semánticas *per se*. El código de tiempo como tal es sólo una convención técnica que nos permite acceder al número y el orden de la entrada, pero en sí mismo no afecta al análisis. Ahora bien, si al colocar una unidad descriptiva, antes o después de un diálogo, se advierten consecuencias en el nivel interpretativo, el código de tiempo puede volverse pertinente para el análisis, por ejemplo, de la coherencia discursiva. En esos casos concretos, lo comentaremos explicándolo pertinentemente.

Bocadillos o unidades descriptivas.

El guión audiodescrptivo está formado por unidades, denominadas *bocadillos de información* o *unidades descriptivas*, que deben ir situados en los huecos de mensaje. Deben su nombre al hecho de estar precedidos y sucedidos por fragmentos de diálogo u otras informaciones sonoras relevantes, como si se tratara de un sándwich o bocadillo. Según la norma, “debe contener únicamente la información necesaria que explique los aspectos visuales relevantes para una percepción más completa de la obra” (AENOR, 2005, p.6). A la sazón, un axioma debía ser escueto. Pero nos surgen muchas dudas que no acaban de resolverse en las siguientes

directrices ¿Cuál es esa información necesaria? ¿Qué significa únicamente? ¿Cuáles son los aspectos *relevantes*?

La norma lo soluciona con la llamada *regla espacio-temporal*. Esta regla postula que el redactor debe aspirar a responder el máximo de preguntas que nos hacemos ante cualquier evento: *h) Debe aplicarse la regla espacio-temporal, consistente en aclarar el “cuándo”, “dónde”, “quién”, “qué” y “cómo” de cada situación que se audiodescriba*. Esta información afecta a los tres ejes fundamentales de cualquier narración: personajes, acciones y ambientación.

Estos mismos ejes narrativos (personajes, acción y ambientación) nos servirán, en apartados siguientes, para rastrear las estrategias textuales de la audiodescripción de la historia, más imbricada con la puesta en escena, como hemos visto en el anterior capítulo. Aquí, sin embargo, hemos dividido el comentario de la norma en estos ítems o preguntas que la regla espacio-temporal propone como “información necesaria”. Los personajes son el *quién*, las acciones el *qué* y el *cómo*, y la ambientación se refiere al *dónde* y al *cuándo*. El resto, es patrimonio del espectador⁷.

Quién

Los PERSONAJES principales de la historia se presentan en el guión audiodescriptivo por su nombre al comienzo del film o a medida que van apareciendo. De ese modo, el público ciego puede asociarles a su tono de voz y reconocerles en sus siguientes apariciones. Tras presentar a los personajes por su nombre, se describen sus rasgos físicos principales (aspecto, edad aproximada, vestuario, etc.) y se identifica el actor o actriz que interpreta dicho personaje. En la mayoría de los casos, los personajes son el sujeto de la oración, que se presenta bajo la forma directa y sencilla de sujeto-verbo-objeto (SVO), indicando en primer lugar *quién* (S) hace *qué* (V) y en segundo lugar *dónde* o *cómo* lo hace:

Caye hojea una revista en el asiento trasero (1)

Para respetar, entre otras cosas, la indicación del epígrafe k) de no adelantar ni descubrir sucesos de la trama, una regla tácita a la hora de presentar a los personajes es tratar de no pronunciar

● ● ● ● ● ●

7. Si recordamos las 6W, el *porqué* permanece ausente de la regla espacio-temporal, debido a que el audiodescriptor no suele explicitar lo que en el texto fílmico no aparece explícitamente. Es decir, se deja al espectador (y por tanto, al espectador ciego) que relacione los distintos hechos representados en la pantalla entre sí, especulando con el *porqué*, atribuyendo o adivinando las causas según su conocimiento de los hechos o bien especulando con las consecuencias en función de sus expectativas y conocimiento del mundo. Es el principio de causalidad narrativa que mantiene el interés de cualquier relato. El audiodescriptor respetaría entonces tanto el diálogo del espectador ciego con el film, dejando que sea él mismo quien interprete las conexiones a partir de los hechos aislados.

su nombre antes de que lo haga el diálogo o el narrador del film. Es decir, no precisar el quién aunque lo sepamos, hasta que el propio texto lo haga visible o audible. Una vez este nombre propio haya sido referido, el audiodescriptor comenzará a usarlo como único modo de referirse a ese personaje, sin utilizar sinónimos o sobrenombres:

Caye y la sudamericana están sentadas en los blancos asientos de un pasillo del hospital. Un médico pasa frente a ellas (1)

La sudamericana se levanta y entra en una sala (1)

En el bar del parque, *Zulema* está sentada a una mesa. Caye se sienta frente a ella y abre un paquete de cigarrillos (1)

De igual modo, si el orden de los planos de film oculta deliberadamente la identidad del personaje para presentar primero visualmente sus rasgos, la presentación-identificación se debe producir produce después de la descripción. Entendemos que este es otro modo de respetar el relato cinematográfico, como reconoce el mismo punto k) de la Norma UNE: *No se deben descubrir ni adelantar sucesos de la trama, ni se deben romper situaciones de tensión dramática, suspense o misterio* (AENOR, 2005, p.8).

En el siguiente ejemplo, se presenta al personaje no antes, sino al mismo tiempo que el espectador vidente ve su rostro por primera vez, tras haber presentado sus rasgos físicos más característicos:

Una persona se pinta de negro las uñas de un pie. Se pone un pendiente que representa la cuerda de una horca, se pinta de rojo los labios, se echa laca sobre el pelo negro, se pinta la raya negra del ojo y se abrocha la camisa negra frente a un espejo de baño (3)

Es *Cheyenne*. Ronda los cincuenta años, es serio y triste con melena alborotada de pelo negro y se mira fijamente en el espejo. Está interpretado por Sean Penn (3)

El resto de personajes no se identifican con su nombre a no ser que tengan cierta relevancia en al trama (por ejemplo, el quiosquero, un dependiente, una señora paseando, etc.).

Una mujer sale llorando de una casa unifamiliar. Coge un monopatín y lo lanza lejos. (3)

Qué

El qué del guión audiodescriptivo se refiere a las ACCIONES que llevan a cabo los personajes en las distintas situaciones del film: *qué* hacen, *qué* ocurre. La acción dramática es la prioridad absoluta de la audiodescripción. Siempre se describen las acciones en tiempo presente, a veces en gerundio y rara vez en pasado o en futuro. Incluso los rasgos de los personajes o los espacios que configuran la ambientación del film se formulan dando prioridad a las acciones que ocurren en escena, construyendo generalmente frases sencillas y directas, con la estructura sujeto-verbo-objeto (SVO):

Un perro negro con campana *corre* por el jardín que rodea una mansión (3)

Mary *desenvuelve* un CD de Cheyenne y los Fellows (3)

Cheyenne *se para* en la calle mirando a Jane, vestida de bombero y subida a una cabina telescópica, cerca de una ventana (3)

Cómo

El modo en que los personajes realizan las acciones (y reacciones) en escena tiene también importancia, desde su postura corporal hasta su gestualidad y movimientos. Este aspecto de las acciones informa al espectador del estado físico, mental o emocional de los personajes, a la vez que puede resultar fundamental para la trama cinematográfica, en tanto ésta se va construyendo mediante las acciones y reacciones de los personajes. Por ejemplo:

Es Cheyenne. Ronda los cincuenta años, es serio y triste con melena alborotada de pelo negro y se mira fijamente en el espejo (3)

Él camina arrastrando su carro de la compra (3)

Mary tiene los ojos llorosos en su habitación, oscura y decorada con motivos musicales. Cheyenne está parado ante la puerta del cuarto (3)

Jane ve a Cheyenne, abajo en la calle, y sonrío. Él mira serio hacia arriba (3)

La información relativa al cómo en el guión audiodescriptivo también permite establecer relaciones espaciales entre los diferentes personajes y objetos en escena, indicando cómo están distribuidos en el espacio:

Cheyenne está sentado en una sala de embarque. Midler está sentado en el otro extremo y de espaldas a él (3)

Dónde

Para cada nuevo escenario, el guión audiodescriptivo precisa la información relativa al lugar donde transcurre la escena. A veces se limita a precisar la localización, sea interior o exterior:

Dentro de la casa, él enciende una lámpara y ella fuma sentada en un sillón de mimbre junto a la ventana (3)

En el jardín de la mansión, Jane hace taichí con un maestro chino. Ella viste de negro y él de blanco (3)

Otras veces, cuando el espacio es protagonista y se dispone de tiempo en el hueco de mensaje, el guión audiodescriptivo lo describe más profusamente:

Está en un escenario de suelo blanco y pared al fondo negra. El decorado es minimalista compuesto por una mesa y dos sillas a la izquierda, el sillón en el que se sienta la mujer junto a una lámpara de pie y otro sillón igual en el centro, a continuación, un perro dentro de su cuna y un pequeño mueble estantería a la derecha. Delante de la mujer hay un grupo musical (3)

La información relativa al dónde en el guión audiodescriptivo permite establecer relaciones espaciales entre una escena y la siguiente o anterior, o incluso dentro de un mismo plano:

Fuera sigue lloviendo. Dentro, Dorothy abre el frigorífico. Cheyenne está de pie en la cocina, a espaldas de la anciana (3)

Cuándo

Al comenzar una nueva escena, suelen precisar el momento del día en que transcurre la acción:

En un soleado día, dos coches circulan por una zona residencial (3)

De noche, en casa de su padre, encuentra dos manuscritos (3)

La información relativa al cuándo en el guión audiodescriptivo permite establecer relaciones temporales entre una escena y la siguiente o anterior. Refleja así el significado narrativo del tipo de *transición* utilizada (CORTE, FUNDIDO EN NEGRO, etc.):

Luego, en una oficina (3)

De día, un coche negro circula por el cementerio. *Luego*, ante una tumba, la gente escucha al rabino (3)

El guión audiodescriptivo no sólo refleja la consecutividad entre las escenas, sino también la simultaneidad de las acciones en una misma escena o en dos escenas montadas en paralelo:

Se sopla el mechón del flequillo, *mientras* el anciano camina descalzo y encorvado sobre la nieve (3)

Se detiene ante la casa y mira a la ventana, *mientras* su padre habla en off. *Luego*, él y la madre de Mary sonríen (3)

Textos y elementos visuales verbales

La información verbal que aparece escrita en la pantalla cinematográfica (títulos de crédito, intertítulos o subtítulos) la lee una voz distinta a la que locuta la totalidad del film. Si la voz de la locución general es masculina, textos y títulos los leerá una voz femenina, o viceversa. Para ello, en el guión audiodescriptivo los elementos visuales verbales se distinguen en negrita. La pauta es incluir los subtítulos ocasionales, letreros, avisos y títulos de crédito, resumiendo aquellos que sean excesivamente largos cuando el hueco de mensaje sea corto para permitir su audiodescripción literal (AENOR, 2005, p. 8). Los títulos de crédito al inicio o al final del film, por ejemplo, suelen leerse íntegros, a no ser que aparezcan en pantalla de manera simultánea a otro tipo de información relevante sonora o auditiva, por ejemplo, el comienzo de una escena. En esos casos, dependerá de si hay o no hueco de mensaje para leerlo íntegramente:

Las voces se escuchan en off sobre la pantalla negra.

**Nicola Giuliano, Andrea Occhjipinti, Francesca Cima y Mario Spedaletti
presentan...**

Un perro negro con campana corre por el jardín que rodea una mansión.

Una producción Indigo Film, Lucky Red y Medusa Film

(...) (2)

Ocurre lo mismo cuando, otras veces, la información de los cargos que han realizado la película aparece, en lugar de al principio, al final del film (fijémonos en el código de tiempo):

En el espacio, la tierra está rodeada por una nube de satélites inservibles.

Dirigida por Andrew Stanton.

Los títulos de crédito aparecen sobre dibujos de humanos y robots sembrando la tierra, pescando y comerciando.

(...) (4)

Aunque en España la gran mayoría de films que se audiodescriben son doblados al castellano⁸, hay cada vez más casos de films en los que aparecen personajes que hablan en otros idiomas y el director ha decidido que aparezcan sus palabras traducidas en pantalla mediante subtítulos. Tanto los subtítulos, como los títulos e intertítulos así como los textos que forman parte del contenido de la imagen (cartas, inscripciones, notas, etc.) se leen tal cual aparecen en pantalla, habitualmente usando otra voz para distinguirlo del texto general:

(...)

Al joven moreno.

- ¿Entiendes lo que te digo?

- Sí, que me han caído seis años.

Cumplirás tu pena con los mayores.

Da unos papeles al joven.

¿Es pasta?

(...) (2)



8. La audiodescripción debe realizarse en el mismo idioma en que se presente la información sonora de la obra (AENOR, 2005, p. 7). Uno de los principales audiodescriptores de España, A. Vázquez se expresaba así al respecto: "No es necesario que los audiodescriptores españoles conozcan la lengua inglesa, para realizar un buen trabajo de audiodescripción. En España, según la norma UNE 153020 sólo se audiodescribe en el idioma hablado en la película, salvando las intervenciones ocasionales en otros idiomas, cuyos subtítulos serán locutados (tal y como se indica en la norma, en el apartado de subtítulos, rótulos, etc., como ocurre, por ejemplo, en las películas Ojos Negros, Bailando con Lobos, El último Samurai, ... De alguna manera, la necesidad que tiene un audiodescriptor de conocer idiomas extranjeros es la misma necesidad que puede tener un actor de doblaje de conocer los idiomas de las películas que dobla" (Antonio Vázquez, uno de los audiodescriptores de Aristia Producciones, en sus *Comentarios al documento "Competencias profesionales del subtitulador y del audiodescriptor"*, disponible en línea en http://www.cesya.es/estaticas/jornada/documentos/comentarios_al_documento.pdf, última consulta, 11-08-2013)

En los guiones escritos para su locución, estos elementos verbales se destacan usando la negrita, y a veces también las mayúsculas, cuando se trata de textos que pertenecen al contenido de la imagen rodada. En *Un lugar para quedarse* (Paolo Sorrentino, 2011; AD Aristia, 2012) encontramos un ejemplo de título al comienzo del film, justo al concluir los títulos de crédito iniciales, que indica que la acción transcurre en Dublín. Más adelante, la misma película presenta un ejemplo de texto inscrito en la imagen rodada:

Cheyenne y la chica se alejan del grupo. Luego, él se pinta las uñas de negro en un bar.

Dirigida por Paolo Sorrentino

(...)

Dublín

(...) (3)

Cheyenne y Mary están en el cementerio ante una lápida que reza:

KEOGH, SHANE (19 Abril 1972) y LIAM (12 Mayo 1973). MURIERON JUNTOS 18 Agosto 1988. FLORES OSCURAS SE ABREN EN EL JARDÍN OTOÑAL QUE CRECE EN MI INTERIOR. CHEYENNE (...) (3)

Voz de audiodescripción

El guión audiodescriptivo, al contrario que el guión literario, es un texto destinado a ser locutado. Esta locución también sigue unas pautas, recogidas en la norma UNE en un epígrafe específico, de hecho, el 3.2.4.

Aquí, como decíamos, verifica su relevancia el código de tiempo, ya que *a) La locución se debe realizar en presencia de la imagen que se describe, esto es, leyendo cada bocadillo en el código de tiempo previsto* (AENOR, 2005, p. 9).

La locución audiodescriptiva debe dejar fuera cualquier contagio de emoción desde el texto origen, manteniendo una entonación neutra y objetiva, más cercana al periodismo que al teatro: *c) Las locuciones deben ser neutras y la dicción correcta (entonación, ritmo y vocalización adecuados).*

Esta neutralidad, que se comprueba en casi todos los films audiodescritos por la ONCE, parece algo más permeable en las películas infantiles, imaginamos que en cumplimiento del epígrafe anteriormente mencionado *d) La información debe ser adecuada al tipo de obra y a las*

necesidades del público al que se dirige (por ejemplo, público infantil, juvenil, adulto) (AENOR, 2005, p.7) Ocurre en algunos films de dibujos animados, por ejemplo en *Blancanieves y los siete enanitos* (Walt Disney, 1937; AD Javier Navarrete, 1997), que la locutora flexiona la voz con mayor dulzura, dando con entonaciones más melódicas que trasladan distintas emociones a su público objetivo: sorpresa, decepción, júbilo, suspense, etc.

Comprobamos que en otra de las pautas referidas a la voz de audiodescripción, esta salvedad infantil se incluye -a modo de nota- para matizar la última de las cuestiones reseñables en este apartado. Se trata de la sección *b) Se debe seleccionar el locutor según el tipo de voces (masculino o femenino, adulto o joven) y el tono adecuado a cada obra, procurando que las voces sean claras para el oyente. (NOTA 1: Para obras infantiles, se recomienda que el locutor o locutora utilice una entonación adecuada para niños, pudiendo ser algo más expresiva) (NOTA 2: Para obras con predominancia de intérpretes femeninas se recomienda utilizar una voz masculina y viceversa)* (AENOR, 2005, p.9). Esta última pauta ayuda al espectador ciego a diferenciar mejor la voz de locución del resto de las voces, aportando claridad.

Una vez decidida la cuestión de si se tratará de una voz masculina o femenina, la última cuestión reseñable en este apartado, decíamos, es que, por la misma razón, aunque la norma UNE no lo especifica, se utilizará esa misma voz elegida para locutar la totalidad del film a excepción de la información que aparece escrita en la pantalla, aquello que hemos llamado elementos visuales verbales.

Encabezado y cierre.

Por último, además de la lectura de los textos inscritos o sobreescritos en la imagen, y de los créditos que enumeran al equipo técnico y artístico responsable del film, las películas audiodescritas por ARISTIA para la ONCE presentan, como si se tratara de las guardas de un libro, una portada y una contraportada propias. El encabezado no aparece en los guiones audiodescriptivos, ya que se trata de una secuencia audiovisual pregrabada y premontadas que se empalma a modo de cabecera en todos los films, mientras que el cierre afecta sólo a la banda de audio y, en la medida en que se adapta al hueco de mensaje, sí precisa de códigos de tiempo, por lo tanto sí aparece en los guiones.

Del encabezado existen varias versiones, dependiendo del año de la audiodescripción, que va desde que comenzaron su actividad en los años 80 hasta la actualidad. Durante este tiempo han estrenado más de 300 films audiodescritos, así como, a partir de la publicación en 2005 de la norma UNE, remasterizado algunos de ellos que, por ser realizados en épocas tempranas⁹,



9. No debemos olvidar que los audiodescriptores de la ONCE comenzaron con esta labor, incluso antes de la fundación de la productora ARISTIA, de manera autodidacta y sometida a la consulta de los espectadores ciegos, con cuyas aportaciones han ido puliendo técnica y estilo.

incumplieran preceptos básicos. Antes de comenzar cualquier film audiodescrito, aparece la cabecera: sobre fondo negro, un texto amarillo en *scroll* que la voz de Antonio Vázquez, locutor y audiodescriptor, lee en voz alta. Esta cabecera aclara la procedencia de la película adaptada y advierte sobre su utilización, sometida a parecidas reglas que cualquier vídeo comercial en VHS, DVD o BLURAY. Las películas de la ONCE no se comercializan, sino que están a disposición, únicamente, de los socios de la organización. Todas las sedes de la organización, en cada ciudad, disponen de una biblioteca donde los usuarios pueden tomar prestadas estas películas :

Centro bibliográfico y cultural de la O.N.C.E. Reproducción realizada por la O.N.C.E. en sistema de audio descripción. La presente cinta es propiedad de la O.N.C.E. y forma parte del servicio AUDESC destinado al uso exclusivo y gratuito de los afiliados de la organización. Queda prohibida, en consecuencia, su utilización en forma distinta a la regulada por las normas del servicio AUDESC establecidas por la O.N.C.E., así como su reproducción, distribución mediante venta o alquiler, comunicación pública o explotación en cualquier otra forma.

Este es el texto que encontramos en las cabeceras a partir del año 1997 (la anterior versión era algo más escueta). Desde ese momento, la cabecera concluye con una mención del año del copyright (en la anterior versión este dato no se incluía), por ejemplo:

Audiodescripción ONCE, 2009.

A continuación, en la imagen aparece una segunda pieza de encabezado, esta vez personalizada, con los datos del depósito legal de la película original escritos en blanco sobre fondo azul. Una voz diferente a la de Antonio Vázquez (habitualmente femenina, y en numerosos films, la de Carmen Consentino) la lee en voz alta. En los guiones audiodescritos aparece en negrita, como los elementos visuales verbales. Por ejemplo:

WALL-E. Dibujos animados en color. Año 2008. Autorizada para todos los públicos
(4)

En cuanto al cierre, hablamos de una letanía que cierra todo film audiodescriptivo mientras terminamos de ver los títulos de crédito finales (que no se leen al completo, sólo el cast y los cargos principales, en caso de que aparezcan inscritos en pantalla). Estos créditos finales se circunscriben a la banda audio, suelen encontrarse en los guiones audiodescriptivos y comprenden, fundamentalmente, la identificación del guionista, así como de los responsables técnicos de la edición audiovisual del film audiodescrito. Diríase los títulos de crédito de la audiodescripción, propiamente. Por ejemplo:

Guión audiodescriptivo en sistema Audesc escrito por Antonio Vázquez. Sonorizado en Aristia producciones. Coordinación técnica del sistema realizada por Javier Navarrete. Dirección de Cultura y Deporte de la ONCE.

(...) (4)

A veces, los cierres de las películas van intercalando entre los créditos imágenes a modo de extras, a modo de videoclip final, o tomas falsas, o guiños al espectador, etc. que obligan al audiodescritor a seguir su tarea cuando parece haber terminado la película. Así, independientemente de la forma fílmica que adopte el cierre de la película, este cierre de la audiodescripción cumple una función clara: marcar al espectador cuándo ha terminado la audiodescripción.

Pues bien, aquí termina nuestro comentario analítico de las convenciones de los guiones audiodescriptivos en relación a la guía de actuación que supone la norma UNE.

El siguiente apartado está dedicado a aquello que, a partir de la observación de esta guía y la comprobación en el análisis y visionado de películas audiodescritas, se convirtió en el núcleo del proyecto de investigación TRACCE: *Evaluación y gestión de los recursos de accesibilidad para discapacitados a través de la traducción audiovisual: audiodescripción para ciegos. Protocolo para formar a formadores*, al que se vincula directamente este trabajo doctoral. Hablamos del desarrollo conceptual de la triple herramienta de etiquetado semántico *Taggetti*, destinada al estudio de guiones audiodescriptivos en busca de patrones recurrentes y estrategias traductoras que pudieran, completando las recomendaciones generales publicadas en esta norma UNE, desembocar en metodologías didácticas o protocolos de actuación para afrontar la formación de futuros audiodescritores.

4.1.2. EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN TRACCE Y EL ANÁLISIS DE LA AUDIODESCRIPCIÓN CON TAGGETTI.

El análisis de la audiodescripción de textos audiovisuales en el seno del proyecto TRACCE se fundaba en la concepción de que era posible extraer parámetros de actuación recurrentes en la redacción de guiones audiodescritos con arreglo a los recursos presentes en el texto origen, aquellos que hemos entendido propios del lenguaje fílmico. Una de las piedras angulares del proyecto fue la aplicación informática *Taggetti*, destinada al etiquetado semántico de un corpus de películas que llegó a contar con alrededor de 300 films audiodescritos.

NARRACIÓN (puesta en escena)	ELEMENTOS VISUALES VERBALES	Titulos de crédito	textos				
		Insertos	subtítulos				
			intertítulos				
		Personajes	presentación				
			identificación				
			atributos físicos	edad			
				etnia			
				aspecto			
				vestuario			
				expresión facial			
			lenguaje corporal				
			estados	emocional	positivo	felicidad	
						esperanza	
		afecto					
		negativo		sorpresa			
	tristeza						
	padecimiento						
	físico			enfado			
		mental		temor			
	Ambientación	escenario	localización	espacial	interior		
					exterior		
					temporal		
		distribución de elementos					
		atrezzo					
	iluminación						
	color						
	ETIQUETAS ESPECIALES	Voz de audiodescripción					
		Anotar					
		Por estudiar					

Imagen 4.1.

Desarrollada en varias fases que convergieron en tres tipos de etiquetado semántico¹⁰: etiquetado de los elementos de la historia con *Taggetti Narración* (Imagen 4.1) etiquetado de los elementos de la imagen con *Taggetti Imagen* (Imagen 4.2) y etiquetado de los elementos gramaticales con *Taggetti Gramática* (Imagen 4.3). Esta triple aplicación promete ser una valiosa herramienta de investigación para contrastar hipótesis relacionadas, por ejemplo, con posibles

● ● ● ● ● ●

10. Los fundamentos teóricos y metodológicos del etiquetado semántico, así como la constitución genealógica de *Taggetti* dentro de los estudios de traducción, están sobradamente justificados en los artículos de Jiménez Hurtado (2010a y 2010b), investigadora principal del proyecto TRACCE, con lo cual remitimos a dichos artículos para contextualizar debidamente su desarrollo y su aptitud para los objetivos del proyecto. Aquí nos hemos limitado a reproducir, con el debido permiso y a modo ilustrativo para el lector, la jerarquía de etiquetas que componía cada una de las ramas aplicadas de *Taggetti* porque de ellas puede deducirse de un solo vistazo el alcance de este proyecto de investigación.

IMAGEN	PUESTA EN CUADRO	tipo de plano	estáticos	escala	plano detalle
					primer plano
					plano medio
					plano americano
					plano entero
					plano general
		plano general lejano			
		vista aérea			
		angulación/perspectiva	picadp		
			cenital		
	emplazamiento de cámara	contrapicado			
		nadir			
		en elsuelo			
		desde un objeto			
	con movimiento	movimientos puros	dentro de un objeto		
			plano subjetivo		
			grúa/steadycm		
			travelling		
barrido					
movimientos combinados	efectos especiales	zoom			
modo de filmación	cámara en mano	imagen acelerada			
		imagen ralentizada			
fotografía	lentes/focos especiales	filtros de imagen			
		profundidad de campo			
MONTAJE (puesta en serie)	transiciones	fundidos	negro		
			encadenado		
			color		
	ritmo del montaje	cortinillas	aceleración		
			deceleración		
	usos del montaje	plano contraplano	plano secuencia		
			montaje alterno		
			montaje paralelo		
			montaje interno		
			pantalla partida		
fishback					
flashforward					

Imagen 4.2.

correspondencias entre determinados movimientos de cámara y su tratamiento gramatical en el guión audiodescritivo, o entre algunos tipos de plano y la aparición de ciertos adjetivos o adverbios, etc. La triple naturaleza del etiquetado, junto con la gestión informatizada del corpus de películas audiodescritas a través de una base de datos capaz de arrojar estadísticas y tablas comparativas, vinculaba su diseño conceptual a investigaciones cuyos resultados pudieran aplicarse, no a un estudio de caso, sino al conjunto de los textos audiovisuales audiodescritos presentes en el corpus.

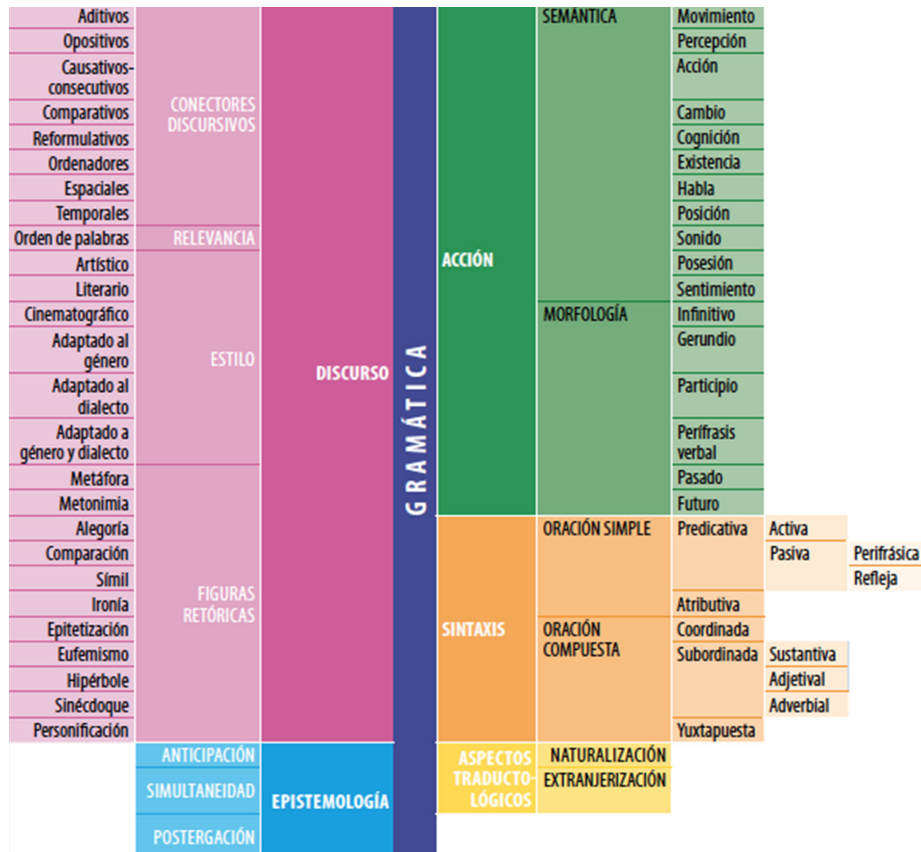


Imagen 4.3.

En general, la creación de una base de conocimiento formada por un corpus representativo de textos fílmicos audiodescritos sometidos a un etiquetado semántico en tres niveles –que se corresponden, por un lado con los niveles de análisis en el texto fílmico, considerado el texto original del proceso traductor; y por otro, con el proceso de creación de una gramática local del gui3n audiodescriptivo (Jim3nez Hurtado, 2010b: 70)– permite, gracias al potencial de una herramienta versátil, realizar estudios y an3lisis con diferentes objetivos. La recuperaci3n de informaci3n en la base de datos se aloja en un servidor web desarrollado para el proyecto,

optimizando el proceso de búsqueda, análisis y síntesis de la información. Pueden recuperarse, por ejemplo, las distintas apariciones de una sola etiqueta como COLOR en un mismo film (*Imagen 4.4*), o realizarse cuadros comparativos entre distintas películas (*Imágenes 4.5 y 4.6*) para realizarse análisis cuantitativos o cualitativos.

The screenshot shows the TRACCE web application interface. At the top, there is a navigation bar with the TRACCE logo and a user session indicator 'mariap.Perez Finalizar sesión'. Below the navigation bar are tabs for 'Inicio', 'Antecedentes', 'Objetivos', 'Archivos', and 'Etiquetados'. The main content area is divided into two panels. The left panel, titled 'Menú etiquetado', contains links for 'Búsqueda de películas', 'Estad. películas', 'Estad. etiquetados', and 'Trabajos'. The right panel, titled 'Estadísticas de etiqueta', displays a table of film units and their associated text descriptions. The table has columns for 'Película', 'Unidad Nº', 'Inicio', and 'Texto'. The 'COLOR' tag is highlighted in the 'Grupo de etiquetas evaluadas' section below the table.

Película	Unidad Nº	Inicio	Texto
el angel azul	US_5	1	00:02:34 negras sujetas con ligeros...
	US_9	1	00:05:47 negra y sus libros acumulad...
	US_36	1	00:26:14 negro, corpillo corto de len...
	US_71	1	00:52:17 plateado, ladeado con natur...
	US_79	1	00:59:10 blanco en la solapa del pro...
	US_83	1	01:02:16 blanco de su solapa el prof...
	US_129	1	01:38:00 negras. El profesor se des...

Grupo de etiquetas evaluadas:
COLOR (Color)

Imagen 4.4. Recuperación de la etiqueta COLOR en la base de datos de TRACCE.

Gracias a esta base de datos ya se han realizado, por ejemplo, trabajos que miden el grado de accesibilidad de los textos audiovisuales, estudios contrastivos entre lenguas y culturas, trabajos sobre la audiodescripción de un elemento (*color*) en un film, sobre diferentes tipos de estrategias discursivas utilizadas en la audiodescripción de los géneros fílmicos o bien sobre el giro que se ha experimentado a partir del momento en que los profesionales han aplicado la norma AENOR (Jiménez Hurtado, 2010b, p. 69). Y estarían por realizar muchos otros, por ejemplo, a partir del presente trabajo doctoral, estudios contrastivos entre guiones literarios y guiones audiodescriptivos con metodología de corpus (ya que la herramienta de etiquetado admite cualquier tipo textual), análisis que midan la recurrencia de determinadas estrategias de audiodescripción para un determinado componente fílmico, como el *vestuario*, en todo tipo de films o eligiendo un género fílmico. Se comprobaría fácilmente, por ejemplo, el alto porcentaje de etiquetas referidas al *espacio* en los westerns, donde abundan los planos de paisaje, frente al bajo porcentaje de etiquetas referidas a los *estados* psicológicos o emocionales de los personajes. Ahora bien, para lanzar estas y otras preguntas al corpus, a este respecto, era necesario establecer las categorías de clasificación para los distintos niveles de análisis.

En particular, nuestro cometido dentro del proyecto de investigación fue concebir las etiquetas para la segunda fase de etiquetado, *Taggetti Imagen*, con las que se pretendía conceptualizar el texto audiovisual audiodescrito, dando cuenta de los recursos fílmicos que conforman el texto origen o texto precedente (texto audiovisual). Sin embargo, parte de estos recursos estaban ya

recogidos en la primera fase de etiquetado, realizada con *Taggett Narración*. Esta primera aplicación incorporaba todas las categorías pensadas para etiquetar, precisamente, lo que hemos llamado para este primer bloque *la audiodescripción de la historia*, agrupadas en torno a los componentes esenciales de cualquier narración: personajes, acción y ambientación (Imagen 4.7).



Imagen 4.5. y 4.6. Comparación de etiquetas para distintas películas en la base de datos TRACCE.

Entonces, en *Taggett Narración* caben etiquetas como *Personajes: atributos físicos* o bien *Personajes: vestuario*, relacionadas con la apariencia de los actores. También otras que conciernen al el diseño del espacio escénico en el texto origen, como *Ambientación: escenario*, *Ambientación: iluminación* o *Ambientación: atrezzo*. De hecho, la dimensión de la historia en la narrativa fílmica se relacionaba, si recordamos el capítulo anterior, muy especialmente con el nivel de la puesta en escena, que concretaba icónicamente el contenido descrito en el guión original. Faltaba, entonces, la dimensión relativa a la forma fotográfica y discursiva que adopta finalmente la historia, esto es, todo lo relativo a la puesta en cuadro y a la puesta en serie que termina por cumplir la verdadera vocación de un guión de cine: ser rodado y ser montado. O, dicho con otras palabras, faltaban por contemplar las categorías pensadas para etiquetar *la audiodescripción del discurso fílmico*.

En los siguientes apartados vamos a mantener esta diferenciación, ya que argumentaremos cada bloque de modo distinto. Primero, respecto a *la audiodescripción de la historia*, en el apartado siguiente 4.1.3, nos acercaremos a las estrategias que refieren el contenido de la imagen, al hilo de los mismos ejes narrativos que *Taggett Narración*: personajes, acciones y ambientación, pero no entraremos en cuestiones procedimentales previas al diseño de las etiquetas, puesto que no nos correspondió su diseño, sino que partiremos de la jerarquización existente para establecer correspondencias entre los recursos de caracterización en el nivel de puesta en escena y las estrategias detectadas para traducirlos. Si la puesta en escena determina el contenido de la imagen, en la traducción audiodescriptiva de la puesta en escena, será

fundamental la designación y pormenorización de dicho contenido, que se localiza en estrategias de tipo léxico-semántico.

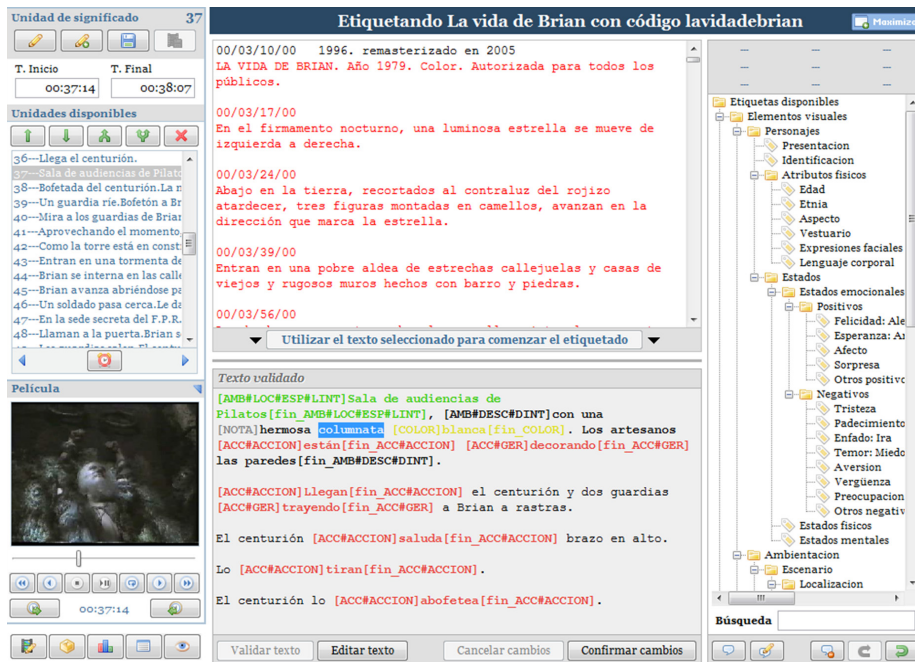


Imagen 4.7. Interfaz de Tagetti narración.

Segundo, la *audiodescripción del discurso fílmico* la trataremos en el bloque 4.2. de este capítulo. Las estrategias derivadas de los mecanismos de puesta en cuadro y puesta en serie se circunscriben a nuestra selección de códigos fílmicos para elaborar las etiquetas de *Tagetti imagen*, por lo que sí precisaremos acudir al procedimiento que llevamos a cabo para explicar brevemente diferentes cuestiones metodológicas en los apartados 4.2.2., 4.2.3. y 4.2.4. antes de pasar a desglosar las etiquetas. Si recordamos el primer capítulo, la principal ventaja de las teorías estructuralistas para nuestro estudio es que asumían de modo claro un punto de vista, con lo que el elemento clave pasaría a ser el método de trabajo: la selección de datos para entender un fenómeno. Puesto que no pretende comprender el cine como totalidad, es un marco teórico parcial, pero pertinente, ya que persigue en todo momento la corrección del análisis. En ese sentido, defender la jerarquía de etiquetas de *Tagetti Imagen* como una selección pertinente para los objetivos del proyecto de investigación TRACCE, no nos va a impedir en este trabajo doctoral, ampliar sus miras a posteriori para ser coherentes e incluir en el bloque dedicado a la audiodescripción del discurso fílmico un primer apartado al margen de *Tagetti*. Así pues, el apartado 4.2.1. del presente capítulo está dedicado a listar algunas estrategias referidas a cuestiones que quedan fuera de *Tagetti Imagen*, pero dentro del discurso fílmico. Se trata de los

componentes visuales que veíamos en el capítulo anterior: punto, línea, forma, etc. El contenido de la imagen puede reducirse a estos componentes visuales mínimos, que si bien no pueden considerarse códigos *per se*, razón por la cual no están incluidos en la jerarquía de etiquetas ni de *puesta en cuadro* ni de *puesta en serie*, no por ello dejan de conformar ante la mirada del audiodescriptor estímulos visuales que se modelan gracias a los *códigos de reconocimiento icónico*. El audiodescriptor verá líneas o puntos, pero responderá reconociendo formas, verá tonos pero reconocerá espacios y distancias, verá cientos de colores y recordará uno o dos dominantes, etc. El reconocimiento icónico es un código más perceptivo que constructivo que, si bien no arroja recursos concretos como otros códigos fotográficos o de montaje, demuestra su relevancia para la audiodescripción porque interviene en la mirada del espectador, en su procesamiento de la imagen mediante la presentación combinada de estímulos visuales. La forma en que procesamos los componentes visuales implican distintas vías de desciframiento que conducen a distintas estrategias. Por ejemplo, como veremos, atendiendo a la forma, color o textura que presentan los elementos en pantalla, podemos encontrar la designación directa de objetos, la identificación de espacios reales o una descripción más o menos aproximada. Finalmente, nos ceñiremos a los *códigos fotográficos* y a los *códigos de montaje* compilados en la taxonomía de *Taggetti Imagen*; de tal suerte que este segundo bloque dedicado a la audiodescripción del discurso se completa con los dos extensos apartados 4.2.5. y 4.2.6, encargados de desglosar, junto con las etiquetas de la *puesta en cuadro* y las etiquetas de la *puesta en serie*, aquellas estrategias discursivas que hemos descubierto, en la audiodescripción, asociadas a cada uno de los recursos fílmicos desvenados en *Taggetti Imagen*. Comencemos, pues, por el principio.

4.1.3. ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN DE LA PUESTA EN ESCENA.

TAGGETTI NARRACIÓN.

Para explicar las estrategias de audiodescripción de la puesta en escena, cuya observación empírica fue la guía del diseño de *Taggetti Narración* en el seno del proyecto TRACCE (ver artículos de Jiménez Hurtado, 2010a y 2010b), vamos a recorrer sus etiquetas pormenorizadamente. La representación de conocimiento del discurso audiodescriptivo ha pivotado alrededor de los tres pilares narrativos: personajes, acción y ambientación, que se corresponden con las grupos de etiquetas relativas a la puesta en escena, organizadas también jerárquicamente por grupos conceptuales. Podemos ver la comparación del esquema conceptual de las etiquetas referidas a la puesta en escena (*Imagen 4.8*) comparado con la interfaz de *Taggetti Narración* (*Imagen 4.9*)

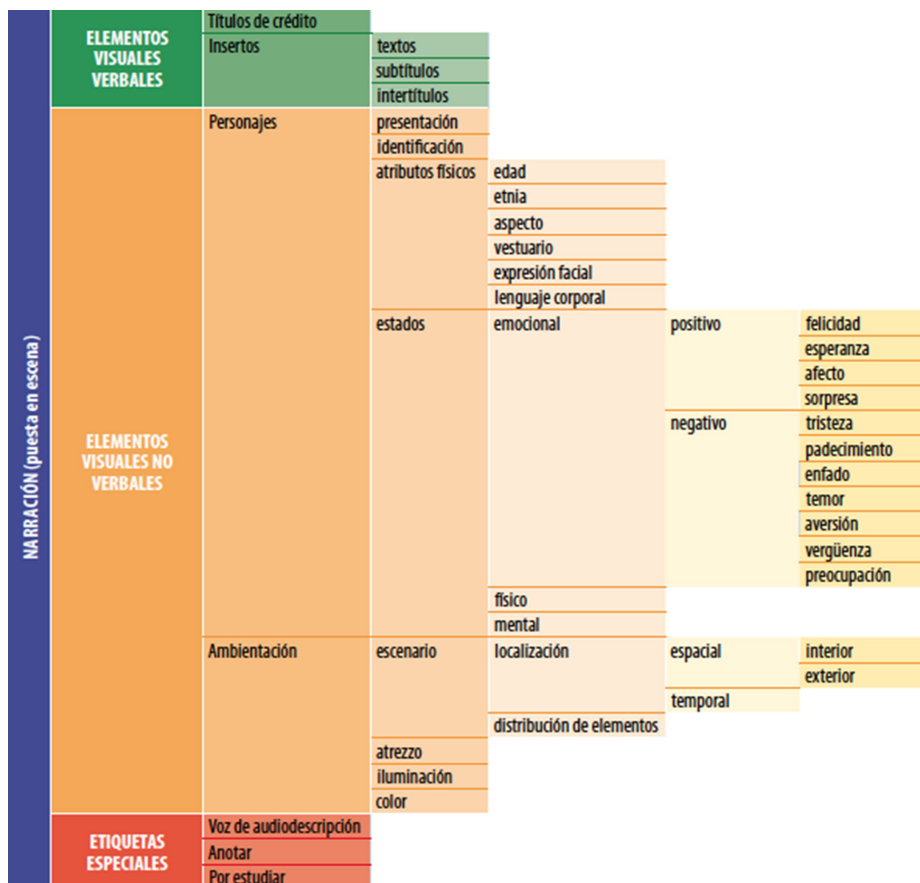


Imagen 4.8. Mapa conceptual de las etiquetas de puesta en escena.

Sin embargo, manteniéndonos fieles a nuestro propio planteamiento, para analizar las estrategias traductoras de este primer nivel, que es también el nivel de la historia, también vamos a recuperar las correspondencias entre el trabajo del guionista literario y el guionista audiodescriptivo (flanqueadas siempre por el espacio textual y aquello que ha sido representado en el nivel de la puesta en escena) e iremos compaginando el comentario de las distintas categorías en un comentario a tres bandas que se resume en la siguiente tabla (Tabla 4.1). En la primera columna, hemos colocado los instrumentos de caracterización de los personajes y de los espacios del guionista fílmico. En la segunda y tercera columna, aquellos elementos con los que el texto fílmico comunica sonora y visualmente desde la puesta en escena, así como las distintas funciones que pueden cumplir en la narración fílmica, respectivamente.

● ● ● ● ● ● 4. El viaje de vuelta. Audiodescripción fílmica.

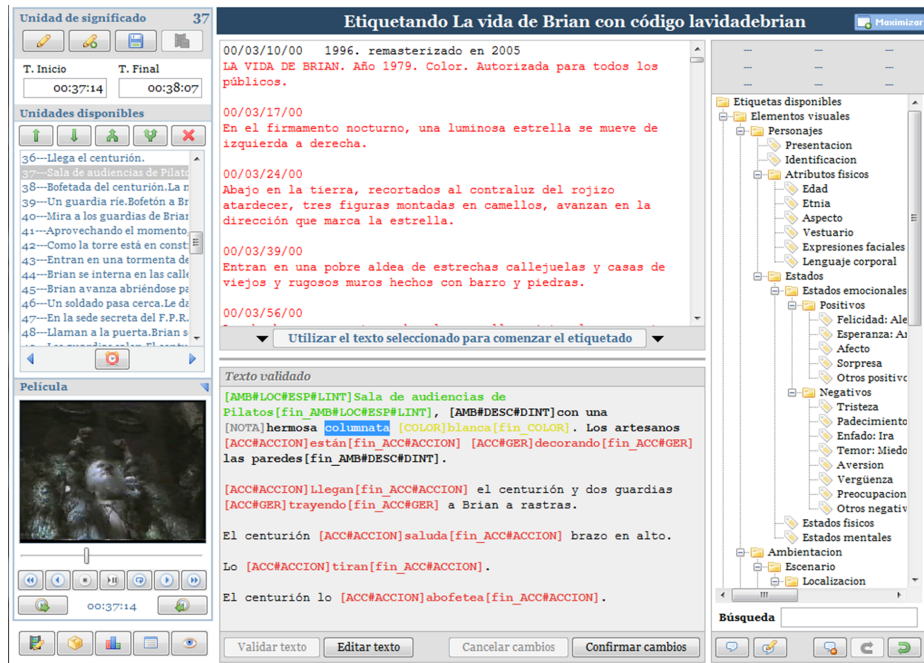


Imagen 4.9. Interfaz de Tagetti Narración.

Por último, la cuarta columna despliega las etiquetas de *Tagetti Narración*, desde las que haremos corresponder las estrategias audiodescriptoras encontradas para los distintos elementos.

4.1.3.1. LOS PERSONAJES.

El nombre del personaje

Presentación **[PERS#PRES]**

Identificación **[PERS#IDENT]**

Al crear un personaje, es ineludible inventar un modo de referirse a él, un nombre *propio*, un mote o un sobrenombre. Este nombre no suele elegirse al azar, sino que a menudo está relacionado con algún rasgo del personaje, tiene resonancias simbólicas o transmite información acerca de su origen, su idiosincrasia o incluso su papel en la historia. Así, por ejemplo, los nombres de los enanitos en el cuento de *Blancanieves*, representan los rasgos más destacados de cada

	GO (Personajes, acción y ambientación)	FILM Nivel: Puesta en escena	FUNCIÓN	GAD (Etiquetas Taggetti Narración)
PERSONAJES	Creación Nombre, apellidos, mote, sobrenombre	ACTORES: cuerpo VESTUARIO	<i>Dramática</i> <i>Simbólica</i>	Personajes: Presentación [PERS#PRES] Personajes: Identificación [PERS#IDENT]
	Caracterización visual (1) Apariencia <i>Rasgos fisiológicos</i> <i>Rasgos sociológicos</i>	PELUQUERÍA MAQUILLAJE ATREZO	<i>Continuidad</i> <i>Estética</i> <i>Narrativa</i> <i>Simbólica</i>	Personajes: Atributos físicos Aspecto [PERS#ATRFIS#ASP] Edad [PERS#ATRFIS#EDAD] Etnia [PERS#ATRFIS#ETNIA] Vestuario [PERS#ATRFIS#VEST] Ambientación: Atrezo [AMB#ATREZO]
	Caracterización visual (2) Gestualidad <i>Rasgos psicológicos</i>		<i>Dramática</i> <i>Narrativa</i>	Personajes: Atributos físicos Expresión facial [PERS#ATRFIS#EF] Lenguaje corporal [PERS#ATRFIS#LC] Personajes: Estados Emocionales [PERS#EST#EMOC] Físicos [PERS#EST#FIS] Mentales [PERS#EST#MENT]
PERSONAJES/ACCIONES	Caracterización visual (2) Acciones <i>Reacciones. Relación con los otros.</i>	ACTORES: cuerpo ACTORES: voz	<i>Dramática</i> <i>Narrativa</i> <i>Simbólica</i>	Acciones [ACC#ACCION]
	Caracterización sonora <i>Diálogos</i> <i>Sonidos</i> <i>Música</i>	SONIDO	<i>Continuidad</i> <i>Dramática</i> <i>Estética</i> <i>Narrativa</i> <i>Simbólica</i>	--
AMBIENTACIÓN	Ambientación. Entorno <i>Espacios</i> <i>Objetos de la escena</i> <i>Atmósferas</i>	ESPACIO ATREZO ILUMINACIÓN COLOR	<i>Continuidad</i> <i>Dramática</i> <i>Estética</i> <i>Narrativa</i> <i>Simbólica</i>	Ambientación: Escenario [AMB#LOC#ESP] [AMB#LOC#TEMP] [AMB#DISTRIBUCION] Ambientación: Atrezo [AMB#ATREZO] Ambientación: Iluminación [AMB#ILUMINACION] Ambientación: Color [AMB#COLOR]

Tabla 4.1. Estrategias del guión original, correspondencias con el film en el nivel de la puesta en escena y etiquetas desarrolladas para Taggetti Narración.

uno de ellos: *Sabio, Mocososo, Dormilón, Romántico, Bonachón, Gruñón y Mudito*. En *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006), el nombre de Zulema tiene valor semántico porque remite al espectador al origen geográfico del personaje. El nombre de Caye, por su parte, incorpora un juego de palabras con la palabra española *calle* (espacio simbólico de la prostitución: *hacer la calle, mujer de la calle*, etc.). El tema musical de la película, escrito e interpretado por Manu Chao, refuerza esta conexión semántica a través de la letra:

Me llaman calle /pisando baldosas/ la revoltosa y tan perdida/ Me llaman calle/ calle
de noche /calle de día / Me llaman calle /hoy tan cansada /hoy tan vacía /como
maquinita por la gran ciudad (...)

En otros casos ocurre lo contrario, que la elección del nombre es más o menos azarosa. En *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998), los personajes que interpretan los 4 protagonistas se llaman como ellos en la vida real: Fernando (Fernando Fernández), Teresa (Teresa Gimpera), Ana (Ana Torrent) e Isabel (Isabel Tellería). En realidad, no se trata de una casualidad, claro, pero tampoco de una elección semántica preconcebida, sino que surgió fruto de algo tan sencillo y fascinante como la incapacidad de los niños de entender la diferencia entre la realidad y la ficción. Ana Torrent, según ha contado Erice en más de una ocasión, no entendía por qué la gente se llamaba de una manera y de pronto cambiaba el nombre. Este sencillo acontecimiento motivó que el director decidiera cambiarle los nombres a todos los protagonistas por sus propios nombres de pila.

Pues bien, en los guiones audiodescriptivos, siempre que el personaje tenga relevancia suficiente en la trama y se conozca su nombre (a través de los diálogos u otro mecanismo narrativo) una primera pauta es presentar al personaje utilizando su nombre propio, a ser posible en cuanto aparezca en pantalla. En *Taggett Narración* este evento se recoge con la etiqueta *Presentación*. Pero, además, cuando se trata de personajes principales, una segunda pauta es indicar asimismo el actor o actriz que lo interpreta (excepto en el caso de los films de animación). La etiqueta creada para este otro evento se denomina *Identificación*. Ambos eventos a veces concurren en el mismo bocadillo de audiodescripción, y otras veces se separan en bocadillos distintos. Es más, a veces en un solo bocadillo se presenta, se identifica e incluso se describe al personaje, según el hueco del que disponga el audiodescriptor:

(...) Cal tiene unos 18 años y mirada melancólica y penetrante. Está interpretado por James Dean (...) (*Al este del edén*, Elia Kazan, 1955; AD Javier Navarrete, n.d.)

(...) De nariz aguileña, pelo rubio rizado y saltones ojos azules, Dave, hombre sordo interpretado por Gene Wilder, camina hacia su trabajo (...) (*No me chilles que no te veo*, Arthur Giller, 1989; AD Rosa Pujol, 1997)

(...) La rubia viste de blanco y está en la treintena. Camina con su larga melena suelta. Está interpretada por Sarah Jessica Parker (...) (*Sexo en Nueva York*, Michael Patrick King, 2008; AD Gala Rodríguez, 2009)

En ocasiones es la propia configuración del texto fílmico la que retrasa la revelación del nombre del personaje, o la identificación respecto a la presentación. Si su presentación es, en primera instancia, puramente visual, el audiodescriptor describirá sus rasgos para después, o bien nombrarlo, como ocurre en el primer ejemplo, o bien identificar al actor que lo interpreta, como ocurre en el segundo:

(...) En los límites de la ciudad, un pequeño robot circula por caminos de tierra entre montañas de residuos. El robot está formado por un cuerpo cúbico metálico amarillo, dos trenes de rodadura con orugas, dos brazos metálicos y un cuello telescópico que soporta la cabeza, parecida a unos prismáticos que hacen de ojos.

(...)

En su cuerpo lleva escrito Wall-e (...) (*Wall-E*, Pixar, 2008; AD Antonio Vázquez, 2009)

(...) A poca distancia del camión, *un hombre desnudo* está en cuclillas rodeado por el humo.

(...)

(...) Se incorpora despacio. Aparenta treinta años, es alto, moreno y de cuerpo hercúleo. *Está interpretado por Arnold Schwarzenegger* (*Terminator*, James Cameron, 1984; AD Antonio Vázquez, 2008)

En realidad, la identificación del actor o la actriz surge de la descodificación puramente visual de sus rasgos, mientras que el audiodescriptor extrae el nombre del personaje del universo de lo narrado. Por ello, para nombrarlo, el audiodescriptor suele esperar a que el nombre del personaje se explicita en el diálogo, o mediante alguna referencia escrita en el texto fílmico. En el siguiente ejemplo, de hecho, se identifica al actor antes que al personaje. Minutos más tarde, cuando una chica se refiere a él como "Hache", el audiodescriptor se apresura a presentarlo:

Un chico alto y espigado, de cara alargada y facciones finas con largo pelo moreno que cae sobre sus hombros avanza por la calzada con el estuche de una guitarra eléctrica al hombro. Está interpretado por Juan Diego Botto.

(...) Hache es el chico de la guitarra (...) (*Martín (H)ache*, Adolfo Aristarain, 1998; AD Javier Navarrete, 1999)

En otras ocasiones no ocurre así. Desde la primera aparición de Caye en el film *Princesas* podemos reconocer a Candela Peña, pero dicha identificación nada dice al espectador vidente que le haga deducir el nombre del personaje. Probablemente, la razón de adelantar esta información en la secuencia inicial es poder proceder con comodidad en sucesivas secuencias, pero ello no le exime de cierta transgresión en relación con la configuración semiótica y narrativa de su texto origen, donde aún tardará en darse a conocer el nombre de Caye:

(...) Caye hojea una revista en el asiento trasero. Es morena y de facciones duras. Está interpretada por Candela Peña (...) (*Princesas*, Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006)

En relación con esta configuración, la presentación de los personajes se produce a veces de manera progresiva y otras simultánea, ya que, como hemos visto, a menudo es importante que se definan mutuamente por contraste, o bien físico (hermosura/fealdad; juventud/madurez; altura/bajura; moreno/rubio; etc.) o bien psicológico (orgullosa/humilde; alegre/amargado; etc.). Por simultánea nos referimos a aquellas ocasiones en las que varios personajes (que serán importantes) irrumpen a la vez en pantalla, por lo que el audiodescriptor puede optar por varias estrategias, dependiendo del devenir audiovisual. En primer lugar, tiene la opción de presentarlos brevemente en sincronía a su aparición conjunta, lo que, dependiendo del número de personajes permitirá más o menos dedicación a cada uno. Veamos dos ejemplos:

(...) *Alan Ward* conduce un coche. Es de mediana estatura, treinta años y con gafas. Está interpretado por Willem Dafoe. A su lado, *Ruper Anderson* mira documentación con fotografías relacionadas con el kukusklan. Es alto, de unos cincuenta años y está interpretado por Gene Hackman (...) (*Arde Mississippi*, Allan Parker, 1988; AD José Antonio Álvarez, 2005)

(...) El coche es grande y lujoso al estilo americano. Llega ante un a mansión. *El chófer*, uniformado, baja quitándose la gorra y abre la puerta a *los viajeros: dos señores maduros* (Don Rafael y Fransuás Debenó) y *dos señoras rubias* de tono elegante (la señora Debenó y su hermana Florans). *El hombre más alto y delgado* con barba en forma de perilla, está representado por Fernando Rey (...) (*El discreto encanto de la burguesía*, Luis Buñuel, 1972; AD Javier Navarrete, 1998)

En segundo lugar, si el texto fílmico lo permite, o incluso así lo dicta, dará cuenta de la microestructura de la escena con estrategias textuales que van de lo general a lo particular, comenzando por nombrar a los personajes genéricamente para después individualizarlos:

(...)

Lejos de allí, los Siete Enanitos trabajan en una mina de diamantes, uno saca los diamantes en un carro mientras los demás cavan, las paredes brillan como un firmamento lleno de estrellas.

El enanito "Sabio" selecciona los mejores diamantes, probándolos con un martillito.

El "Mudito" recoge los diamantes de poco valor y los tira.

"El Mudito" se coloca un diamante en cada ojo, a modo de gafa, y llama al sabio tocándole en el brazo. "El Sabio", enfadado por la broma, le da un coscorrón (...) (*Blancanieves y los siete enanitos*, Disney, 1937; AD Javier Navarrete, 1997)

Por último, el propio texto fílmico determina el modo en el que se produce la necesaria individualización de los personajes, a través de su permanencia en pantalla, el número y la duración de los planos que les dedica el film; pero también, en la medida en que la audiodescripción privilegia la acción de los personajes, la presentación e identificación de un personaje puede quedar relegada o incluso omitida. Encontramos un ejemplo en otra película de la que ya hemos hablado, donde la estructura del film estaba basada en el contraste de las dos protagonistas, cuya personalidad evoluciona a lo largo del film hasta llegar, casi, a intercambiarse. La primera aparición de Louise sí obtiene correspondencia en la audiodescripción. El audiodescritor presenta e identifica a Louise (Susan Sarandon) aprovechando parte del espacio de los títulos de crédito y adelanta esta información durante los primeros planos del film, donde se presenta al personaje en su espacio de trabajo:

(...) Típico restaurante americano de comida rápida. Louise es una de las camareras: mujer madura, de pelo rojizo recogido detrás y expresión decidida. Está interpretada por Susan Sarandon.

Con dos jarras de café, va hacia otra mesa donde hay dos jovencitas.

En la cocina, Louise enciende un pitillo y llama por teléfono a Thelma que responde desde la cocina de su casa (...) (*Thelma y Louise*, Ridley Scott, 1991; AD Javier Navarrete, 1998)

En cambio, la disposición audiovisual de la escena de Thelma es distinta, su escenario está poblado de sonidos y acciones que imposibilitan al audiodescritor encontrar el hueco suficiente para

describirlo ni para identificar convenientemente que Thelma está interpretada por Geena Davis. El audiodescriptor omite este dato para darle prioridad al desarrollo de la acción y los diálogos. Tras la conversación telefónica, además, en la cocina de Thelma irrumpen un nuevo personaje, Darril, el marido de Thelma, y de nuevo otra escena de diálogo, con lo que el audiodescriptor debe concentrarse en la información nueva. No le queda más remedio que describir la acción con frases cortas, relegando definitivamente la identificación de Thelma o la descripción de su cocina en favor de la trama:

(...) Darril entra en la cocina con gestos rápidos y cortantes.

Thelma le abrocha la esclava que Darril lleva en la muñeca.

Darril se retoca el peinado. Thelma le ofrece café.

Thelma parece querer decirle algo (...) (*Thelma y Louise*, Ridley Scott, 1991; AD Javier Navarrete, 1998)

Para cerrar este epígrafe referido a las estrategias más habituales de presentación e identificación de los personajes, es curioso cómo en algunos guiones audiodescriptivos anteriores a la norma UNE, se coloca una especie de metadiscursos con el objeto de familiarizar al espectador profano con ciertos universos narrativos. Encontramos un ejemplo en la adaptación animada de la aventura de Astérix y Obélix con los vikingos, que arranca así:

En esta película volvemos a estar con sus clásicos personajes: Astérix (pequeño, pero mandón); Obélix (grande y tontorrón, siempre cargando enormes piedras puntiagudas llamadas menhires); el perrito Ideáfix; el rapsoda Aseguracentúrix, que canta horriblemente; el druida Panorámix (anciano con larga barba blanca) que confecciona la poción mágica con la que vuelve invencibles a los galos; Abradacúrcix, jefe de la aldea gala, al que sus hombres siempre llevan sobre un escudo; el campamento romano, lleno de soldaditos con lanza y casco, todos iguales; el barco pirata, al que siempre encuentran y al que siempre acaban hundiendo ... etc, etc. Pero, en esta historia, también aparecen los vikingos: terribles guerreros nórdicos, grandes y fuertes, con largo pelo rubio recogido en trenzas y cascos adornados con cuernos. Visten ropas y capas de pieles y beben en copas hechas con cráneos o calaveras humanas. Navegaban en "drakars", que eran barcos finos y raudos (...) (*Astérix y los Vikingos*, Stefan Fjeldmark y Jesper Moller; AD Antonio Vázquez, 2007)

Este recurso puede deberse a varias razones. Al tratarse de una película basada en un universo literario precedente, los tebeos de Astérix, escritos y dibujados por el conocido tándem

Goscinny-Uderzo, esta introducción sitúa al espectador y relaciona esta película con otras de las protagonizadas por los mismos héroes, también audiodescritas e introducidas con sendos metadiscursos: *Astérix y Cleopatra* (Belvision, 1968; AD Aristia, n.d.) y *Astérix en América* (Gerhard Hanhn, 1994; AD Javier Navarrete, 1999). Además, el uso de un registro lingüístico algo más coloquial, más cercano (adjetivos como “mandón”, “tontorrón”, adverbios más permisivos con la opinión “cantar horriblemente”, o los diminutivos “perrito”, “soldaditos”) apuntan también a que, en particular en este caso, el pretexto puede estar relacionado con el tipo de público infantil al que se dirige, principalmente, esta secuela. La explicación metadiscursiva ostentaría, principalmente, funciones didácticas o pragmáticas del lenguaje.

La apariencia del personaje. Caracterización visual (1)

Edad [PERS#ATRFIS#EDAD]

Etnia [PERS#ATRFIS#ETNIA]

Aspecto [PERS#ATRFIS#ASP]

Vestuario [PERS#ATRFIS#VEST]

Atrezo [AMB#ATREZO]

En lo que respecta al aspecto físico del personaje, ya hemos dicho que muchos de los rasgos que caracterizan visualmente a un personaje están previstos, definidos, en el guión cinematográfico, pero cristalizan finalmente en la puesta en escena, donde cobra especial relevancia la elección de los actores o actrices para interpretarlos.

El sexo, la edad y los rasgos fisiológicos del actor se potenciarán o modificarán mediante vestuario, maquillaje y peluquería, objetos asociados al personaje (un anillo, una marca de tabaco, un bastón, etc.) para arrojar una apariencia global que cobrará vida con el semblante expresivo del actor, conformando la completa identidad visual del personaje.

El vestuario y los objetos (atrezo) también forman parte de la ambientación general del film. Por eso, en *Taggetti Narración*, el vestuario se recoge dentro de las etiquetas referidas a los personajes (*Personajes: Atributos físicos: vestuario*), mientras que el atrezo pertenece a las etiquetas de ambientación (*Ambientación: atrezo*), así que aunque en este apartado haremos referencia a ellos, volveremos a tratarlos en el epígrafe dedicado a la ambientación.

En conjunción con los siguientes niveles de la imagen, etiquetados mediante *Taggetti Imagen*, no podemos olvidar que la descripción de la apariencia física se emprende siempre dependiendo de la configuración visual de la escena, del encuadre en el que se presentan los personajes, del tipo de plano y de la duración de este plano en pantalla, así como del número de planos consecutivos que se le puedan dedicar a un personaje. En otras palabras, cualquier elemento de la puesta en escena se ve afectado por el segundo y el tercer nivel de la imagen (puesta en cuadro y puesta en serie) de un modo ineludible, y todos estos factores repercuten en distintas formas discursivas para describir los elementos escénicos, que deberán ser analizadas para

cada film de modo exclusivo. Si bien esto es así, encontramos ciertas recurrencias léxicas y estilísticas en la audiodescripción de los personajes, centradas fundamentalmente en sintetizar, por ejemplo, los rasgos del personaje con un léxico preciso y vívido, consiguiendo hacerlo reconocible, memorable (de un modo, por otro lado, análogo al que veíamos en el guión original). Las primeras descripciones de un personaje hacen que el espectador se figure su aspecto físico, facilitando además su reconocimiento, pero a la vez, que se construya una rápida imagen mental de quién es y qué puede hacer ese personaje:

(...) En el patio del castillo, Blancanieves friega el suelo. Sus ropas son muy pobres y remendadas, pero su cara es bellísima y dulce. Su piel es muy blanca y el pelo, negro y corto, recogido con un lacito azul. Muchas palomas blancas la acompañan mientras trabaja. Se acerca al pozo y habla con las palomas mientras saca agua (...)
(*Blancanieves y los siete enanitos*, Disney, 1937; AD Javier Navarrete, 1997)

(...) Un hombre se detiene y mira hacia la montaña. Es Indiana Jones, alto con cazadora de cuero, sombrero, morral en bandolera y látigo al cinto. Está interpretado por Harrison Ford (...)
(*Indiana Jones y el arca perdida*, Steven Spielberg, 1981; AD Javier Navarrete, 1999)

(...) Nueva York, años 40. En un despacho oscuro, iluminado por luz eléctrica, un hombre cincuentón, calvo, con bigote y pajarita al cuello expone su caso a Don Corleone, vestido también de etiqueta. Don Corleone es corpulento y cercano a los sesenta. Su escaso pelo es grisáceo. Tiene bigote sobre un rostro mofletudo y sus ojos expresan tristeza, cansancio y dureza. Está interpretado por Marlon Brando (...)
(*El padrino*, Francis Ford Coppola, 1972; AD Javier Navarrete, n.d.)

Por regla general, esta descripción más profusa coincide con las primeras apariciones del personaje. Como hemos dicho, la caracterización del personaje reflejará su apariencia visual en una amplia variedad de formas sintácticas, en una sola frase o en varias frases consecutivas, de un modo más extenso o más breve, por lo que cualquier modo de proceder puede resultar válido y no es extrapolable a todos los films. Aún así, esta incursión inaugural contiene ciertos elementos sistemáticos, que rastreamos a continuación.

En primer lugar, el guión audiodescriptivo suele dilucidar el sexo y la edad de cada personaje, el primero deducible por la flexión de género o el sustantivo utilizado (un hombre, una anciana, una chica, un niño, etc.) y el segundo, unas veces indicando la cifra exacta y otras una estimación según su aspecto. En *Taggetti Narración*, la primera etiqueta dentro de los atributos físicos del personaje es la etiqueta *edad*, que engloba numerosas variantes para expresarla:

(...) En uno de sus despachos, recostado en el sillón y con el brazo apoyado en la mesa, un hombre *de unos sesenta años* trajeado y con el pelo engominado mira inmóvil hacia el reloj colgado en la pared lateral (...) (*A propósito de Schmidt*, Alexander Payne, 2002; AD Antonio Vázquez, n.d.)

(...) Llama a la puerta de una humilde casa construida con piedras. En ella vive Abdullah *de 50 años*, con su mujer y sus cinco hijos (...) (*Babel*, Alejandro González Iñárritu, 2002; AD José Antonio Álvarez, 2007)

(...) Una chica *de algo más de veinte años* le observa apoyada en el marco de la puerta de su casa (...) (*Azul oscuro casi negro*, Daniel Sánchez Arévalo, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006)

En segundo lugar, entre los rasgos físicos más habituales destaca también la audiodescripción sistemática del color de pelo, incluso en los films en blanco y negro. El color del pelo es, para los videntes, un rasgo fisiológico básico en la conceptualización visual de las personas, cuando queremos distinguir a unas de otras (¿Es moreno? ¿Es rubio? Preguntamos a menudo para identificar). Posiblemente, por eso se acostumbra a nombrarlo en la primera unidad descriptiva, junto con los atributos más sobresalientes de cada personaje, que según el caso incluyen referencias a su vestuario o describen su fisonomía. En *Taggett Narración*, estos datos están comprendidos en la etiqueta *Personajes: Atributos físicos: Aspecto*. Generalmente, hablan de la altura, la complexión, las facciones o alguna particularidad del rostro o el cuerpo del personaje que nos sirve para individualizarlo y poder reconocerlo secuencias más adelante. Estas pautas de caracterización son similares a las del guionista fílmico, sólo que aquí el punto de partida para la identificación visual y la descripción del aspecto es siempre concreta, estipulada por la apariencia de los actores o actrices que encarnan a los personajes:

(...) Anne, una bella treintañera, *alta y delgada con melena corta morena*, y una niña pequeña abrigada con manoplas, bufanda y gorro de lana están en un muelle.

(...)

(...) El niño, *moreno* y con las grandes gafas de sol del hombre, sigue al volante del Ford Mustang rojo. El hombre le ayuda en la conducción. Ambos sonríen (...) (*Un hombre y una mujer*, Claude Lelouch, 1966; AD Jose Luis Chavarría, 2003)

(...) Cerca, están el chico *rubio* y un adolescente *moreno*. Ambos llevan cazadoras similares (...) (*La ley del silencio*, Elia Kazan, 1954; AD José Luis Chavarría, 2006)

(...) Bastian se despierta sobresaltado, es un niño de unos once años tiene *pelo castaño* y ojos grandes (...) (*La historia interminable*, Wolfgang Petersen, 1984; AD Javier Navarrete, n.d.)

Cuando dos personajes se presentan a la vez en pantalla, la elección de los sustantivos y los adjetivos para trasladar sus atributos puede extremarse para remarcar el contraste entre ellos, o por el contrario, resaltar su afinidad. Resulta chocante en un tipo textual tendente a la neutralidad, que uno de estos atributos físicos, más marcados para los personajes femeninos que para los masculinos, sea la belleza o el atractivo físico:

(...) Juan es un hombre de unos 35 años *con aspecto de galán*. Tiene pelo moreno liso y un fino bigote. Ella, M^a José, está en torno a los 25 años, con pelo oscuro largo y *rostro de bellísimas facciones suaves y ovaladas*. Están representados por Alberto Closas y Lucía Bosé (...) (*Muerte de un ciclista*, Juan Antonio Bardem, 1955; AD Javier Navarrete, 1999)

(...) Carrigan invita al sacerdote a entrar en la mansión. El cura, que lleva pelo largo, bigotes, gafas de sol y un sombrero negro estilo hippy, sube las escaleras del porche. Carrigan es alta, rubia y *guapa*, de aspecto mandón y ropas negras. Dibs es un hombre vulgar y tímido, con pelo rizado y nariz ganchuda. Ambos se ocultan tras el coche, viendo al cura entrar en la casa (...) (*Casper*, Brad Silberling, 1995; AD Javier Navarrete, 1997)

A menudo, se emplean para ello adjetivos no tan descriptivos, sino valorativos. Adjetivos como “bello/a”, “hermoso/a”, “guapo/a”, “sexy” o “atractivo/a” remiten a conceptos que pueden ser relativos, culturalmente hablando, o que, en cualquier caso, operan como estereotipos:

(...) Abre una señora joven y *atractiva*, en bata de seda. Es Luisa, representada por Victoria Abril (...) (*Amantes*, Vicente Aranda, 1991; AD Javier Navarrete, 1997)

(...) Entra y se acerca a la secretaria, una *atractiva rubia* con gafas, terminadas lateralmente en pico (...) (*El apartamento*, Billy Wilder, 1960; AD Rosa Pujol, 1997)

(...) Junto a Costello hay una *atractiva negra* de pelo largo que se acerca y le roza (...) (*Infiltrados*, Martin Scorsese, 2006; AD Jesús Coba, 2007)

(...) En la suite de Silenski. El profesor abre la puerta y aparece María *radiante y sexy* (...) (*Ser o no ser*, Ernst Lubitsch, 1942; AD Rosa Pujol, 2001)

Entendemos que, sólo a veces, la relevancia de esta información tiene que ver con el modo en el que la belleza o atractivo de un personaje crea contrastes, como antes mencionábamos, o afecta a la relación que mantienen entre sí los personajes, es decir, a la reacción que puede provocar la belleza en ellos:

(...) Un ruido le hace levantar la cabeza y ve una *hermosa zagala* jugando sola en el fútbolín.

(...) Ella le mira aparentando indiferencia. Es morena tipo siciliano, con rotundos pechos cuyo nacimiento muestra por el abierto cuello de su blusa.

La moza le hace un gesto invitándole a jugar con ella.

Mario acepta embobado y se coloca al lado opuesto del fútbolín (...) (*El cartero y Pablo Neruda*, Michael Radford, 1997; AD Javier Navarrete, 1997)

En tercer lugar, otro de los rasgos fisiológicos que se resalta de manera sistemática en la audiodescripción española es el origen geográfico del personaje, especialmente cuando sus rasgos físicos evidencian su pertenencia a una etnia o raza distinta. El origen geográfico o la etnia forman parte del perfil sociológico del personaje previsto en el guión original. En *Taggett Narración* esta particularidad textual se recoge con la etiqueta *Etnia*, siempre dentro de los atributos físicos, visuales:

(...) Tessa y Justin se dirigen hacia un avión bimotor a hélices. Tessa es una *hermosa* joven de 24 años; Arnold es un joven médico *de raza negra*, es alto y atractivo (...) (*El jardinero fiel*, Fernando Meirelles, 2005; AD José Antonio Álvarez, 2006)

(...) Dentro, Sally, una *rolliza señora negra*, efectúa un ingreso (...) (*Al este del edén*, Elia Kazan, 1955; AD Javier Navarrete, n.d.)

Aunque no ocurre siempre, este tipo de indicación puede resultar relevante para comprender el papel del personaje en la trama. En el último ejemplo, el origen sudamericano del personaje de Zulema se encuentra directamente relacionado con su devenir dramático, fuertemente contrastado con el de su amiga Caye. Las dos protagonistas ejercen la prostitución, pero por razones diferentes. Caye (Cayetana) es española y puede decirse que ha elegido su profesión,

aunque la esconde a su familia. Zulema, en cambio, es una inmigrante sin papeles, que necesita el dinero para mantener a su familia en República Dominicana:

(...) Mira a su alrededor y ve a un hombre de mediana edad que está sentado a una mesa junto a una hermosa joven sudamericana de piel morena. Se acerca a ellos

(...) (*Princesas*, Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006)

En cuarto lugar, el vestuario es el último elementos que encontramos de manera sistemática en la descripción del aspecto. En lo tocante al perfil sociológico, el vestuario y el atrezo también aportan datos significativos para caracterizar la posición económica o social del personaje, su pertenencia a algún grupo o clase, que como vimos puede tener un papel importante en la trama:

(...) El que va delante es de mediana edad y *viste con elegancia* (...)

(...) Se detiene ante el coche, se vuelve y hace una carantoña al que va tras él, un joven de facciones angulosas *que viste una cazadora a cuadros*. Los otros *tienen aspecto de hampones* y observan con las manos en los bolsillos de sus *largos abrigos* (...)

(...) Un hombre con pañuelo al cuello y dos de los hampones que salieron de la caseta con Terry están en la calle junto al Bar de Johnny Friendlys (...) (*La ley del silencio*, Elia Kazan, 1954; AD José Luis Chavarría, 2006)

Sin concretar qué tipo de traje o atuendo viste, en la primera unidad descriptiva del ejemplo anterior, la construcción preposicional sustituye a “elegantemente” y apela a la asociación arquetípica entre “elegancia” y posición social, lanzando al espectador una rápida imagen mental de respetabilidad o de poder para ese personaje. Generalmente, a través de maniobras similares será cómo el espectador ciego pueda deducir la posición social de un personaje, debido a que los rasgos sociológicos, como en el guión original, no se explicitan como tal, sino que se desprenden de su caracterización en escena. El lugar que un personaje ocupa en el mundo de la historia se manifiesta tanto a nivel visual, a través de su apariencia física (edad, sexo, raza, atributos físicos y vestuario) como a nivel sonoro, a través de los diálogos (expresión verbal y registro lingüístico, acentos, etc.). Ocasionalmente, no obstante, los rasgos sociológicos pueden explicitarse en la audiodescripción, aunque es una rareza que la referencia a la clase social aparezca desvinculadas de algún signo explícito, como el vestuario o el espacio:

(...) Poco después Bárbara y su hermano Johnny llegan al cementerio en un automóvil. Él lleva traje, corbata y gafas y ella viste gabardina. Son dos jóvenes de

pelo rubio *pertenecientes a la clase media americana (...)* (*La noche de los muertos vivientes*, George A. Romero, 1968; AD José Antonio Álvarez, 2001)

(...) La embarcación es para pasajeros *de primera clase* y remolca una barca en la que viajan los pasajeros *de tercera (...)* (*Diarios de motocicleta*, Walter Salles, 2004; AD José Antonio Álvarez, 2006)

(...) Una casa *de clase media*.

(...)

La clientela del local está compuesta por señoras engalanadas con perlas y estolas del piel acompañadas por militares y señores *de clase alta*. Al suntuoso restaurante entran Nati y Martín, que *destaca por su indumentaria (...)* (*La colmena*, Mario Camus, 1982; AD Charo Soria y José Luis Chavarría, 2003)

Vemos así cómo en la audiodescripción de los personajes se imbrican los rasgos fisiológicos y sociológicos definidos en el guión original, casi siempre a través de los elementos visuales escogidos para caracterizar al personaje. El resto de su identidad en la pantalla la componían, si recordamos, los rasgos psicológicos, cuya naturaleza y evolución a lo largo de la estructura del film se constituía en el relato y en la mente del espectador a partir de fragmentos, de la cadena de acciones que se suceden en pantalla. El comportamiento del personaje (actor) en las distintas escenas, sus acciones y reacciones, o mejor dicho, el modo particular en el que realiza estas acciones son el terreno vedado de la audiodescripción, aquello que ha sido representado. Veámoslo en la siguiente etiqueta.

La gestualidad y las acciones del personaje. Caracterización visual (2)

Acciones [ACC#ACCION]

Expresión facial [PERS#ATRFIS#EF]

Lenguaje corporal [PERS#ATRFIS#LC]

Estados [PERS#EST#FIS] [PERS#EST#EMOC] [PERS#EST#MENT]

En *Taggett Narración* las acciones tienen un apartado propio, debido a su monumental importancia. Por un lado, las acciones son los actos y recorridos de los personajes en el espacio (movimiento). Pero por otro, remiten a sus reacciones ante lo que ven (percepción) y lo que

experimentan (sentimientos). Respecto a las acciones¹¹, aquí solamente insistiremos en una idea primordial que guarda coherencia con nuestro propio planteamiento semiótico. El texto fílmico incorpora códigos específicamente cinematográficos y otros, como el dramático, heredado de otros espectáculos (teatro, ópera). Según este código, los actores van representando las acciones, gestos y movimientos a las que el audiodescriptor deberá poner nombre. Pero, además, cada actor o actriz empleará herramientas representacionales propias y exclusivas, estipulando un signo concreto para la acción general descrita en el guión original, según la dramaturgia empleada o su estilo particular e intransferible, presidido claro está, por el director del film. Así, por ejemplo, mientras que en el guión original de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994; AD Aitor Gabilondo, 1999) encontramos la acción general “El joven llama a la camarera (*He calls to the waitress*)”, el guión audiodescrito refleja el modo propio y exclusivo con el cual el actor ejecuta esa acción “El chico da una calada y levanta su taza”. En consecuencia, hemos de tener en cuenta al intérprete como un elemento clave de la puesta en escena, centrando el análisis fílmico en la manifestación concreta de estas acciones, y por añadidura, en cómo sus actos revelan las emociones internas del personaje, su estado físico, anímico y mental. En *Taggetti Narración* existe un grupo de etiquetas consagrada a los personajes en relación con estos estados. Los estados físicos (*Personajes: Estados: físicos*) suelen audiodescribirse con adverbios o adjetivos que caracterizan las acciones: “Le mira *cansado*”, “avanza *maltrecho*”; “camina *animadamente*”.

En el caso de los estados mentales (*Personajes: Estados: mentales*) la caracterización dará como resultado, además de adjetivos o adverbios, ciertas locuciones verbales o incluso verbos de cognición (“*Melancólico*, mira al horizonte”, “*Queda pensativo*”, “Se queda *reflexionando*”, etc.). Por su parte, los estados emocionales se subdividen en positivos (*Personajes: Estados: emocionales: positivos*) y negativos (*Personajes: Estados: emocionales: negativos*), abarcando respectivamente una muestra representativa, tanto de emociones positivas (felicidad, esperanza, afecto, sorpresa) como negativas (tristeza, padecimiento, enfado, temor, aversión, vergüenza, preocupación) de entre el amplio abanico de emociones que es capaz de experimentar un ser humano. Este grupo de etiquetas recoge la interpretación audiodescriptiva de los distintos estados internos del personaje, pero se complementa con dos etiquetas que, perteneciendo al grupo de *Personajes: Atributos físicos*, aún no habíamos comentado. Se trata de las etiquetas *Expresión facial* y *lenguaje corporal*, centradas en recoger la manifestación externa de estas emociones o estados. En el capítulo anterior ya dividimos en dos grupos los modos principales mediante los que el actor exterioriza visualmente las emociones, pensamientos, actitudes e intenciones de su personaje: primero, aquellos que expresa a través de su cuerpo (lenguaje corporal) y, más



11. La conceptualización general de las acciones, que desde un punto de vista lingüístico pivota alrededor de estos tres grandes ejes semánticos (movimiento, percepción y sentimientos) ha sido profusamente analizada en el seno de este proyecto por Catalina Jiménez Hurtado (2010b) cuyo estudio derivó en la conceptualización y el desarrollo de las etiquetas de Taggetti Gramática, tercera rama de nuestra herramienta informática, destinada al estudio de los patrones sintáctico-semánticos recurrentes en el texto audiodescriptivo. Por ello, consignamos al lector a la consulta de sus artículos en lo que respecta a este aspecto.

particularmente, aquellos otros que se concentran en su rostro (expresión facial). A este respecto, sí tenemos varias cosas que añadir.

Coincidimos con el análisis de Jiménez Hurtado (2010b, pp. 84-85) en que, cuando se trata de audiodescribir expresiones y gestos que significan estados de ánimo o estados mentales, la tendencia mayoritaria en los textos audiodescriptivos es reflejar el gesto facial o corporal del que se infiere tal estado, evitando interpretar para el ciego aquello que *significa* el gesto. O, lo que es lo mismo, evitando interpretar la acción interna que el actor manifiesta con la acción externa. El audiodescriptor transmite siempre que pueda, en cada plano, la expresión facial que, o bien acompaña al diálogo, o bien lo sustituye cuando el personaje guarda silencio. Se trata, en definitiva, de trasladar la emoción con que un personaje habla, actúa o reacciona. Pero según Jiménez Hurtado, se describen relativamente pocos sentimientos de forma directa, por lo que se suelen utilizar pocos lexemas que los codifiquen, más bien se audiodescribe el gesto corporal por el que se infiere el sentimiento. No obstante, existen bastantes ejemplos en los que se manifiesta la emoción directamente (melancólico, asustado, pensativo, alegre, indignada, etc.) o bien bajo la forma de matiz de un gesto o mirada (le mira ilusionado; le mira enamorada, etc.), realidad esta que se evidencia en paralelo a la anterior y de la que da cuenta, precisamente, el grupo de etiquetas *Personajes: estados*. Por tanto, en la audiodescripción del lenguaje no verbal existen dos tendencias, estratégicamente opuestas, pero cuya presencia es complementaria en la medida en que, en cada caso concreto, se opta por una u otra:

- Describir la acción externa: la postura, el movimiento corporal o el gesto puro.
- Describir la acción interna: interpretar el significado de dicho gesto, expresión, movimiento o postura.

Algunas de nuestros gestos o expresiones están más o menos codificadas, es decir, puede considerarse que se trata de *universales culturales* y, hasta cierto punto, su significado puede comprenderse independientemente del contexto. Expresiones faciales a las que nos referimos en español como *guiñar el ojo*, *arrugar la nariz*, *sacar la lengua*, *torcer el morro*, *poner los ojos en blanco* o *hacer pucheros* pueden ser comprendidas en sí mismas apelando al bagaje común de los espectadores. Lo mismo ocurre con las posturas o movimientos corporales o todo aquello que un actor comunica no verbalmente (proxémica, kinésica¹²). Locuciones como *encogerse de hombros*, *cruzar los dedos*, *dar la espalda*, *chasquear los dedos*, *cruzar los brazos* o *sacar pecho* describen gestos corporales cuyo significado está codificado lingüística y culturalmente. En estos casos, el audiodescriptor lo describe sin dudar:



12. Junto con la proxémica y la paralingüística, la kinésica forma parte fundamental del estudio semiótico de la comunicación no verbal. Fernando Poyatos define la kinésica como: "los movimientos corporales y posiciones resultantes o alternantes de base psicomuscular, conscientes o inconscientes, somatogénicos o aprendidos, de percepción visual, auditiva, táctil o cinestésica (individual o conjuntamente), que, aislados o combinados con las coestructuras verbales y paralingüísticas y con los demás sistemas somáticos y objetuales, poseen un valor comunicativo intencionado o no" (Poyatos, 1994, pp. 185-186)

(...) La madre da un manotazo a una que rápidamente *saca pecho* (...) (*América América*, Elia Kazan, 1963; AD José Antonio Álvarez, n.d.)

(...) Un galán la mira y *chasquea los dedos* (...) (*Atraco a las 3*, Pedro Masó 1962; AD José Luis Chavarría Pérez, n.d.)

(...) El cura se *encoge de hombros* y se quita las gafas (...) (*Amadeus*, Milos forman, 1984; AD, José F. Echeverría, 2000)

En otras ocasiones, en las que el gesto pueda resultar ambiguo si no se precisa la intención o el ánimo con el que se realiza, el audiodescriptor acompaña la locución de un adjetivo para especificar la motivación del gesto:

(...) Lentamente se vuelve hacia el guardia que le mira *reprobativo* con los brazos cruzados (*Cantando bajo la lluvia*, Stanley Donen, 1951; AD Aristia Producciones, n.d.).

(...) Fuerza una sonrisa y vuelve la mirada a los papeles. *Cansado*, se pasa los dedos por la frente (...) (*Revolutionary road*, Sam Mendes, 2008; AD Antonio Vázquez, n.d.).

No en vano, el hecho de que el audiodescriptor se incline por aclarar la función o el significado del gesto tendrá que ver con distintos factores que, a menudo, se solapan.

El primer y principal factor que condiciona esta decisión es el hueco del que disponga para efectuar la locución de esa unidad descriptiva, ya que puede ser que los gestos o movimientos se realicen *durante* el diálogo o coincidiendo con cualquier información en la banda audio (ruidos, música), informaciones ambas que el guionista audiodescriptivo tiene prohibido interrumpir.

Un segundo factor está determinado por la visibilidad que el actor de al significado de dicho gesto en el contexto del film. Existen gestos codificados que en manos de un actor u otro, de un film u otro, o incluso de un género u otro, arrojan lecturas muy distintas. En relación al tipo de film o las convenciones genéricas de la actuación, el público genera una expectativas que le guían a la hora de interpretar dicho gesto en la cadena de situaciones del film. Un mismo gesto puede significar cosas completamente distintas, y será gracias al contexto de la escena que

descifraremos la intención o sentimiento que lo provoca. Morderse los labios, por ejemplo, puede responder a emociones tan dispares como ilusión, preocupación, miedo, placer o dolor:

(...) Él la mira y sonrío. Mira hacia el puente y *se muerde los labios* (...) (*Fiebre del sábado noche*, John Badham, 1977; AD Gala Rodríguez, 2008)

(...) Con chaqueta y corbata, el niño asiente serio. Lynn *se muerde los labios preocupada* (*El sexto sentido*, M. Night Shyamalan, 1999; AD José F. Echeverría, 2000)

(...) Kathy *se muerde los labios e inicia quejidos* (...) (*Los pájaros*, Alfred Hitchcock, 1963; AD Javier Navarrete, 1997)

(...) Ella *se muerde los labios de placer* (...) (*Emmanuelle*, Just Jaeckin, 1974; AD José Antonio Álvarez, n.d.)

(...) El niño aprieta los ojos y *se muerde los labios*. *El viejo ha muerto* (...) (*Fahrenheit 451*, François Truffaut, 1966; AD José Luis Echeverría, n.d.)

En los casos en los que no se trata de un lenguaje corporal tan codificado, sino de una gestualidad más compleja, creada ex profeso por el actor o actriz para esa película, el guión audiodescriptivo suele prodigarse en mayor riqueza léxica o enunciaciones más creativas, pero vívidas, precisas, siempre persiguiendo la formación de una rápida imagen mental en el ciego:

(...) Agresiva, Shirley pasa de acariciarle la mano con ternura a doblarle los dedos con salvajismo. Perplejo, el rostro de Joe expresa una mezcla de placer y dolor (...) (*Cowboy de medianoche*, John Schlesinger, 1969; AD Antonio Muñoz, 1998)

● ● ● ● ● ● 4. El viaje de vuelta. Audiodescripción fílmica.



Secuencia 4.1.

Ciertos actores, además, consiguen una gestualidad natural, pero extraordinariamente evidente en su intención o motivación, lo que facilita que la interpretación espectral sea intersubjetiva y, por ende, el trabajo del audiodescriptor más fácil y directo. Es el caso de Jack Lemmon o muchos otros actores de comedia clásica hollywoodiense. El género cómico se basa a menudo

en *gags* visuales donde se busca que los personajes reaccionen a lo que ocurre de un modo creíble, humano, estimulando la empatía del espectador. Por ello, la expresividad facial de los actores tiene gran peso en las comedias. Reproducimos a continuación el fragmento de una escena completa del guión audiodescriptivo de *El apartamento* (*The apartment*, Billy Wilder, 1960; AD Rosa Pujol, 1997), donde Lemmon interpreta a Baxter, un pobre diablo. En esta escena, es indiscutiblemente el actor quien marca la diferencia entre ejecutar una acción y dotarla de carácter, darle profundidad e incluso crear una progresión anímica a lo largo de toda la microestructura de esta escena tan sólo a través del lenguaje corporal y la expresividad facial, obviamente subrayada por la puesta en cuadro y la puesta en serie mediante el juego del plano-contraplano (*Secuencia 4.1*). Incluimos parte de los diálogos del film extraídos del guión original para comprender mejor en qué medida la audiodescriptora sólo interpreta su gestualidad en base a la cadena de acciones internas-externas que se representa y recoge dicha progresión anímica:

(...) Baxter cierra la puerta y se encamina con gesto serio a la cocina. Abre el horno y saca su bandejita con un pañuelo para no quemarse. Luego, abre una cerveza con el abridor de la pared. Deja su cena en la mesita y se sienta en el sofá, suspirando. Extiende el pañuelo a modo de servilleta en la rodilla. Luego quita el aluminio protector de la bandeja quemándose los dedos. Se remueve incómodo. Hay algo en el sofá que le molesta. Rebusca y encuentra una peineta. La tira en un cenicero.

BAXTER

Una que se soltó el pelo

(...) Muerde un muslo de pollo al tiempo que enciende la televisión. *Su expresión se va iluminando* a cada actor que el presentador nombra.

PRESENTADOR TV

... tenemos el honor de presentarles, de la mayor biblioteca de clásicos del cine mundial, a... (fanfarria) Greta Garbo... John Barrymore... Joan Crawford... Wallace Berry... y Lionel Barrymore en (fanfarria)... ¡GRAN HOTEL!

Pero antes, un consejo de la firma que patrocina el programa... Si usted fuma nuestros cigarrillos, tenga mucho cuidado con las imitaciones!!

Cambia de canal.

SONIDO TV (...)

Dan una de indios.

Cambia de nuevo. Es una película con la típica pelea de bar. *Hastiado*, cambia otra vez de canal.

SONIDO TROMPETA EN TV

Una carga de caballería que *tampoco le agrada*. Vuelve a primer canal.

PRESENTADOR TV

Y ahora...¡GRAN HOTEL! ... Con Greta Garbo... John Barrymore... Joan Crawford... Wallace Berry... y Lionel Barrymore en (fanfarria) Pero antes un consejo de nuestro segundo patrocinador: ¿Se les descarnan a ustedes las encías?

Impotente, apaga el televisor. (...)

(Wilder y Diamond, 1998, pp. 10-11)

En la primera parte de la escena, Baxter se instala en el sofá con multitud de pequeños gestos y matices que la audiodescripción recoge con verbos específicos de las áreas de movimiento (“se encamina”, “se sienta”, “se remueve”, “rebusca”, “tira”) y manipulación de objetos (“abre”, “saca”, “deja”, “extiende”, “quita”). Pero, además, Lemmon dota a cada acción de contenido emocional, es decir, a través de la manifestación externa, del modo en el que realiza cada acción y su lenguaje corporal, deja ver si la emoción interna que la acompaña es ilusión, molestia o aburrimiento. En la audiodescripción, esta caracterización de las acciones se traslada con gerundios, sintagmas preposicionales o simples adjetivos (“suspirando”, “quemándose los dedos”, “con gesto serio”, “incómodo”, “le molesta”, etc.).

Desde el momento en que enciende la televisión, en la segunda parte de la escena, esta estrategias se mantiene, y se audiodescriben las acciones caracterizando la emoción con distintas construcciones. Si la ilusión de Baxter va creciendo con la mención de cada uno de los actores que protagonizan la película Gran Hotel, tanto su mirada como su lenguaje corporal dan cuenta de ello (“Su expresión se va iluminando”). Cuando empieza la publicidad, sin embargo, comienza la desilusión, la impaciencia y el aburrimiento mientras cambia de canal (“Hastiado”). Al final de la escena, vuelve al primer canal y de nuevo asiste a la misma introducción de Gran Hotel, de nuevo interrumpida por la publicidad. Esta segunda vez Lemmon repite la codificación textual de la primera vez, aunque la audiodescripción no haga mención de ello. Así, el recorrido emocional de Lemmon va dibujándose con altibajos y matices a lo largo de la microestructura hasta llegar a la evidente impotencia (“Impotente, apaga el televisor”)

En este ejemplo, la manifestación externa de la emoción interna, del estado de ánimo del personaje a medida que transcurre, es clave para generar la simpatía del espectador, para activar sus expectativas en relación a la información conocida, dentro y fuera del film: todos hemos experimentado lo molesta que resulta la publicidad cuando estás preparado para ver una buena película. De ahí la curiosa formulación en mitad del proceso de zapping “Cambia de nuevo. Es una película *con la típica pelea de bar*” que induce a contagiarnos del aburrimiento de Baxter. Así, la satisfacción del público de una comedia funciona conectando sus expectativas en base a la información precedente, tanto intratextual como extratextual, procedente de nuestro conocimiento del mundo como espectadores (filtro operativo).

Sin apartarnos de esta idea, nos queda un tercer factor que influye al audiodescriptor a la hora de decidir si se evidencia o no el sentimiento, la emoción que apareja una determinada gestualidad, o si es suficiente con enunciar en la audiodescripción el gesto puro, sería la relevancia que tiene el estado de ánimo, la intención o motivación del personaje dentro de la escena en relación a otras escenas del film, teniendo en cuenta el análisis de la macroestructura. La relevancia se evaluará en función de aquello que se haya descrito/que se sepa previamente, pero también de aquello que se prevé que ha de describirse/que se sabrá después, para no adelantar acontecimientos y asegurarse de que el espectador ciego comprenda la historia en su desarrollo presente, prioridad absoluta de este tipo de traducción audiovisual. Según este tercer factor, la información de la que dispone el espectador puede ser suficiente para interpretar correctamente un gesto con arreglo al principio de causalidad narrativa. Por ejemplo, puede darse el caso de que el gesto se presente en el film como consecuencia de una causa que aún desconocemos, pero que dispara nuestra imaginación en relación a nuestro conocimiento del mundo, como ocurre en el arranque audiodescrito de *El otro lado de la cama* (Emilio Martínez Lázaro, 2002; AD Carmen Consentino, 2003):

(...) Sentados en una cafetería la joven rubia y su novio *con gesto abatido* hablan mientras toman café.

¿Estás segura?

Ella asiente (...)

Esta primera escena nos forma unas expectativas. El abatimiento de él frente a la seguridad de ella, además de la frase de respuesta, hace que nos imaginemos lo que ella acaba de decir. Si se trata, como confirman con las acciones siguientes, de una ruptura amorosa, el gesto abatido del chico funciona, en primera instancia, como la consecuencia de una causa que no hemos visto.

Por el contrario, cuando se el gesto se presenta como consecuencia de una causa que sí hemos visto (gracias a la disposición cronológica de las escenas), el hecho de que el guión audiodescriptivo precise la emoción puede servir tácticamente para que el espectador conecte la acción con escenas precedentes. Esto es justo lo que pasa, volviendo a *El apartamento* (Billy

Wilder, 1960; AD Rosa Pujol 1997), en la escena del prometido ascenso de Baxter. La puesta en serie del film coloca esta escena justo después de otra en la que la señorita Kubelik, con quien Baxter había quedado para ir al teatro, le da plantón al pobre y resfriado diablo. Esta es la audiodescripción de ambas secuencias consecutivas:

(...) Mientras, Baxter se ha quedado solo esperando en la puerta del teatro. Todos los espectadores están ya dentro. Saca la caja grande de *kleenex* del bolsillo interior de su gabardina y se limpia la nariz. Vuelve a guardar la caja y consulta su reloj. No pierde las esperanzas de que ella llegue y sigue esperando bajo la iluminada marquesina del teatro.

(...) Al otro día, en la oficina, Baxter recoge sus cosas de la mesa con la gabardina al hombro y el sombrero puesto. Cuando acaba, *da un taconazo de victoria*.

Le han ascendido y se cambia. Su compañero le paga el dólar apostado. (...)

Algo no encaja. La descripción del gesto de Baxter tiene obvia relación con lo que ha ocurrido en escenas precedentes, pero no con la inmediatamente anterior, no con el plantón de la señorita Kubelik, sino con el apartamento que da título al film. En relación a nuestro conocimiento del mundo, si la noche anterior, Baxter, resfriado y solo, ha sido plantado por señorita Kubelik, al día siguiente esperaríamos verle entrar en la oficina hundido, y aún *kleenex* en mano. Sin embargo, "Al otro día", el taconazo de Baxter es explicitado por el audiodescripción como un "taconazo de victoria". Para que el espectador ciego entienda y sitúe este gesto en el devenir narrativo, el audiodescriptor se ve obligado a explicitar lo que ha ocurrido: "Le han ascendido y se cambia". Este tipo de secuencia es altamente inusual en la audiodescripción, a juzgar no sólo por el uso del tiempo verbal pasado ("le han ascendido"), sino porque la norma UNE desaconseja describir aquellos sucesos que se desprenden de la trama, dejando que sea el espectador ciego quien los deduzca en su propio proceso de comunicación con el texto fílmico. De hecho, si el espectador vidente valora la gestualidad, la expresión de alegría en Lemmon en ese momento, es porque comprende que los esfuerzos de Baxter han obtenido finalmente recompensa y el día del ascenso ha llegado. Dichos esfuerzos han pasado, en escenas precedentes, por ceder repetidamente su apartamento a sus superiores para que, noche tras noche, lleven allí a sus conquistas, lo que le ha acarreado un tremendo resfriado como consecuencia de las noches que ha pasado fuera de su casa, a la intemperie. Sin embargo, en esta escena aparece perfectamente repuesto, saludable y victorioso, lo que nos lleva a la sospecha de una elipsis mayor. En efecto, si atendemos al guión original del film, el ascenso se produce un mes después de la cita inconclusa con la señorita Kubelik, y no al día siguiente. En escenas precedentes, hemos comprendido que en la misma conversación en la que el señor Shell Drake, jefe de la empresa, le pidió a Baxter la llave de su apartamento para esa misma noche (a quien llevó fue a la señorita Kubelik, precisamente, razón por la cual la señorita Kubelik dejó plantado a Baxter ese mismo día en el teatro), le dio a entender que lo tendría en cuenta en los cambios de personal venideros: "El mes que viene habrá cambios en la sección de personal y me parece que tiene usted madera de directivo". Así,

el diálogo ha dado previamente al espectador esta información, con lo que un análisis audiovisual atento podría haber dado la pista textual para interpretar el fundido en negro como una elipsis de un mes, y no de un día. Este análisis habría permitido contemplar otras opciones que añadieran coherencia y cohesión al relato audiodescriptivo, por ejemplo en cuanto a la conexión entre el gesto y la localización temporal, ya que así audiodescrito la película audiodescrita adolece de cierta desunidad en el recorrido emocional del personaje de Baxter, ayer enfermo y abandonado, y hoy contento y victorioso. No nos resistimos a recomendar aquí, claro está, la consulta del guión original, porque, además, nos hemos encontrado con una sorpresa. En esta parte del film, el guión literario cuenta una escena intermedia que, a pesar de que fue finalmente eliminada, se diseñó para reforzar la información apuntada por Shelldrake. El paso del tiempo se expresaba con una secuencia de montaje a nivel visual:

78. EXT. TEATRO MAJESTIC-NOCHE

Son las nueve de la noche, el vestíbulo está desierto y Bud está solo de pie en la acera. Saca un pañuelo de papel del bolsillo, se suena la nariz y se mete el pañuelo usado en otro bolsillo. Mira a un lado y a otro de la calle, consulta su reloj y decide esperar un poquito más.

FUNDIDO EN NEGRO.

FUNDE A:

79. CALENDARIO DE MESA DE BAXTER

Las hojas pasan rápidamente. Al parecer, el señor Shelldrake está utilizando El Apartamento con regularidad: su nombre aparece anotado con la letra de Bud en las páginas correspondientes al lunes, 9 de noviembre; jueves, 12 de Noviembre; jueves, 19 de noviembre.; lunes, 23 de noviembre y lunes, 30 de noviembre. Además, el señor Shelldrake ahora parece ser el único cliente de Baxter, ya que las otras hojas del calendario están en blanco.

FUNDE A:

80. INT. PISO DIECINUEVE-EDIFICIO DE LA ASEGURADORA-DÍA.

Es una oscura mañana de diciembre y cientos de empleados atados a sus mesas se inclinan sobre sus papeles.

Bud Baxter, con impermeable y sombrero, está vaciando su mesa. Lo ha amontonado todo sobre su cuaderno de notas: libros de consulta, papeles, un juego de estilográfica, lapiceros, sujetapapeles y el calendario. Moffet lo observa atónito desde la mesa contigua. Bud coge su cuaderno de borrador con todas sus cosas;

cuando pasa junto a la mesa de Moffet éste saca un billete de dólar y lo deja caer de mala gana sobre la cargada libreta. Bud le dedica *una sonrisita* y sigue pasando por entre las mesas hacia la hilera de despachos de paredes de cristal destinadas al personal supervisor. (...)

(Wilder y Diamond, 1998, pp. 49-50)

Más allá de la profusión descriptiva del guión original, si nos fijamos en cómo describe la gestualidad de Baxter para expresar su emoción, el triunfo del personaje se limita a “una sonrisita”, con lo que de nuevo sometemos la consulta del guión original siempre al espacio textual fílmico, donde el taconazo (probablemente una aportación del actor o una improvisación durante la fase de rodaje) obtiene relevancia visual y auditiva en la configuración final de la escena, cuya disposición en la macroestructura otorga a este gesto la función narrativa de conectar causalmente la nueva situación de Baxter con los acontecimientos precedentes. Ejemplos como este prueban que, si lo que se pretende construir un discurso audiodescriptivo coherente y cohesionado, la atención a los acontecimientos narrados visualmente en cada escena no puede descuidar la información transmitida en escenas anteriores, tanto en lo que respecta a su contenido visual como a su contenido sonoro, con especial vigilancia a los diálogos, ya que permanecen audibles en el film audiodescrito.

Las palabras del personaje. Caracterización sonora.

Diálogos [#SIN ETIQUETA]

Sonido [#SIN ETIQUETA]

En la medida en que la audiodescripción refiere únicamente el contenido visual, manteniéndose al margen de los diálogos, no existen etiquetas en *Taggett Narración* dedicadas a esta fuente de información y caracterización sonora, directamente accesible para el espectador ciego, que no sordo. Ello no significa, como ha demostrado el ejemplo anterior, que no deba tenerse en cuenta el sonido a la hora de desarrollar estrategias textuales en el guión audiodescriptivo. En general, la audiodescripción respeta los diálogos, la música y los efectos sonoros sin nunca solapar información relevante, tratando de complementarla en los *espacios limpios* (AENOR, 2005, p.5), por lo que en principio no sería necesario analizarla en este capítulo. Sin embargo, nos gustaría destacar algunas estrategias recurrentes que tienen que ver con la catalogación de sonidos que veíamos en el capítulo 3 (apartado 3.2.1.7), o mejor dicho, con el modo en el que el tipo de sonido en escena condiciona la redacción del guión audiodescriptivo:

a) Identificación de fuente sonora en campo

Cuando en la narración no queda claro quién habla o de dónde procede un nuevo sonido, el audiodescriptor identifica la fuente sonora para el espectador ciego. Puede tratarse de la identificación del personaje (quién habla), de la naturaleza de la fuente (desde dónde habla) o incluso de la dirección o distancia relativa de la fuente de la que procede el sonido, reflejando aquello que llamábamos *acusmática* (Chion, 1993, pp. 74-75):

(...) El hobbit se levanta y camina despacio hasta un pedestal situado en el centro donde coloca el anillo ante la mirada de todos los convocados. *Habla* el hombre rubio (...) (*El señor de los anillos: Las dos torres*, Peter Jackson, 2002; AD Antonio Vázquez, 2003)

(...) Unos niños en la jaula *les hablan*.

(...)

Habla Indiana (...) (*Indiana Jones y el templo maldito*, Steven Spielberg, 1994; AD Antonio Vázquez, 2000)

(...) Por la noche William, que se ha dormido durante una reunión de los escoceses, sueña que el niño colgado le mira y *le habla* (...)

Después William sueña que está tumbado junto al cadáver de su padre el cual vuelve hacia él su rostro y *le habla*. (...) (*Braveheart*, Mel Gibson, 1995; Aristia Producciones, n.d.)

El dibujo de Gustó le *habla*

(...) *En la tele* (...) (*Ratatouille*, Pixar, 2007; AD Antonio Vázquez, 2008)

(...) Pasha le ve alejarse desde la ventana de su vagón blindado. *Al fondo se oyen* los cañonazos del frente. Llegan al tren de Yuri, que está a punto de partir (...) (*Doctor Zhivago*, David Lean, 1965; AD Javier Navarrete, n.d.)

Como sabemos, el sonido puede servir narrativamente para provocar la acción y, por tanto, el corte de plano. La motivación del corte de plano puede ser un sonido que provoca que personaje

se mueva, haga o diga algo, por lo que el audiodescriptor se asegura, si dispone del hueco preciso, de explicitarlo al espectador para que este siga el hilo:

(...) En el metro, Amélie sale del andén y baja una escalera. Escucha curiosa y echa a andar por un pasillo *en dirección a la música* (...) (*Amélie*, Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002)

(...) Oye ruidos dentro (...) (*El jardinero fiel*, Fernando Meirelles, 2005; AD José Antonio Álvarez, 2005)

(...) Timón oye el escándalo y corre hacia allí.

(...) Las hienas le oyen (...) (*El rey león*, Roger Allers y Rob Minkoff, Disney 1994; AD Antonio Vázquez, 2000)

(...) Milagros limpia la mesa del despacho de Fernando, y desde allí oye las voces de las niñas (...) (*El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998)

Por otro lado, aunque el sonido pueda ser reconocible por sí solo, se procura identificar el objeto sonoro (qué ha provocado el sonido), ya que coincide a menudo con una acción visual del personaje, si recordamos *lo que se oye no tiene por qué verse, pero lo que se ve, se tiene que oír*:

(...) Tecllea en el navegador (...) (*Bienvenidos al norte*, Dani Boon, 2008; AD Aristia Producciones,n.d.)

(...) Baten huevos en un bol metálico (...) (*Ratatouille*, Pixar 2007; AD Antonio Vázquez, 2008)

(...) Se oye el golpe sordo del cadáver al caer (...) (*El quinteto de la muerte*, Alexander Mackendrick, 1955; AD Aristia Producciones, 1997)

Ahora bien, en la audiodescripción, al tratarse de un texto subordinado al espacio entre diálogos, esto no ocurre siempre. Si el efecto sonoro se solapa con los diálogos en una escena, de modo tal que el audiodescriptor no tiene espacio para precisar la acción del personaje antes o después de que comience el sonido, el ciego deberá deducir la procedencia de la fuente en base a los datos de los que disponga. En *Belle époque* (Fernando Trueba, 1992; AD Aristia Producciones, 1997), por ejemplo, la escena en la que Clara le prepara una tortilla para el viaje está repleta de diálogo, con lo que el audiodescriptor sólo puede precisar al comienzo de la misma dónde tiene lugar (“En la cocina”), y el espectador tendrá que inferir el origen del sonido con esa información.

Está claro que lo habitual e incluso lo deseable es que la fuente sonora se indique *antes* de que el sonido irrumpa en el relato, pero a veces, por la configuración audiovisual del texto fílmico resulta imposible, ya que el sonido se solapa a su vez con diálogos. En estos casos, el audiodescriptor indica la fuente sonora utilizando un tiempo verbal pasado, ya que la indicación tiene lugar *después* de la irrupción del sonido:

(...) *Habló* el hombre del sombrero (...) (*Psicosis*, Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000)

(...) *Habló* el hombre armado, es Harry Cooper, un hombre calvo de unos cuarenta y cinco años (...) (*La noche de los muertos vivientes*, George A. Romero, 1968; AD Jose Antonio Álvarez, 2001)

(...) Una bomba *cayó* cerca del condecorado niño Peter, que observa desde el cráter de una explosión, en el centro de la calle.

(...)

La bomba *cayó* cerca de la entrada del búnker. Rocían los cuerpos con la gasolina de los bidones (...) (*El hundimiento*, Oliver Hirschbiegel, 2004; AD Antonio Vázquez, 2006)

(...) *Dio* un manotazo al tarro y *se tiró* al agua tras él (...) (*Ratatouille*, Pixar 2007; AD Antonio Vázquez, 2008)

Aún dentro del análisis del tratamiento de los sonidos en campo visual, es decir, de aquello que se ve y se oye, el audiodescriptor también procede a un tratamiento espacial del sonido, cuando se trata de escenas con más de una acción o con una distribución espacial donde los personajes mantienen un diálogo a cierta distancia, o incluso apartándose voluntariamente del resto. Es

decir, intuyendo que el espacio puede tener repercusiones simbólicas o narrativas, en los guiones audiodescriptivos no sólo se trata de identificar al agente del sonido (quién habla), sino también al paciente del sonido (quién escucha) y cómo están distribuidos en el espacio (desde donde se habla, desde donde se escucha). Esto se percibe con más frecuencia en escenas colectivas, filmadas en planos abiertos o filmadas en planos más cortos, pero montadas alternativamente:

(...) Sam se separa de Marion que le mira preocupadamente, mientras él *habla* apoyado en la ventana (...) (*Psicosis*, Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000)

(...) Mientras en la aldea atan a la chica a un poste. El alguacil inglés *habla a los campesinos*.

(...)

William se *dirige a sus hombres* y les coloca colgantes distintivos. *Robert habla con Craig*.

(...)

William se le acerca y *hablan aparte*.

(...)

El príncipe *escucha el tumulto desde la cámara del rey postrado*. El magistrado *insiste* (...) (*Braveheart*, Mel Gibson, 1995; AD Aristia Producciones, n.d.)

(...) Tom habla *hacia el sótano*.

(...)

Arriba Ben habla a Judy.

Abajo Cooper, su mujer y su hija (...) (*La noche de los muertos vivientes*, George A. Romero, 1968; AD Jose Antonio Álvarez, 2001)

(...) El maître se va. *Esquiner escucha desde otra mesa* (...) (*Ratatouille*, Pixar 2007; AD Antonio Vázquez, 2008)

Existe un último caso que queremos comentar, el de aquello que se ve pero que no debe de oírse, es decir, que aunque se trate de un sonido en campo visual no debe ser explicitado por el audiodescriptor porque queda elidido también en la banda sonora del texto original:

(...) Elizabeth les mira sonriente, su dama *le habla al oído*.

(...)

Wolsingan *le habla al oído* (...) (*Elisabeth. La reina virgen*, Shekar Pakur, 1998; AD Gala Rodríguez, 2008)

(..) David parece meditar, pero se echa la mochila al hombro y se vuelve hacia ella. Le da la mano, *diciéndole algo que no se oye* (...) (*Fresa y chocolate*, Tomás Gutiérrez Alea y Juan Carlos Tabío, 1994; AD Rosa Pujol, 1997)

b) Identificación de sonido fuera de campo

Ya sea sonido *off* o un sonido *over*, la pauta audiodescriptora para este tipo de recurso es evidenciarlo, y acostumbra a introducirse con el término técnico *voz en off*, aunque ocasionalmente, cuando se trata de sonido extradiagético, encontramos referencias a la instancia narradora:

(...) La imagen funde a negro. *Voz en off* (...) (*Arrugas*, Ignacio Ferreras, 2011; AD Gala Rodríguez, 2012)

(...) Al fondo aparece el teniente, ya curado y a lomos de su caballo. Es un hombre de unos 30 años, facciones regulares, pelo castaño y grueso mostacho. Es John J. Danbar, interpretado por Kevin Costner. John se cruza con los soldados y los deja atrás, alejándose mientras *su voz recuerda la historia* (*Bailando con lobos*, Kevin Costner, 1990; AD Javier Navarrete, 1997)

(...) Al frente del grupo marcha Malcolm Wallace. *Habla el narrador* (...) (*Braveheart*, Mel Gibson, 1995; AD Aristia Producciones, n.d.)

(...) Una voz habla *en off* sobre el paisaje rural que recorre un tren al amanecer (...) (*Dos días en París*, Julie Delpy, 2007; AD Aristia, n.d.)

(...) Una niña habla *en off* sobre imágenes de una plataforma petrolífera.

(...)

La voz *en off* de la niña.

(...)

(...) Bebe un sorbo. La voz *en off* de la niña acompaña los pensamientos de Hanna, sentada a una gran mesa de madera (...) (*La vida secreta de las palabras*, Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006)

(...) Mete sus cosas en el coche. Después *en off* (...) (*Los hombres que no amaban a las mujeres*, Niels Arden Oplev, 2009; AD Antonio Vázquez, 2010)

c) Identificación del sonido subjetivo

Si el sonido es diegético, pero se presenta bajo la forma de sonido interior, representando los pensamientos de un personaje o recordando alguna escena pasada, encontramos distintas estrategias, pero todas ellas aclaran la naturaleza subjetiva del sonido:

(...) Se va. La voz de Fortunata se oye *en off*, mientras ella está de pie y *pensativa* (...) (Fortunata y Jacinta, Mario Camus, 1988 cap. 3; AD Javier Navarrete, n.d.)

(...) Es noche cerrada. *Inmersa en sus pensamientos*, Marion continúa al volante del automóvil en su huida hacia cualquier lugar (...) (*Psicosis*, Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000)

(...) En su interior, un pensativo Montag es observado por Clarisse desde su asiento. Montag *recuerda la voz de la chica preguntándole* (...) (*Fahrenheit 451*, François Truffaut, 1966; AD José Echeverría, n.d.)

(...) Pasa de página y se encuentra los pasos de Peter Petigrew. Harry *recuerda las palabras de Rosmerta* (...) (*Harry Potter y el prisionero de Azkabán*, Alfonso Cuarón, 2004; AD José Antonio Álvarez, 2005)

d) Metadiscurso

Por último, en los raros casos en los que ocurre algún problema en la banda sonora, o que se produce algún recurso inusual que tenga que ver con el sonido, como un fragmento musical de larga duración o un entreacto, o incluso con el doblaje, por ejemplo, los guiones especifican dicho recurso a través de un metadiscurso, normalmente al inicio del film, que además marcan en **negrita**:

(...) La Obertura musical se escucha durante cuatro minutos sobre una imagen de Espartaco encadenado a una roca

(...)

Nueva escena con diferente doblaje.

En una sala de su villa, Craso se enjabona la espalda en una piscina.

(...)

Entreacto.

(...) La música suena sobre una fotografía de un sonriente Espartaco, vestido con coraza en el interior de una tienda (...) (*Espartaco*, Stanley Kubrick, 1960; AD Jesús Coba, 2006)

(...) Les advertimos que sobre el minuto 48 comienza una secuencia de cuatro minutos de duración en la que las voces de Jack Gittes y Evelyn Mulwray cambian al ser dobladas por otros actores de doblaje (...) (*Chinatown*, Roman Polansky, 1974; AD Arístia, 2000)

También puede ocurrir, al respecto de esta cuestión metadiscursiva, que los actores de doblaje no sean actores de doblaje, sino cómicos o personajes públicos seleccionados por su popularidad en la cultura de llegada. Sólo en estos casos se identifican a los actores de doblaje, y a nivel formal se genera un metadiscurso para indicarlo en los instantes previos a la finalización de la banda audiodescrita, momento reservado para la lectura de los últimos títulos de crédito y la autoría del guionista audiodescritivo:

(...) En el doblaje de la película al castellano han intervenido Cruz y Raya en los papeles de Shrek y el asno (...) (*Shrek*, Andrew Adamson y Vicky Jenson, Dreamworks 2001; AD José Antonio Álvarez, 2002)

4.1.3.2. LA AMBIENTACIÓN.

Espacio [AMB#LOC#ESP] [AMB#DISTRIBUCION]

Tiempo [AMB#LOC#TEMP]

Atrezzo [AMB#ATREZO]

Iluminación [AMB#ILUMINACION]

Color [AMB#COLOR]

Los lugares donde viven, donde se mueven, de los que vienen o a los que llegan los personajes constituyen también un vehículo de información estética, simbólica o narrativa. Y no sólo los espacios, sino también los objetos que los pueblan: mobiliario, vehículos, etc. Sus posesiones, por ejemplo, hablan sobre ellos, cómo son, qué valoran, cuáles son sus hábitos de vida, su educación, dónde se criaron o por qué entienden las cosas como las entienden, por qué reaccionan así, etc. El tipo de casa que tiene un personaje determinado, el aspecto de su habitación o su modelo de coche pueden hablar de él tanto o más que su apariencia física. Además, en el sentido bordwelliano, cualquier elemento puede poseer una carga dramática o cumplir funciones narrativas a lo largo de la trama, convirtiéndose en *atrezo* o formando parte de un grupo de *motivos*. Esta realidad se refleja con dos grupos de etiquetas en *Taggetti Narración*, ambas incluidas en el mismo área: *Ambientación: escenario* y *Ambientación: atrezo*¹³. El primer grupo es el más complejo, se desdobra a su vez en subgrupos, que iremos desmenuzando. Baste por ahora decir que la división categórica más importante conceptualmente es aquella que divide las etiquetas del escenario según su doble función, espacial (*Ambientación: escenario: localización: espacial*) y temporal (*Ambientación: escenario: localización: temporal*). Porque un determinado espacio implica también un tiempo para la historia, es decir, el diseño de los distintos escenarios donde se moverán los personajes tiene también la función de dotar de coherencia temporal a la historia, especialmente en ciertos géneros.

Por un lado, entonces, la ambientación abarca tanto el espacio-tiempo en el que se van moviendo los personajes como los objetos con los que interactúan, ambos vehículos potenciales de caracterización visual de los personajes. Por otro lado, esperamos que nuestro amplio capítulo 3 nos haya ayudado a entender que la ambientación es, también, la construcción de una atmósfera determinada a través del diseño de la iluminación y del color, que combinados pueden convertir cualquier entorno en misterioso o apacible, dieciochesco o futurista, según el carácter del film. Este otro concepto de ambientación encuentra mayor correspondencia en las etiquetas *Ambientación: iluminación* y *Ambientación: color*. El diseño del espacio y la apariencia de los objetos mediante la iluminación y el diseño cromático obliga, a menudo, al audiodescriptor a mayor prospección léxica en busca del vocabulario apropiado y exacto para evocar una atmósfera en la mente de su receptor.

Distinguiremos el análisis de estos aspectos en subapartados, por grupos conceptuales de etiquetas, para mayor claridad.



13. Cabe decir que esta última etiqueta fue quizá la categoría más difícil o resbaladiza en el trabajo de etiquetado con *Taggetti Narración*, puesto que requería hacer un primer ejercicio de abstracción y de análisis cinematográfico sólo para decidir aquello que es *atrezo*, para lo cual en primera instancia hay que ver el film completo. Sin embargo, tras el ejercicio de análisis, se reveló una de las etiquetas más interesantes, puesto que permitía comprobar cómo se había descrito un mismo elemento a lo largo de la película para facilitar el reconocimiento del espectador.

Ambientación: escenario

Espacio [AMB#LOC#ESP] [AMB#DISTRIBUCION]

Tiempo [AMB#LOC#TEMP]

Atrezo [AMB#ATREZO]

En general, las estrategias audiodescriptivas relacionadas con el espacio giran alrededor de dos conceptos complementarios: la *localización* y la *descripción*, que se reflejan en las subetiquetas incluidas en el grupo escenario, a saber *Ambientación: escenario: localización espacial (interior o exterior)*; *Ambientación: escenario: localización temporal* y *Ambientación: escenario: distribución de elementos*¹⁴.

Si recordamos, uno de los elementos claves de formato en el guión literario eran los encabezamientos de escena, cuya principal función era situar la acción en el espacio y en el tiempo. También en la audiodescripción, cada cambio de escena obliga a indicar en el guión audiodescriptivo la nueva *localización*, contextualizando la acción que va a presenciar. Esta *localización* suele hacerse de lo general a lo particular, es decir, primero situando el espacio mayor (una ciudad, una calle, una casa) y luego el espacio particular, interior o exterior (dentro de la casa, en el jardín, etc.). Suelen utilizarse para ello partículas o sintagmas preposicionales, pero también adverbios de lugar, colocados al inicio o al final de la oración, dependiendo del caso:

(...) Rodea el coche y entra *en la caseta* (...)

(*Brokeback Mountain*, Ang Lee, 2005; AD Antonio Vázquez, 2006)

(...) *Junto a una frutería* (...)

(*Un hombre y una mujer*, Claude Lelouch, 1966; José L. Chavarría Pérez, 2003)

Su concreción depende, por un lado, del aspecto visual del espacio representado, de aquellos patrones que sean reconocibles mediante la puesta en cuadro, pero también de la información de la que ya disponga el audiodescriptor gracias a la puesta en serie. Por ejemplo, en el arranque del film *Australia* (Baz Lurhmann, 2008; AD Antonio Vázquez, 2008) la audiodescripción sitúa una de las primeras escenas en una localización muy general:

(...) De día, en un río.

(*Australia*, Baz Lurhmann, 2008; AD Antonio Vázquez, 2008)



14. Esta etiqueta fue posteriormente sustituida por *Ambientación: escenario: descripción*.

Cabe decir que, en la película, esta primera escena tiene lugar justo después de leer un largo título en pantalla presente que sitúa la acción, tanto en el tiempo como en el espacio (el título es leído en voz alta, como ocurre cada vez que usa este procedimiento, por una voz distinta a la que locuta el resto de la glosa audiodescriptiva). A veces, cuando el audiodescriptor tiene elementos para concretar más, es tanto por la configuración fotográfica como discursiva del relato fílmico, su calidad de proceso de comunicación continuo:

(...) Tras el bombardeo de Pearl Harbor el día 7 de diciembre de 1941, la armada del imperio japonés se precipitó hacia el sur y lanzó un ataque sobre Darwin, una ciudad del norte de Australia. El territorio era una tierra de cocodrilos, magnates ganaderos y jefes guerreros, donde la aventura y el romanticismo eran una forma de vida. También era un lugar donde arrebatában a los niños con mezcla aborigen de sus familias y los instruían para prestar servicio a la sociedad blanca. Estos niños fueron conocidos como la generación robada.

(...)

Septiembre de 1939

(....)

(Australia, Baz Lurhmann, 2008; AD Antonio Vázquez, 2008)

Así, desde este título inicial, Darwin es una referencia espacial concreta que volverá a aparecer tanto en el diálogo como en el guión audiodescriptivo. Así, a mediados del film, el audiodescriptor puede desviar su colaboración con el film hacia fórmulas de localización espacial más concretas, siempre de lo general a lo particular:

(...) En un cine de Darwin

Fuera. (...)

(Australia, Baz Lurhmann, 2008; AD Antonio Vázquez, 2008)

Paralelamente, una vez situado el espectador, existe una segunda estrategia audiodescriptiva: la *descripción* de los espacios. Encontramos aquí construcciones que van de lo más sencillo a lo más complejo, estrategias léxicas a veces más rigurosas, otras creativas, centradas en la adjetivación mediante distintos tipos de sintagmas:

(...) El paisaje ante ella es una llanura *desértica interrumpida* por montañas *de poca altura* que conforman un altiplano (...)

(*Centauros del desierto*, John Ford, 1956; AD José Antonio Álvarez, 2007)

(...) Avanzan por el oscuro pasillo alfombrado hasta una *doble estancia*, salón y dormitorio, con ventanas al cementerio y decoración *oriental* (...)

(*La pasión turca*, Vicente Aranda, 1994; AD Javier Navarrete, 2000)

(...) en un túnel de lavado *con diseño vanguardista, estilo años cincuenta* (...)

(...) Avanzan sobre el césped del *enorme* jardín de la casa, *flanqueado* por dos hileras de estatuas *de estilo versallesco*. La entrada es una *espectacular veranda encolumnada* de *pulido* pavimento *marmóreo*. En el centro de la balaustrada hay un pequeño templete *redondo* con una *delicada* escultura de bronce (...)

(*Una proposición indecente*, Adrian Lyne, 1993; AD Rosa Pujol 1998)

En estas descripciones destaca, como puede verse, un uso más poético de la adjetivación, a veces anteponiendo el adjetivo al sustantivo (pulido pavimento, acristalada zona, vieja madera, etc.) o incluso elidiendo el artículo para que sean los elementos del espacio quienes protagonizan la frase (*Columnas de vieja madera sostienen...*). Estos recursos literarios persiguen, paradójicamente, una mayor síntesis lingüística, siguiendo el principio de economía del lenguaje:

(...) Mientras, *en una pobre barriada*, Juan se aproxima a *un patio de vecinos tipo corrala*. Unos niños juegan sobre los *cercanos montículos de escombros*.

(...) *Columnas de vieja madera sostienen los destantalados corredores de los cuales cuelgan ropas a secar* (...)

(*Muerte de un ciclista*, Juan Antonio Bardem, 1955; AD Javier Navarrete, 1999)

(...) *La acristalada zona del bar está abarrotada de hombres*, unos jugando a las cartas en las pocas mesas y el resto de pie, mirando a las parejas que bailan en la sala contigua (...)

(...) La cámara avanza lentamente por *el pasillo, decorado con plantas y aparadores y arcones repujados*. *Tiene cuatro puertas de doble hoja, dos en la pared de la izquierda, una en la derecha y otra al fondo* (...) (*El extraño viaje*, Fernando Fernán Gómez, 1964; AD Jesús Coba, 2007)

El uso de sustantivos y adjetivos es especialmente minucioso en este tipo de unidades, es detallista pero sintético, preciso, especialmente cuando se trata de describir el mobiliario o elementos arquitectónicos (*arcones repujados, chaslón, columnata, corrala*, etc.). La audiodescripción de ciertos géneros fílmicos presenta, previsiblemente, gran riqueza de vocabulario y una profusa adjetivación.

(...) El enorme salón con invernadero está decorado con el recargado gusto de la clase alta de esa época, columnas, muebles victorianos, *chaslón* y los grandes ventanales cubiertos de visillos prolijamente bordados (...) (*El abuelo*, José Luis Garcí, 2000; AD Adolfo Díez, 2001)

En ocasiones, entre los adjetivos, encontramos deslices a una interpretación más personal del audiodescriptor:

(...) El enorme salón con invernadero está decorado con el *recargado gusto* de la clase alta de esa época, columnas, muebles victorianos, *chaslón* y los grandes ventanales cubiertos de visillos prolijamente bordados (...) (*El abuelo*, José Luis Garcí, 2000; AD Adolfo Díez, 2001)

(...) Dentro, la casa está decorada con detalles de un modernismo *extravagante* y *superficial*, con columnas y vidrieras de detonantes colores (...) (*Todo sobre mi madre*, Pedro Almodóvar, 1999; AD José Echeverría, 2000)

En cuanto a la pauta de aparición, por regla general, la *descripción espacial* puede presentarse en una unidad aparte a la *localización espacial*, pero a veces aparecen juntas en la misma entrada o bocado audiodescritivo, siguiendo por lo demás el mismo principio que en los guiones fílmicos, aquel por el cual, en los encabezamientos de escena, primero se precisaba el espacio general y después el particular. Además, la localización espacial se combina, a veces, en el mismo bocado, con la *localización temporal*. Esta estrategia textual estaría aún más emparentada con las propias del guión literario, situando de una sola vez el espacio tiempo de cada nueva escena:

(...) Melvin llega en taxi a un barrio humilde de la ciudad. Los edificios de viviendas tienen terrazas privadas bajo los soportales de la planta baja. El piso de Carol es un pequeño apartamento que tiene la cocina en el vestíbulo, tras la cortina está el salón y al fondo un dormitorio (...) (*Mejor Imposible*, James L. Brooks, 1997; AD José Antonio Álvarez, 2004)

(...) *A la mañana siguiente*, Mesala, Judá, su madre y su hermana pasean *por el patio de la casa de Hur* (...) (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959; AD Antonio Vázquez, 2008)

Léxicamente, la *localización temporal* acostumbra a expresarse en términos preposicionales y adverbiales:

(...) *Poco después*, el Aston Martin de Dimitrios se detiene ante la puerta del club
(...) (*Casino Royal*, Martin Campbell, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006)

(...) *Luego* entra en una urna de plástico en cuyo interior yace el cuerpo de E.T. (...)
(*E.T. el extraterrestre*, Steven Spielberg, 1982; AD Javier Navarrete, 2007)

Para situar la acción en el momento del día, sin embargo, a veces encontramos también sintagmas verbales. Se trata de fórmulas algo más literarias que suelen usarse cuando la localización temporal se acompaña de la *descripción espacial*, también dependiendo de la configuración fotográfica y la duración del plano:

(...) *Es noche cerrada* y el cielo aparece tachonado de estrellas (...) (*E.T. el extraterrestre*, Steven Spielberg, 1982; AD Javier Navarrete, 2007)

(...) *Amanece* en las tierras nevadas del norte (...) (*Astérix y los Vikingos*, Stefan Fjeldmark, Jesper Møller; AD Antonio Vázquez, 2007)

En la medida en que el espacio no es sólo espacio, sino espacio-tiempo, la traducción del audiodescriptor no se limita a leer en clave visual el plano, leyendo por ejemplo la iluminación escénica para deducir si es de día o de noche, sino que da un paso más para interpretar la temporalidad que representa, para que el espectador ciego pueda situar la acción en la macroestructura del relato (qué ocurre antes y qué ocurre después). Así, la transposición de los cambios de escena atiende también a los tipos de nexos que veíamos en la puesta en serie, al tipo de transición (corte, fundido en negro, fundido encadenado, etc.), interpretándolos. Si bien esto ocurre en la conceptualización de la historia, en lo que respecta a estrategias traductoras, se utilizan, en su mayoría, construcciones preposicionales, tanto si se trata de escenas consecutivas en la historia como si se trata de situar temporalmente aquellas otras que, presentándose como consecutivas en pantalla, remiten en realidad a dos situaciones simultáneas, como ocurre en el último ejemplo:

(...) La comitiva reanuda la marcha. *Al día siguiente*, Quinto está ante Tiberio en el Senado (...) (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959; AD Antonio Vázquez, 2008)

(...) Aún aturdida, Fran se mira en el espejo. *Mientras tanto*, él va a casa de los Dreyfuss (...) (*El apartamento*, Billy Wilder, 1960; AD Rosa Pujol, 1997)

En otras palabras, la audiodescripción de la función espacio-temporal de la ambientación también contempla los distintos procedimientos de unión entre las escenas, porque algunos mecanismos relativos a la *puesta en serie*, a los que volveremos más adelante, hacen que leamos dos escenas como consecutivas, otras como simultáneas e incluso pueden expresar elipsis de distintos tipos, y su análisis lleva al audiodescriptor a adoptar distintas soluciones discursivas que reflejen su significado, explicitándolo para el espectador ciego.

Por último, el audiodescriptor se asegura de precisar el diseño espacial de la escena cuando intuye que el espacio ostenta funciones narrativas o simbólicas en el relato que traduce. Veamos si no, cómo se describe en el siguiente ejemplo, el espacio de los obreros y el del presidente de la fábrica, respectivamente:

(...)

Un rebaño de borregos marcha muy apretujado.

Funde con la masa de obreros que sale del metro.

Los obreros se dirigen a una gran factoría de altas chimeneas humeantes. Todos llevan su tartera.

Dentro, fichan en relojes dispuestos sobre la pared de una sala alargada.

Entran en las enormes naves de la fábrica llenas de grandes bobinas y cuadros de mandos.

(...)

(...) En su despacho geométrico y aséptico, con una gran pantalla al fondo, el presidente confecciona un puzzle con expresión aburrída (...)

(*Tiempos modernos*, Charles Chaplin, 1936; AD Javier Navarrete, 1998)

Algunos de estos juegos narrativos y simbólicos con el espacio, se refuerzan con la puesta en serie, mostrando consecutivamente aquello que se pretende comparar, contrastar o contraponer.

Más especialmente, esto ocurre cuando los cambios de espacio implican saltos atrás o adelante en el tiempo. Los juegos temporales se audiodescriben con estrategias que alteran el orden sintáctico habitual para la localización. Si la mayoría de cambios de escena comienzan con un circunstancial de lugar (“En la cocina”, “en su despacho”, etc.) cuando acontece un salto en el tiempo, se antepone la referencia temporal a la espacial, complementando semánticamente la oración con selecciones léxicas como “recuerda”, “se acuerda de”, “rememora”, etc.

Los saltos en el tiempo tienen que ver con la ambientación, pero también con la organización narrativa del discurso, por lo que volveremos a tratar los *flashbacks* (saltos atrás) y los *flashforwards* (saltos adelante) cuando hablemos de las estrategias de trasvase de la puesta en serie. Observemos ahora el tratamiento de un flashback de la película *Ratatouille* (Pixar, 2007; AD Antonio Vázquez, 2008). En la escena, Egó, el temido crítico culinario prueba el “ratatouille”, un plato casero típico de la Provenza, cocinado por el ratoncito protagonista. Transportado por su sabor, Egó rememora, emocionado, el espacio de su infancia:

(...) Egó toma un bocado.

Abre los ojos. *Se recuerda de niño* en una casa de campo.

Su madre le sirve un plato de ratatouille.

Egó niño come.

En el restaurante (...)

(*Ratatouille*, Pixar, 2007; AD Antonio Vázquez, 2008)

Nótese cómo el comienzo del *flashback* desplaza el complemento circunstancial de lugar (en una casa campo) al final de la oración, mientras que el fin del flashback, la vuelta al espacio del restaurante, hace que el circunstancial recupere su lugar primordial.

Así pues, la audiodescripción de la ambientación espacial no sólo facilita la comprensión del contenido de la imagen a través de selecciones léxicas, sino que, por un lado, en combinación con prácticas sintácticas, es capaz de trasladar una imagen mental acorde con el diseño fotográfico, como veremos en el análisis de la audiodescripción del siguiente nivel, la puesta en cuadro. Por otro lado, el guionista audiodescriptivo debe prepararse para torsionar sus fórmulas sintáctico-discursivas adaptándose a los cambios de prioridad narrativa, marcados por los mecanismos de puesta en serie, imbricando así la audiodescripción de los tres niveles. En la medida en que audiodescribir es narrar, resulta lógico que sea en este horizonte espacio-temporal en el que el traductor extraiga de sus habilidades discursivas recursos modulares, flexibles y funcionales para cada ocasión.

Ambientación: atrezo

Atrezo [AMB#ATREZO]

En relación con ello, los elementos de atrezo también pueden ostentar funciones narrativas, estéticas o simbólicas. Por ejemplo, los coches de los personajes son un caso característico de caracterización visual, que arroja una imagen mental inmediata, basada en arquetipos. En este sentido, a veces encontramos mayor especificidad léxica, refiriendo sustantivos propios que designan marca o modelo (por ejemplo, *Mercedes*, *Porsche*, *Rolls Royce*, etc.) y otras veces sustantivos comunes, dejando la caracterización en manos de la adjetivación (por ejemplo, *coche lujoso*, *coche viejo* y *destartalado*, etc.).

(...)

Cerca del camión está la rubia apoyada en un *mercedes*.

(...)

La rubia se sienta al volante del *mercedes*.

(*La caja 507*, Enrique Urbizu, 2002; AD José Antonio Álvarez, 2004)

El atrezo es también un modo de crear contraste entre dos personajes, desplazando su personalidad a los coches, siguiendo con el ejemplo:

(...) El niño, *moreno* y con las grandes gafas de sol del hombre, sigue al volante del *Ford Mustang rojo*. El hombre le ayuda en la conducción. Ambos sonríen (...)

(...)

La morena sube a un *lujoso coche* (...)

El *coche* parte. El *Mustang* se detiene frente a la escalinata.

(*Un hombre y una mujer*, Claude Lelouch, 1966; AD Jose Luis Chavarría, 2003)

De igual modo, si hemos dicho que el atrezo es, sobre todo, atrezo porque cumple funciones narrativas, es natural que el contraste o la evolución de los personajes pueda rastrearse viendo cómo se ha audiodescrito este elemento. En el film *Una proposición indecente* (Adrian Lyne, 1993; AD Rosa Pujol 1998) se presenta a la pareja protagonista en un contexto social de clase media con dificultades económicas, por eso, cuando el acaudalado Shackelford les proponga un millón de dólares a cambio de acostarse con Diana, la mujer de David, el dilema moral se trasladará

visualmente al espacio que van poblando los personajes. En este caso, los espacios u objetos que poseen encarnan su poder adquisitivo. El viejo *Citröen 2CV* de David frente al *Rolls Royce* de Shackelford actúan como metáfora de un poder desigual, que tiene que ver con el devenir dramático:

(...) Recuerda su boda en Las Vegas. Él viste camisa de cuadros y ella atuendo tejano con tul blanco, adornando su sombrero. El coche nupcial es *un viejo Citroën dos caballos* con los botes atados al paragolpes.

(...)

En un barrio humilde, David descarga *su viejo coche*. Entra en un barracón lleno de cajas. Su perro blanco está con él.

(...)

El Rolls Royce de John se detiene ante un lujoso restaurante.

(...)

John y Diana van *en el Rolls* conducido por Shackelford.

(...)

(*Una proposición indecente*, Adrian Lyne,1993; AD Rosa Pujol 1998)

La evolución de un personaje también puede marcarse a través del atrezzo, en combinación con el vestuario, maquillaje o peluquería. En el siguiente ejemplo, Lisbeth, la joven hacker protagonista, ha dado un cambio radical de estilo y de actitud al final del film, convertida en ejecutiva a bordo de un coche de lujo, como símbolo de su triunfo. La caracterización visual de los personajes a través de los objetos es un recurso permanente que, en este caso, el audiodescriptor necesita referir desde la ausencia (*Los piercings han desaparecido de su cara*), como un modo de declarar el cambio absoluto e identidad. Así comienza y así acaba este personaje:

(...) La cámara sigue a una joven que camina de noche por un andén y por los solitarios pasillos del metro. Viste vaqueros y una cazadora de cuero negro con capucha. Lleva las manos en los bolsillos de la chupa y un maletín negro colgado en bandolera (...) Es morena, de pelo muy corto, con el largo flequillo que le cubre la mitad del rostro. Lleva aros de diferentes tamaños en la oreja y en las fosas nasales. Su atuendo es estilo gótico.

(...)

Un chófer abre la puerta de un coche de lujo. Lisbeth sale de él, vestida con el traje chaqueta gris con finas rayas blancas, los zapatos de tacón y la melena rubia. *Los piercings han desaparecido de su cara.*

(*Los hombres que no amaban a las mujeres*, Niels Arden Oplev, 2009; AD Antonio Vázquez, 2010)

Cuando el *atrezo* se convierte en función bordwelliana, con alcance dramático, simbólico y narrativo, el audiodescriptor debe asegurarse de que su receptor sea igual de capaz que el espectador vidente de establecer su interpretación en base al sistema de relaciones que se produce en el film. En ese sentido, cuando los objetos adoptan relevancia dramática o narrativa, hemos detectado que la principal estrategia es la *repetición léxica* a lo largo del guión audiodescriptivo, un recurso que radica de manera lógica en el principio de repetición que le reconocíamos al texto fílmico. Si se pretende que el espectador reconozca un elemento en distintos momentos del film, este debe aparecer bajo la misma o parecida forma a la que haya aparecido previamente, decía el principio de repetición. Así, por ejemplo, ocurre con la funda de las raquetas en *Match point* (Woody Allen, 2005; Imaginables Inc., 2009), con las pastillas de jabón de Hanna en *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006), con el espejito en *El apartamento* (Billy Wilder, 1960; AD Rosa Pujol, 1997) o con el trineo y la palabra “Rosebud” en *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941; AD Javier Navarrete, 1999). Veamos sólo cómo se concreta la repetición léxica para los tres últimos ejemplos:

(...) Tiró una *pastilla de jabón* y abre otra (...)

(...) Se lava las manos. Hay varias *pastillas de jabón* sin abrir (...)

(...)

(...) En la habitación del quemado, Hanna saca varias *pastillas de jabón* empaquetadas y las coloca sobre una mesa (...)

(...)

(...) Las deja sobre la mesa y saca una *pastilla de jabón* envuelta en papel transparente (...) (*La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006)

(...) Es una polvera con el *espejito roto*. Shelldrake se la guarda (...)

(...)

(...) Ella le ofrece su polvera para que se mire en el *espejito*. Baxter la reconoce por el *espejo roto* (...) (*El apartamento*, Billy Wilder, 1960; AD Rosa Pujol, 1997)

(...) Un niño de unos 10 años se desliza con un *trineo* y lanza una bola de nieve contra el cartel de una casa de madera que reza: “**Casa de huéspedes de la señora Kane**”.

(...)

(...) La cámara vuela sobre la interminable masa de cajas, objetos y muebles, hasta detenerse sobre un tosco *trineo* (...)

(...)

(...) Es el *trineo* con el que jugaba Kane de niño, cuando el banquero Thatcher llegó a llevárselo de casa de sus padres. Un obrero lo coge y lo transporta hasta un gran horno donde está quemando los trastos sin valor.

(...)

(...) El obrero lanza el *trineo* al fuego. La cámara se acerca y, mientras las llamas funden la pintura, podemos leer grabada sobre la plataforma del *trineo* la palabra ROSEBUD. Finalmente la pintura hierve y las llamas se apoderan de todo el juguete

(...) (*Ciudadano Kane*, Orson Welles, 1941; AD Javier Navarrete, 1999)

Sabemos que, además, el atrezo puede componer un grupo de *motivos* alrededor de un espacio, un personaje o trazar una evolución dramática, a través de asociaciones tanto en el eje sintagmático como en el eje de paradigmático (recordemos que cualquier signo fílmico podía, desde el momento en que se utilizaba repetidamente, cumplir función de atrezo y componer grupos de motivos: el color rojo, las flores, un tipo de plano, un esquema de iluminación, etc.). Su reconocimiento pasa por el empleo estricto del principio discursivo de repetición, por ejemplo, en la atribución de colores a ciertos personajes a lo largo de un film. A este respecto, queremos citar el estudio que realizó Ana Rodríguez a propósito del color como símbolo y motivo en la versión audiodescrita de *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006) ya que puede darnos un ejemplo de la repetición léxica como estrategia traductora. Hanna (Sara Polley) se nos presenta como un personaje más frío y distante, por lo que tiene asignado el color azul, mientras que Joseph (Tim Robbins), a pesar de estar postrado en una cama, tiene asignado el rojo por su carácter vitalista y pasional:

(...) Todo lo que rodea al personaje femenino está coloreado básicamente de azul (aunque, a veces, se incluyan los colores gris y blanco), y así se expresa en la AD: “tonos azules”, “maleta azul”, “fachada azul”, “toallas azules”, “bolsa azul”, etc.

Por otro lado, lo que se refiere al personaje masculino viene teñido de rojo, como se reproduce en la AD: “monos rojos”, “coche rojo”, “hombres vestidos de rojo”, “extintor rojo”, “barandilla roja”, etc. Sólo se produce un cambio de colores, o la omisión de

estos, cuando el mundo de un personaje se mete en el del otro. (...) (Rodríguez Domínguez, 2007, pendiente de publicación)

Ahora bien, el principio de repetición no era el único principio discursivo. Sin ir más lejos, su principio complementario argüía que los motivos (escenas, decorados, acciones, objetos, recursos estilísticos de cámara, etc.) raras veces se repetirán de forma exacta, sino que aparecerá la variación. Comprobamos que lo mismo ocurre con las estrategias léxicas en los guiones audiodescriptivos: incorporan recurrencias semánticas, pero no necesariamente realizando una repetición léxica exacta, sino que acuden a recursos como la *sinonimia*, la *hiponimia* o la *hiperonimia*.

Tomemos como ejemplo una película que trabaja con varios grupos de motivos. El autor de la novela que dio vida a *El silencio de los corderos* (Jonhattan Demme, 1991; AD José Luis Chavarría, n.d.), Thomas Harris, esparció algunos animales por su novela con distintos significados. En tanto su función simbólica se trasladó a la película, convirtiéndose en signos audiovisuales de atrezzo, la audiodescripción manifiesta la recurrencia simbólica de dichos elementos mediante la repetición léxica o semántica. En primer lugar, las mariposas o polillas de la muerte¹⁵ (no en vano, una mariposa compone en cartel promocional del film) crean un grupo de motivos alrededor del espacio de Bill, el asesino en serie. Este insecto, símbolo de la metamorfosis, de la transformación de oruga en crisálida, se torna aquí un animal siniestro, instrumentalizado por el asesino que, a la espera de la redención, inserta un capullo en la garganta de sus víctimas. Así, en el guión audiodescriptivo encontramos variadas referencias a este insecto, tanto en sus apariciones materiales (“mariposas”, “polillas”, “crisálida”) como en otras representaciones (dibujo, gestualidad del actor) que aluden al mismo motivo:

(...) Un adorno que cuelga del techo con el dibujo de dos *mariposas* gira sobre sí mismo haciendo el efecto de que vuelan (...)

(...)

(...) En una habitación crece una planta de hierba mora. Varias *mariposas* vuelan a su alrededor (...)

(...)



15. En concreto, se trata de un tipo de mariposa que se conoce como *esfinge de la muerte* o *esfinge de la calavera* aunque son inofensivas, por la coloración que presenta en el dorso de su tórax, que a ojos de los seres humanos se parece a una calavera o un cráneo. De ahí que en la audiodescripción de este film encontremos el nombre de “polillas de la muerte”.

(...) En una mesa hay una bandeja con hojas de hierba mora y diferentes frascos. En la amplia habitación hay varias jaulas con paredes de mosquitera repletas de mariposas y polillas de la muerte (...)

(...)

Bill baila jugando con su túnica de colores mientras canta.

Se detiene y esconde sus genitales entre las piernas. Da unos pasos hacia atrás, desnudo y con los genitales ocultos, y extiende la túnica con sus brazos como si fuese una mariposa (...)

(...)

(...) Bill, que lleva en los dedos multitud de anillos plateados, escoge con cuidado una crisálida de una jaula y con mucha suavidad la despoja de su capullo (...)

(...)

(...) Dos SWAT se apostan en las inmediaciones de la casa del barrio residencial.//

Bill acaricia la mariposa con la nariz (...)

(...)

(...) Clarise observa como una polilla de la muerte se posa sobre un ovillo de hilo (...)

(...) Llega a la amplia habitación donde Bill cría las polillas. Está repleta de enseres y pobremente iluminada. Hay diversas puertas que dan a otras dependencias. Las polillas revolotean alrededor de Clarise asustándola (...)

Un segundo animal que utiliza Harris es el gato. Los gatos son, con frecuencia, testigos silenciosos de múltiples asesinatos en los films de terror, merced a las facultades que se le atribuyen en el imaginario popular: intuición, clarividencia o incluso supervivencia, siempre se ha dicho que los gatos tienen siete vidas. En el film de Demme, los felinos, reales o simbolizados en reproducciones de porcelana o fotografías, abundan en torno a las víctimas:

Sale del coche y habla a un gato que la observa desde una ventana.

(...)

El gato de la joven les observa desde la ventana

(...)

En la base de esta ventana reposa un pequeño crucifijo y una foto con un marco ovalado color rosa de Fedrica con una mujer madura y un gato.

Sobre una cómoda hay una casa de muñecas, varias fotos diminutas con marcos variopintos, un *gato de porcelana* y un pequeño cofre blanco decorado con motivos florales. Clarise se acerca al cofre y lo abre.

(...)

Deja las fotos sobre el cofre y va hacia donde procede el maullido. Al otro lado de la puerta del cuarto de Fedrica hay un *gato* que se lame bajo el quicio de una puerta que da a otra habitación. Cuando Clarisa se acerca, el *gato* entra en esa habitación. Ella le sigue.

(...)

El tercer tipo de animal simbólico es el cordero. Los corderos, que funcionan en el film como una potente metáfora de los hombres dóciles, que se someten sin rebelarse ante quien los humilla y los explota. No obstante, este símbolo opera desde un grupo de motivos sonoros (en el diálogo hablan en varias ocasiones de ello, chillidos de corderos pueblan la banda sonora de escenas clave, etc.), y nunca se hacen visuales excepto en una ocasión, ya que precisamente la fuerza simbólica de este elemento radica en que permanezca invisible para el espectador, como lo es el subconsciente de Clarise. El cordero es, además, la moneda de cambio de la lucha psicológica entre Clarise y Hannibal Lecter (¿Quién es aquí el lobo y quién el cordero?):

(...) En la celda de Lecter, sobre una mesa, hay un casete encendido y retratos de Clarise abrazando un cordero (..)

Por último, el perro es el único animal que se connota positivamente. Encarna la fidelidad, ya que aparece siempre apegado al asesino en serie, dentro de su espacio y a menudo en sus brazos, demostrándole afecto a pesar de su condición, sin juzgarle. Es su único amigo fiel, hasta el punto de que Bill es capaz de arriesgar su vida por el animal en una escena clave del film. Cuando el caniche cae al pozo donde el asesino tiene recluida a la chica, tiene lugar el último punto de giro de la narración, donde el poder pasa a manos de la chica. Si Bill quiere que el animal sobreviva, si no quiere que ella le haga daño, tendrá que liberarla. El perro, o mejor dicho, la perrita, tiene en el film además de una función simbólica, una función narrativa:

(...) Un *perro* se asoma a un pozo (...)

(...)

(...)Ha lanzado fuera del pozo el hueso de pollo atado a un cubo. El *caniche* alza la cabeza mientras Bill se pinta una ceja con un pincel (...)

(...)

(...) El *caniche* se acerca al pozo (...)

(...)

(...) La *perrita* está muy cerca del cubo con el hueso (...)

(...)

(...) La *perrita* se asoma.

(...)

(...) La *perrita* se asoma a la boca del pozo.

(...)

Se cruza con Catherine que sale de la casa de Bill ayudada por dos enfermeros. Va abrazada al *caniche* y cubierta con una manta (...)

Observemos que, en la audiodescripción de este animal simbólico, encontramos también estrategias semánticas de repetición sin réplica exacta. La hiperonimia (perro/a-caniche) o los diminutivos (perrita) están entre ellas, incluyendo la pequeña incoherencia de género que, en la primera aparición del animal, lo presenta como “perro” cuando más tarde descubrimos que es una “perra” o una “perrita”, rebajando el efecto sonoro de la palabra “perra”, que puede remitir a otro significado o registro.

Hasta aquí hemos visto algunas estrategias, sobre todo léxicas, pero siempre en contacto con prácticas sintácticas y discursivas, para audiodescribir los elementos de la ambientación que tienen que ver con el escenario y el atrezzo. En la medida en que el diseño espacial de la escena implica una localización para la acción, pero puede adquirir también funciones estéticas, narrativas o simbólicas, la formulación audiodescriptiva debe encontrar el modo de respetar los principios discursivos que organizan el relato para trasladar toda la carga semántica de estos elementos al espectador ciego.

Pero la ambientación también engloba un aspecto que tiene que ver más con lo plástico que con lo narrativo. La experiencia estética de ver un film está ligada al diseño fotográfico de los encuadres, al uso de la luz y el color para crear atmósferas visuales. Trataremos a continuación ambos aspectos brevemente, aunque volveremos sobre ellos en los siguientes apartados, ya que la luz funciona como elemento signifiante transversal, en todos los niveles fílmicos, puesto que ningún componente escénico es tan importante como la luz (Bordwell y Thompson, 1995, p. 157). Sobre el color, por su parte, volveremos específicamente en el siguiente apartado, el que tiene que ver con la descodificación y audiodescripción de los componentes visuales de la imagen.

Ambientación: iluminación.

Iluminación [AMB#ILUMINACION]

Ambientación: color.

Color[AMB#ILUMINACION]

El dispositivo lumínico de la escena cinematográfica dibujaba su expresividad, si recordamos, en torno a tres aspectos: la naturaleza de la fuente (natural o artificial), la calidad de la luz (dura o blanda) y la dirección de la luz. Esta expresividad se completaba con el diseño del color. Las fuentes de luz natural adquieren tonalidades acusadas en ciertos momentos del día (amanecer, anochecer) y las fuentes artificiales pueden colorearse según distintos métodos (filtros, bombillas, etc.). En la audiodescripción, no encontramos una distinción tan específica, pero sí se dan cita estrategias que reflejan uno u otro aspecto, transmitiendo la plasticidad de la escena según su composición fotográfica. Encontramos fórmulas relativas a la naturaleza de la fuente lumínica, natural o artificial:

(...) El pasillo tiene un aparador a la izquierda y *está iluminado por la luz de una ventana* (...)

(*La cinta blanca*, Michael Haneke, 2009; AD Antonio Vázquez, 2010)

(...) *Está iluminado con candelabros repletos de velas*. Los actores-vampiros les rodean. Llegan abajo donde están los ataúdes en los que duermen durante el día
(...) (*Entrevista con el vampiro*, Neil Jordan, 1994; AD Aristia, n.d.)

(...) Ella se arrodilla, mirando al cielo e *iluminada por luz que entra del exterior* (...)
(*Elisabeth. La edad de oro*, Shekar Kapur, 2007; Gala Rodríguez, 2008)

Otras veces hallamos maniobras más literarias que no se limitan a indicar, por ejemplo, si la dirección marca un contraluz o si la dominante cromática es rojiza, sino que tratan de irradiar el resultado plástico, la emoción que provoca un determinado encuadre:

(...) Allí, al contraluz de la puerta, se recorta la oscura y quieta imagen de la muerte (...)
(*El séptimo sello*, Ingmar Bergman, 1957; AD Aristia, n.d.)

(...) Al rojizo contraluz de las llamas, ambos bandos se dejan valientemente sus vidas en un carnaval de sangre y bravura (...) (*Gladiator*, Ridley Scott, 2000; AD Aristia, n.d.)

La luz es, quizá, el elemento escénico que mayor literatura dispara en los guiones audiodescriptivos. La luz y el color pueden colaborar con los objetos del escenario, estáticos o en movimiento, logrando composiciones más artísticas. Ocurre en especial cuando la puesta en cuadro se aparta de una intención naturalista y opta por una iluminación estilizada, de raíz expresionista o incluso abstracta, como es el caso de acusados clarososcuros, contraluces, juegos de líneas y color, etc.:

(...) Con sus alas extendidas, los murciélagos gigantes cubren de negro el luminoso cielo azul (...) (*El puente sobre el río Kwai*, David Lean, 1957; AD Aristia, 1998)

(...) Junto a las ramas retorcidas de un árbol reseco, se incorpora, se yergue recta y orgullosa contra el cielo rojizo y atormentado (...) (*Lo que el viento se llevó*, Victor Fleming, 1939; AD Javier Navarrete, 1997)

(...) La plataforma es un punto entre el mar y el tormentoso cielo (...) (*La vida secreta de las palabras*, Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006)

(...) Los numerosos helicópteros se recortan negros contra el cielo rojizo del amanecer, las oscuras aguas del delta, las sombras de la selva y las máquinas de guerra voladoras componen un marco de sobrecogedora belleza.

Desde su nave el Capitán Willard observa conmovido la sutil danza que las libélulas metálicas realizan suspendidas en ese cielo color naranja. (...) (*Apocalipsis now*, Francis Ford Coppola, 1979; AD José F. Echeverría, 2001)

En algunas unidades descriptivas, incluso, la luz deja de ser tratada sintácticamente bajo la forma de un complemento adverbial o preposicional para pasar a ocupar el sujeto de la oración. Esta práctica sintáctica es digna heredera de la mirada del audiodescriptor, quien reformula su discurso guiándose por aquello que resalta más el encuadre, recogiendo así el guante del director de fotografía:

(...) La luz rosada del amanecer comienza a dibujar el contorno de Madrid sobre el que sobresale la aguja del Pirulí (...) (*La buena estrella*, Ricardo Franco, 1997; AD Aristia, n.d.)

(...) La luz de la ventana le ilumina la calva y los largos pelos blancos que le cuelgan por los lados (...) (*Amadeus*, Milos Forman, 1984; AD, José F. Echeverría, 2000)

En efecto, cuando la iluminación o el color prevalecen por encima de otros elementos en el encuadre, cuando perduran o se repiten en pantalla (convirtiéndose en motivo) estamos ante una colaboración entre puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie, es decir, ante una representación con valor narrativo o simbólico. En estos casos, resulta lógico que la iluminación se vuelva también sujeto primordial de la oración verbal, espejando la oración visual compuesta por uno o más encuadres. *El color del paraíso* (Majid Majidi, 1999) es la historia de un niño ciego donde la luz se convierte en elemento de revelación, semántico y simbólico:

(...) Una luz amarilla ilumina la mano (...)

(...)

(...) Mueve los dedos y tiende la mano hacia la luz (...) (*El color del paraíso*, Majid Majidi, 1999; AD Gala Rodríguez, 2007)

La iluminación puede convertirse en motivo, también a partir de la colaboración con el atrezzo, el escenario, el sonido, etc. como ocurre en *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998), donde la colmena funciona como símbolo global del silencio de la posguerra, del abandono de toda esperanza o de un enigmático poder¹⁶ que mantiene atrapados a los personajes. Todos zumban por el caserón como abejas en una colmena (este motivo compone también el cartel promocional de la película), y ciertos elementos del espacio son claves, como la ventana con celdas hexagonales, reforzada en distintos momentos del film por el uso de la iluminación. El resultado plástico adquiere así tintes simbólicos y narrativos que convierten a la luz, en algunas unidades descriptivas (y en otras no), en protagonista de la oración. Eso sí, la luz aparece siempre conectada al resto de elementos del escenario para formar la imagen de la colmena o remitir a ella simbólicamente (*dando la espalda a su marido y a la luz*):

(...) *La luz del día que filtra la ventana ilumina la colmena* de cristal que Fernando mencionaba en su escrito. Desde la colmena hasta el exterior, un cilindro confeccionado con fina malla metálica permite a las abejas iniciar su actividad sin invadir la estancia.



16. En palabras de Víctor Erice, director y guionista del film: "El título en realidad no me pertenece. Está extraído de un libro, en mi opinión, el más hermoso que se ha escrito nunca sobre la vida de las abejas, y del que es autor el gran poeta y dramaturgo Maurice Maeterlinck. En esa obra, Maeterlinck utiliza la expresión "El espíritu de la colmena" para describir ese espíritu todopoderoso, enigmático y pródigo al que las abejas parecen obedecer, y que la razón de los hombres jamás ha llegado a comprender". En el prólogo al guión literario publicado Fernando Savater da la clave histórica: "La colmena en la que se debate el espíritu de Erice es indudablemente España. Tan absurdo sería descontextualizar la película olvidando este dato –degradándola a inconcreta alegoría– como supeditar todo su significado al peculiar enredo histórico español (...) Estamos ante un decidido alegato contra el fascismo, cuya verosimilitud estética le hace afortunadamente rebasar el cauce estrictamente político (...)" (Prólogo a Fernández Santos, A. y Erice, V. *Guión "El espíritu de la colmena"*. Madrid, Elías Querejeta ediciones, 1976, p. 26)

(...)

En la cama, sola, duerme Teresa. Los pasos de su marido entrando en la habitación la despiertan. Teresa cambia de postura recostándose sobre su lado izquierdo y *dando la espalda a su marido y a la luz* que se filtra por la ventana del dormitorio. Cierra los ojos.

(...)

Fuera, la luna ilumina entre nubes grises y blancas. La ventana del despacho se *ilumina con la luz* del quinqué y se ve la silueta de Fernando pasar de lado a lado, una y otra vez, tras el ventanal de celdillas hexagonales.

(...)

Isabel abre las contraventanas *dejando entrar la luz*.

(...)

Le quita las gafas, las pone sobre la mesa y *apaga la luz* del quinqué.

(...)

Un tenue rayo de luna recorta la figura de la niña contra el hueco del balcón. En la parte alta del ventanal *las celdillas hexagonales tamizan una luz azulada*.

En cuanto al color, hemos hablado y seguiremos hablando de este importante elemento de la ambientación, pero aquí queremos apuntar que, cuando se comporta como un código tecnológico, esto es, imagen a color por oposición a imagen en blanco y negro, suele responder a razones narrativas o simbólicas, no meramente estéticas. Cuando ambos códigos se combinan discursivamente, el blanco y negro puede representar el pasado de la historia y el color el presente de la historia (o al revés), aunque también puede marcar simplemente la existencia de un dispositivo de representación distinto, el cine dentro del cine. Esto último ocurre en el mismo film que estábamos comentando:

(...) Se cierra la puerta y se apagan las luces. Desde la máquina de proyección, un rayo de luz rompe la oscuridad. En la pantalla, *en blanco y negro*, aparece un presentador con smoking (...) (*El espíritu de la colmena*, Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998)

En el caso de que estos cambios se produzcan para indicar saltos narrativos del presente al pasado o al revés, el guión audiodescriptivo marca el recurso las veces que sean necesarias, al menos hasta que el espectador cuente con las pistas suficientes para asociar el tratamiento

visual del color al pasado y el blanco y negro al presente, o viceversa. Este uso del color es, en realidad, un código más fotográfico que escénico, pero su repercusión en la puesta en escena hace que lo tratemos aquí:

(...) Él conduce serio.

Ella lo mira.

(...)

Imagen en color. De día, dos vaqueros se miran tensos con una mano sobre el revólver que llevan al cinto. Uno de ellos viste de negro y fuma un puro.

(...)

El revólver del vaquero de negro no funcionó. El vaquero lo tira al suelo con rabia. Las imágenes vuelven al *blanco y negro*.

(...)

En color. De día, varios coches colisionan provocando explosiones. Algunos se incendian.

(...)

En blanco y negro.

(..)

Ella niega.

(...)

En color. De noche, el especialista besa a una joven negra ante el decorado de la fachada de un caserón. Anne cronometra sonriente (...)

(*Un hombre y una mujer*, Claude Lelouch, 1966; José L. Chavarría Pérez, 2003)

En un último orden de cosas, pero sin abandonar el análisis de la ambientación, nos gustaría, antes de terminar, recuperar algo que ya hemos mencionado en el apartado de los personajes, y es cómo en algunos guiones audiodescriptivos anteriores a la norma AENOR de 2005 (la mayoría, por otro lado), a veces se incluye, a modo de estrategia vertical, una introducción metadiscursiva que sienta las bases para que el espectador ciego se sitúe en el universo narrativo de ciertos films característicos. Ocurría con los personajes en *Astérix y los Vikingos* (Stefan Fjeldmark y Jesper Moller; AD Antonio Vázquez, 2007). En esta ocasión, nos referimos a metadiscursos centrados en compendiar información acerca del diseño de la puesta en escena, siempre portadora de sentido dramático y narrativo. Tomemos como ejemplo la que sigue siendo la más reciente adaptación

cinematográfica de *Les Liaisons dangereuses* –novela epistolar escrita por Chardel de Laclos– la película *Las Amistades Peligrosas* (Stephen Frears, 1988; AD, Rosa Pujol, 2001). A partir del guión adaptado, Frears rodó una historia ambientada en el siglo XVIII con un mayor interés por la psicología de los personajes que por retratar, como quien dice, una representación didáctica de la época. Esta intencionalidad le lleva a prodigarse en escenas con rápidos y afilados diálogos que indagan en el aspecto contemporáneo de los personajes. Quizá por ello, la audiodescriptora consideró incluir este metadiscurso para indicar a su público receptor el carácter escenográfico (arquitectura, mobiliario, vestuario, peluquería, maquillaje, etc.) antes de que la acción comience, sabiendo que en el fragor de la narrativa no tendrá tiempo de hacerlo:

(...) Esta película está magníficamente ambientada en su época: el siglo dieciocho, a lo largo del cual las variaciones de la moda fueron escasas. Iniciada en los tiempos de Luis XIV se mantendría básicamente parecida hasta la llegada de la revolución. En palacios y decoración predomina el estilo rococó, que recarga el barroco añadiéndole elementos naturales como hojarasca frutas escenas rústicas etc. Los interiores se llenan de porcelana, espejos, relojes y frescos de gran colorido, así como el forrado de paredes y el brocado en tapizados y cortinas. En los muebles predomina el estilo Luis XV con patas arqueadas terminadas en gráciles puntas. Las mujeres usan gran miriñaque, más amplio en los costados, y a menudo pliegues a lo Bateau, el famoso pintor, corpiño muy estrecho en la cintura y gran escote que aprieta la mitad inferior de los senos, dejando asomar la mitad superior como globos a punto de estallar, sobre los cuales solían colocarse falsos lunares. Calzan medias y zapatos de tacón fino adornados con un lazo. Los sombreros tienen las formas más diversas: desde las simples cofias del pueblo y de la pequeña burguesía a las grandes cofias adornadas con lazos y puntillas, los grandes sombreros de paja tipo pamela con encajes o los enormes sombreros de alta copa y grandes plumas de colores. Los maquillajes son muy acusados, con fondos pálidos, fuerte colorete en los cachetes, labios muy rojos y falsos lunares. Los hombres portan chalecos sobre la camisola, casaca abierta muy estrecha en la cintura y calzón o culot hasta las rodillas, bajo el cual llevan medias. Calzan zapatos de tacón parecidos a los de las mujeres, portan pelucas muy historiadas o el cabello largo recogido en coleta con un vistoso lazo de seda. La corbata es una cascada de encaje llamada chorrera. Se cubren con un sombrero tricornio y portan un florete al cinto. También se empolvan, perfuman y maquillan de forma parecida a las mujeres (...)

Algo similar sucede en *Chinatown* (Roman Polansky, 1974; AD Aristia, 2000) cuya historia se desarrolla en San Francisco (EEUU) en los años treinta. Una especie de prólogo dedica unas líneas al diseño de toda la ambientación del film, incluyendo vestuario, atrezzo, maquillaje y peluquería:

(...) La acción transcurre en el San Francisco de 1937. Los hombres visten trajes amplios de solapas con chalecos, sombrero y un pañuelo a juego en el bolsillo superior de la chaqueta. Se peinan con raya y el pelo muy engominado y aplastado hacia atrás. El personaje principal, interpretado por Jack Nicholson, va siempre muy dandi con traje de lino blanco. Las mujeres llevan sombrero en forma de casquete con redecilla, traje de chaqueta con falda de tubo hasta la pantorrilla o amplio y vaporoso con volantes y un maquillaje muy acusado con fuerte depilación de las cejas. (...)

También en *Bagdad café* (Percy Adlon, 1987; AD Javier Navarrete, 1994) se incorpora un metadiscursos, cuyo objetivo esta vez sería más bien trasladar la ambientación entendida como la atmósfera visual. Los personajes no abandonarán en todo el film el desierto de Nevada, también en Estados Unidos. La luz de todas las imágenes es artificialmente amarillenta, sugiriendo la sequedad de dicho enclave. En el arranque del film, además, el tratamiento fotográfico de la puesta en escena abunda en planos inclinados, con perspectivas aberrantes, lo que enrarece aún más la sensación del espectador vidente. El audiodescritor decide, pues, trasladar esa inquietud al espectador ciego, a modo de estrategia preparatoria:

(...) La acción transcurre en pleno desierto de Nevada, bajo un sol aplastante que hace que las luces y colores se distorsionen confiriendo a las imágenes un cierto tono irreal o de espejismo. Junto a la autopista existe un destartado complejo compuesto de gasolinera y motel: es "Bagdad Café". Este mini-complejo está regentado por una familia de color integrada por la mujer, Brenda, larguirucha y deslavazada; Sal, el marido, vago e infantiloides; Junior, el hijo, de unos 18-20 años, siempre estudiando al piano, y padre de un bebé, y Philis, chica de 16 ó 17 años, típica juvenil discotequera con un eterno walkman en las orejas. A la barra del bar está Cahuenga, muchacho de raza india y aspecto noblote. En la explanada que hay entre el bar y los pequeños cubículos del motel está aparcada una rulote. En ella vive el Sr. Cox, pintor de decorados ya jubilado y que siempre viste ropa country de exagerado diseño. En uno de los cubículos vive Debby, una chica que se dedica a hacer tatuajes a los camioneros (...)

En suma, el diseño de la ambientación tiene una función primordial, relacionada con la coherencia espacio-temporal de la historia, en la que colaboran todos los elementos que hemos analizado: escenario, atrezzo, vestuario, color e iluminación. La conjunción plástica de los elementos de todos ellos puede producir resultados tan narrativamente compactos y creíbles en pantalla como el arranque de *Cantando bajo la lluvia* (Stanley Donen, 1952; AD Aristia, n.d.) que nos sitúa inmediatamente en Hollywood, al final de la dorada década de los 20. Veamos sólo por gusto, como colofón de este apartado dedicado a la audiodescripción de la puesta en escena, lo que ocurre en el guión original del film, para después compararlo con lo que ocurre en el guión audiodescritivo:

FADE IN: EGYPTIAN THEATER. HOLLYWOOD-EXT. NIGH.

The scene is Hollywood in 1927, at the peak of the silent movie era just prior to the introduction of sound pictures. It is the night of a big premiere. First we see huge beams of light searching the sky from big search-lights placed around the theater. We see a Street sign saying "Hollywood Boulevard" which is alternately lit up and dark as the beam hits it. We see the front of the Egyptian Theater an enormous crowds along the boulevard and from clothes of the people we see that we are in the late 20's. The marquee reads "Premiere Tonight Biggest Picture of 1927".

A couple of kids have climbed a palm tree and are looking at a sign; *reading: "Don Lockwood and Lina Lamont in "The Royal Rascal".*

The police are holding back surging crowds, which are pressing against ropes forming an aisle from the street to the entrance to the theater. The aisle is covered with red carpeting. A kid is clutching a fan magazine on the cover of which we see a picture of *two movie stars* and the heading "Lockwood and Lamont-Reel Life or Re-al Life Romance?"

About three-quarters of the way up the aisle to the theater is a large, old-fashioned microphone, and to either side high poles topped with the flaring horns of an early public address system. At the microphone stands Dora Bailey, a smartly dressed, matronly woman, a leading film columnist, who is addressing the crowd (...)

(Comden y Green, 1953, p.1)

Tanto el encabezamiento como la propia glosa de la escena nos sitúan en un espacio concreto (estamos en Hollywood, bajo el luminoso y parpadeante rótulo de "Boulevard Hollywood", frente al "Teatro egipcio") y en un tiempo (año 1927), además de darnos una información contextual acerca de la época (los años veinte son, con mucho, la era dorada del cine mudo). Este debía ser el glamuroso aspecto de una noche de estreno en los años previos a la aparición del cine sonoro. El sonido en el cine irrumpe, precisamente, en el mismo 1927 con el estreno de *El cantor de Jazz (The jazz Singer, Alan Crosland, 1927)*, primera película parcialmente rodada con sonido y diálogos sincronizados. Este lugar y este momento históricos están estrechamente vinculados con la propia trama, basada en los problemas técnicos y dramáticos que supuso la transición del cine mudo al cine sonoro. Las estrellas protagonistas, Don Lockwood y Lina Lamont, forman la pareja artística cuyo reinado está a punto de caer. Si nos atenemos a la descripción de la escena en el guión, habla de una muchedumbre aglomerada en la puerta del teatro, concretamente de sus ropas, de las podemos deducir visualmente, indica el guionista, que nos encontramos a finales de los años 20. Asimismo, detalla que en la marquesina del teatro se lee "Esta noche estreno de la mejor película de 1927", lo que resulta ya una referencia directa al momento temporal concreto. En su narración, dos niños subidos en una palmera serán la excusa

perfecta para mostrar a los espectadores otro rótulo, más lejano, que reza “Don Lockwood y Tina Lamont en *El truhán real*”¹⁷. Mientras, abajo, en la calle, la policía contiene a la multitud agolpada contra la puerta del teatro, guardando más mal que bien una abultada fila sobre la alfombra roja. El guión también dice que, en esa fila, otro niño hojea en la portada de una revista los retratos de los protagonistas bajo el titular: “Lockwood y Lamont, ¿romance de película o de verdad?”, con lo que podemos imaginar de donde viene parte de la expectación del público. La última parte de la descripción es la más interesante, ya que organiza la sintaxis para componer el espacio visual, esto es, describe el espacio de tal modo que genera una clara imagen de cómo ha de ser puesto en escena. Traducimos: “A unos tres cuartos de altura desde la fila, destaca un antiguo micrófono. Desde el gran micro, Dora Bailey, elegantemente vestida, mujer de rompe y rasga, periodista de primera fila, se dirige a las masas”. Dicho esto, si observamos ahora la secuencia en el film, algunos de estos datos han desaparecido y otros se han modificado, pero al inicio del fragmento, el diseño de los planos se mantuvo fiel al guión (*Secuencia 4.2*). Un primer plano general escenifica todo el primer párrafo del guión original, consagrado al establecimiento espacio-temporal de la historia: Hollywood, años 20, a las puertas de una sala cinematográfica, etc. que coincide además con un primer párrafo más prolijo también en la audiodescripción. En cursiva, señalamos la parte que corresponde a este primer plano general:

Estamos en el Hollywood de finales de los años 20, en plena efervescencia del cine mudo. En una de las salas cinematográficas más importantes, se estrena la película muda “El truhan real”, ambientada en la Francia rococó del siglo XVIII, con las estrellas cinematográficas Don Lockwood y Lina Lamont, interpretados en la realidad por Gene Kelly y Jean Hagen. Los alrededores del cine resplandecen de letreros luminosos y enormes proyectores que barren la noche con sus haces de luz. La multitud se apiña contra la puerta esperando la llegada de sus ídolos. Los niños miran subidos a los postes. Al pie de un micrófono redondo y metálico, una locutora radia el evento desde la misma puerta de entrada.

Una primera oración nos sitúa también en el contexto espacio-temporal, no sólo de esta primera escena, sino de toda la película: “Estamos...”. A renglón seguido, el guión precisa el espacio concreto de la escena, construyendo una segunda oración encabezada por un complemento circunstancial, el sintagma preposicional “En una de las salas...”. Sin embargo, en la misma oración el audiodescriptor aprovecha para adelantar una información que el vidente sólo tendrá más adelante: la película que se estrena, “El truhan real” está ambientada en la Francia rococó del siglo XVIII. Este dato, ausente en el guión original, se presenta en la imagen secuencias más adelante, mostrando un fragmento de la película en el interior de la sala de proyección, pero la

● ● ● ● ● ●

17. Las traducciones respetan la versión doblada al castellano. La traducción de la glosa del guión original es nuestra.

banda sonora impide su inclusión, con lo que la estrategia del audiodescriptor es aprovechar la mención del film en esta unidad para incluir brevemente este dato, asegurándose de que el espectador ciego pueda seguir la trama posteriormente.



Secuencia 4.2.

Por otro lado, en el guión original la referencia a los personajes Don Lockwood y Lina Lamont es una referencia visual, presenta sus nombres escritos en el gran cartel del estreno y también en la portada de la revista antes de que nadie los mencione en el diálogo, de modo que el audiodescriptor extrae de la imagen esta información y la intercala en su construcción textual para presentar a los protagonistas cuanto antes, pero también de la manera más sincrónica posible al texto fílmico. Enseguida, como resulta convencional, se identifica también a los actores que interpretan a los personajes, un dato que lógicamente tampoco aparece en el guión original.

Entonces, el guión audiodescriptivo ha dado, en las dos primeras oraciones, la información básica respecto al qué, al dónde y al cuándo, además de cumplir la convención de identificar a los actores y de adelantar un dato importante que más tarde no tendrá ocasión de dar. Y lo ha hecho con algunas selecciones léxicas y construcciones similares a las del guión original, aunque en este último se organicen textualmente de otro modo: *The scene is Hollywood / Estamos en el Hollywood...*; *...in 1927... we are in the late 20's / de finales de los años 20; at the peak of the silent movie era / en plena efervescencia del cine mudo; two movie stars / estrellas cinematográficas*, etc. Si bien, en pos de la síntesis y la necesidad de incluir otros datos, el guión audiodescriptivo ha decidido sacrificar cierta información, presente tanto en el film como en el guión original, sobre todo referida a los soportes de la información (ha desaparecido cualquier referencia al rótulo del estreno o a la revista), pero también a la ambientación general (los policías conteniendo a la multitud, o la alfombra roja también han desaparecido).

“EN SUMA, EJEMPLOS COMO ESTE NOS LLEVAN A RECONOCER QUE FORZOSAMENTE HABRÁ DE REALIZARSE UN ANÁLISIS COMPLETO DEL FILM”

Lo que viene a continuación resulta llamativo: la oración que cierra la audiodescripción de este primer plano general es, con mucho, la de mayores ecos literarios de todo el párrafo: “Los alrededores del cine *resplandecen* de letreros luminosos y enormes proyectores que *barren la noche* con sus haces de luz” Curiosamente, en la frase del guión original que puede considerarse su análoga, también damos con un registro más literario: “First we see huge beams of light *searching the sky* from big search-lights placed around the theater”. Se trata de la descripción de un dato plástico de la ambientación (quizá por eso se relega en el párrafo a la tercera oración, una vez descritos el qué, dónde y cuándo), que pertenece a la atmósfera de toda la escena, al cómo, con lo que la estrategia literaria está destinada a evocar una atmósfera en el espectador intentando que perdure algo más en su memoria, actualizando la reciente imagen mental del espacio dibujado. A partir de ahí, la secuencia de imágenes en el film varía poco con respecto a la estructura y el orden de párrafos del guión original: los niños subidos a la palmera mirando, la policía conteniendo a la multitud, el niño o niña con su revista y la presentadora que va radiando la llegada de los invitados al estreno. Pero pequeñas modificaciones han ocurrido tras el viaje de ida: el niño que sostiene la revista se ha convertido en una mujer madura (atendiendo a sus manos, que es lo único que aparece en encuadre), la señal que dice “Hollywood Boulevard”, si está, no resulta visible, y el frontal del “Egyptian Theater”, si es la real, es difícil de reconocer debido a la distancia a la cámara, la iluminación del plano y la corta duración del mismo en relación a la cantidad de datos presentes. En la audiodescripción también hay pequeños cambios u omisiones, de los que podemos reseñar uno, debido posiblemente a la puesta en cuadro final. Mientras el guión original dice “A couple of kids have climbed a palm tree and are looking at a

sign...”, la audiodescripción se mantiene marcial en el estricto presente de indicativo, incapaz de acceder a los hechos precedentes, y declara con una oración simple SVO: “Los niños miran subidos a los postes”. La ocupación de los altavoces en el plano, sujetos por lógica mediante postes al suelo, provoca que el audiodescriptor complete mentalmente el encuadre, y se decida por el lexema “postes”, en lugar de “palmeras”, relegando las palmeras al fondo de la imagen, mucho menos iluminado.

De hecho, los principios perceptivos que dictaban los recorridos de la mirada, le daban a la iluminación, junto con el movimiento, la mayor responsabilidad, a lo iluminado y a lo móvil, el mayor protagonismo. Pensemos que la iluminación ha sido también la causa de la frase más creativa en ambos guiones, literariamente hablando, dedicada a los haces de luz. Si recordamos, vemos antes lo que se mueve, aquello que está más iluminado, aquello que destaca cromáticamente. Resulta curioso, entonces, que la alfombra roja desaparezca de la audiodescripción, no sólo porque el rojo es un color que destaca en cualquier encuadre, sino porque, además, asociado al objeto de la alfombra tiene un significado codificado socialmente: “pisar la alfombra roja” funciona, en el acervo cultural y lingüístico español, como un sinónimo de estrenar una película con pompa y boato. Quizá por ello, se considera un dato menor o redundante una vez se ha dicho que estamos en un estreno, que la multitud se agolpa para ver a sus ídolos, etc. Sin embargo, como dato plástico, este elemento de atrezzo cumple una función de continuidad espacio-temporal a la vez que ostenta un papel simbólico, que el audiodescriptor deja de lado.

Veamos, por último, qué ocurre con la parte más interesante del ejemplo, la última oración de ambos guiones. Prevista en el guión original para que fuera la última imagen (atendiendo al orden de las oraciones en el párrafo), el plano de la locutora al micrófono acontece en pantalla en tercer lugar (siendo el primero el plano general que hemos analizado y el segundo el plano de los niños subidos a los postes). En ambos casos, respecto al orden sintáctico habitual (SVO) se produce un fenómeno de rematización y la oración comienza con un complemento preposicional, dando protagonismo al micrófono:

At the microphone stands Dora Bailey, a smartly dressed, matronly woman, a leading film columnist, who is addressing the crowd (...)

Al pie de un micrófono redondo y metálico, una locutora radia el evento desde la misma puerta de entrada.

Si atendemos a la imagen fílmica, es cierto que se trata de un plano medio, lo bastante cercano a la locutora como para poder describir su rostro (quizá si la locutora fuera joven y guapa, encontraríamos audiodescrito algún dato más sobre su aspecto), pero también es cierto que el micrófono ocupa un espacio considerable del encuadre, además de estar colocado en uno de

los principales puntos de interés visual¹⁸. La importancia del micrófono, además, trasciende este plano par contagiar a todo el film, centrado en el advenimiento del sonoro y los problemas que conllevó, precisamente, la invisibilización de los micrófonos en las primeras películas sonoras, debido a su tamaño y a la falta de instrumental tecnológico como pértigas, petacas, cableado, etc., de modo que los micros son un objeto de atrezzo muy importante en la trama narrativa. En esta película, los micrófonos no sólo son atrezzo, son un *motivo*. Por ello, mientras que el guionista fílmico sí le consagra un buen número de adjetivos a la locutora y deja al micrófono desnudo, el guionista audiodescriptivo intuye aquí su importancia hasta tal punto que dedica mayor adjetivación en este plano a un objeto estático que al sujeto de la acción, la locutora. Ambos, sin embargo, comienzan la oración con el objeto como núcleo del complemento preposicional, lo que indica, en cualquier caso una rematización sintomática, que señala el peso específico que tiene un elemento, no sólo en un plano o una escena, sino en el conjunto textual del film.

En suma, ejemplos como este nos llevan a reconocer que forzosamente habrá de realizarse un análisis completo del film para comprender la relevancia de cada uno de los elementos. En la audiodescripción del contenido de la imagen, las estrategias de trasposición narrativa darán prioridad a unos elementos u a otros de la puesta en escena en relación a su forma fotográfica y a su devenir narrativo.

En primera instancia, la caracterización de los personajes en función de su importancia (protagonistas, secundarios), la mayor o menor complejidad emocional de sus acciones, el tratamiento escénico del espacio (color, luz, movimiento, etc.), la mayor o menor riqueza de detalles atmosféricos, la presencia de indicaciones textuales, etc. todo ello determinará una serie de decisiones en el nivel léxico (sustantivos propios y comunes, verbos de movimiento, percepción y cognición, construcciones adverbiales y preposicionales, locuciones codificadas, etc.) combinadas en distintas estrategias (explicitación, sustitución, omisión, metadiscurso, etc.) para transmitir dicho contenido del modo sintético, preciso y vívido posible.

En segunda instancia, sin embargo, estas selecciones léxicas se organizan en oraciones orientadas, en la mayoría de los casos, a destacar aquellos elementos que, como el micrófono, resulten más visibles o destacables en el encuadre (análisis de la puesta en cuadro). Asimismo, el discurso audiodescriptivo otorgaría más relevancia en las oraciones a aquellos elementos



18. Hablamos de los cuatro puntos de intersección que define la regla de los tercios, utilizada en todas las artes visuales (pintura, fotografía, diseño, cine, etc.) para ordenar objetos dentro de la imagen y así crear una imagen estéticamente agradable y equilibrada. Esta regla divide una imagen en nueve partes iguales, utilizando dos líneas imaginarias paralelas y equiespaciadas de forma horizontal y dos más de las mismas características de forma vertical, y recomienda utilizar los puntos de intersección de estas líneas para distribuir los objetos de la escena, ubicándolos convenientemente en los puntos de atención. Mientras que la figura de la locutora ocupa el espacio central, el micrófono coincide con uno de los puntos de atención.

que, de acuerdo con su presencia repetida a lo largo de la estructura, presenten mayor calado narrativo, bien porque cumplan la función de atrezo, bien porque pertenezcan a un grupo de motivos (análisis de la puesta en serie). Con otras palabras, que las decisiones léxicas no pueden ser sólo léxicas, sino que, desde el momento en el que los componentes de la historia aparecen engarzados en un discurso fílmico, el guionista audiodescriptivo deberá estudiar su reflejo en el diseño sintáctico de las oraciones complementándolo con estrategias discursivas derivadas del peso relativo que tienen unos y otros personajes, unos y otros espacios, unos y otros objetos, en el conjunto del film.

Nuestro cometido ahora es analizar algunas de estas prácticas sintácticas y discursivas, vinculadas a la organización de los componentes visuales en el encuadre (puesta en cuadro) y a la ordenación, sucesión e interrelación de los encuadres en la construcción del significado global (puesta en serie). Subamos, pues, el escalón que conduce al discurso fílmico.

4.2. LA AUDIODESCRIPCIÓN DEL DISCURSO. TAGGETTI IMAGEN.

4.2.1. Estrategias de audiodescripción de los componentes visuales

4.2.2. La selección de códigos cinematográficos para *Taggetti Imagen*

4.2.3. Refragmentar un discurso fragmentario. Planos, escenas, secuencias y unidades de sentido

4.2.4. Las etiquetas de discurso fílmico en *Taggetti Imagen*

4.2.5. Las etiquetas de la puesta en cuadro

Del mismo modo, [el audiodescriptor] debe ser capaz de comprender las elecciones del director y saber respetarlas, sin ofrecer más información de la necesaria. Así sabrá, por ejemplo, cómo dejar que el programa audiovisual «respire» por sí mismo, evitando audiodescribir lo que es obvio o ya viene transmitido en la pista sonora (diálogos o ruidos) (...)

(Díaz Cintas, 2007, p. 54)

En cualquier caso, las estructuras narrativas cinematográficas no se pueden comprender si no subyaciera un sistema semiótico general, tanto por parte del que produce el acto de narrar con una película, como del que recrea ese fenómeno con el acto de ve.

(Jiménez Hurtado, 2010a, p. 47)

Nuestras etiquetas para *Taggettí Imagen* aparejan una sistematización del lenguaje cinematográfico en categorías válidas para el análisis semiótico del film. En este ordenamiento subyace la conceptualización de la audiodescripción como un viaje del sistema audiovisual al sistema verbal, tras el cual los códigos y subcódigos fílmicos presentes en la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie obtienen una correspondencia en el texto audiodescrito a nivel léxico, morfológico, sintáctico y/o discursivo, respectivamente. Los capítulos anteriores nos habrán servido para entender lo que ahora viene: la fragmentación del texto fílmico en unidades de etiquetado y, posteriormente, en categorías fílmicas (primer plano, travelling de avance, etc.), para estudiar el viaje de vuelta a las palabras.

Nuestro enfoque metodológico pretende, por un lado, la comprensión del texto audiovisual en sí mismo y, por otro, el análisis comparado de las estrategias textuales de ambos sistemas: fílmico y verbal. Así, en este segundo bloque se expondrá pormenorizadamente la jerarquía de etiquetas diseñadas para la puesta en cuadro (apartado 4.2.5.) y para la puesta en serie (apartado 4.2.6.), aportando ejemplos de cada uno de los conceptos importados de la teoría del análisis fílmico, y explicando, asimismo, las características y funciones del lenguaje cinematográfico que ha pasado a formar parte de *Taggettí Imagen*. Igualmente, justificaremos la inclusión o exclusión de dichos conceptos en la jerarquía de etiquetas, según criterios teóricos y metodológicos (apartados 4.2.2., 4.2.3. y 4.2.4.).

Pero antes de nada, aunque no forman parte de la conceptualización de esta taxonomía, consideraremos brevemente en un primer apartado la audiodescripción de los componentes visuales (apartado 4.2.1.) para persuadirnos de que cualquier texto visual o audiovisual opera con reglas exclusivas y alejadas de cualquier otro sistema, y que su substancia la constituyen, en un nivel que podríamos llamar subatómico, una serie de estímulos de variada naturaleza que se organizan para comunicar de un modo específico con un lenguaje específico: el lenguaje visual. Dicha organización corresponde al nivel de la puesta en cuadro, ya que estos elementos son unidades morfológicas que nunca significan de forma aislada en un film, sino que siempre formarán parte de una unidad mayor: el plano. De ahí su exclusión de la jerarquía de etiquetas en el nivel de la puesta en cuadro, para la cual hemos tenido que cuenta que la unidad mínima de significación en cine es el plano. Paralelamente, sin embargo, queríamos ser coherentes con nuestro planteamiento en el capítulo anterior cuando hablábamos de los recorridos de la mirada, y explorar algunos ejemplos desde el punto de vista fenoménico o perceptivo, asomándonos a algunas estrategias de audiodescripción que nacen de las distintas formas en las que los estímulos visuales pueden exponerse, disponerse y, por tanto, reconocerse en el encuadre cinematográfico.

4.2.1. LA AUDIODESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES VISUALES

Cada plano o conjunto de planos de un film configura una serie de estímulos visuales para el audiodescriptor, cuya representación mental determinará el modo en el que reflejará los distintos componentes: espacio, línea, forma, tono, color, movimiento y ritmo. El proceso de descodificación de los componentes visuales, sin embargo, no se produce de forma individualizada, como es lógico, sino reconociendo los patrones formales con los que los elementos se distribuyen en el espacio y conectando los objetos con sus rasgos: forma, textura y color, entre otros. En realidad, los componentes visuales sólo urbanizan el contenido de la imagen disponiendo y priorizando unos elementos sobre otros, pero lo que se audiodescribe es el contenido. Así, diferentes estrategias traductororas se darán cita en un mismo guión audiodescriptivo para trasladar esta organización. En este primer apartado nos centramos en analizar las técnicas de trasvase para tres elementos escogidos por su recurrencia y variedad. Hemos explorado la audiodescripción de la forma, la textura y el color en diez películas audiodescritas. La recopilación de estrategias traductororas que presentamos a continuación está basada en un análisis previo (Chica Núñez y Pérez Payá, en prensa). Como se trata de muchos y muy pequeños recortes de cine audiodescrito, en estos epígrafes (4.2.1.1. Forma; 4.2.1.2. Textura y 4.2.1.3. Color) cambiaremos de nuevo el modo de citar los ejemplos para comodidad del lector. Junto a cada fragmento o conjunto de fragmentos colocaremos un número para indicar su procedencia, que se corresponde con los siguientes títulos:

1. **Las aventuras de Tom Sawyer** (Norman Taurog, 1938; AD Aristia, n.d.)
2. **La Guerra de las Galaxias** (George Lucas, 1977; AD Aristia, 1997)
3. **Bagdad café** (Percy Adlon, 1997; AD Javier Navarrete, 1998)
4. **Ghost: más allá del amor** (Jerry Zucker, 1990; AD Aitor Gabilondo, 1999)
5. **El sexto sentido** (M. Night Shyamalan, 1999; AD José F. Echevarría, 2000)
6. **Traffic** (Steven Soderbergh, 2000; AD Antonio Vázquez, 2003)
7. **Ciudadano Kane** (Orson Welles, 1941; AD Javier Navarrete, 2003)
8. **Amélie** (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002)
9. **E.T. el extraterrestre** (Steven Spielberg, 1982; AD Javier Navarrete, 2007)
10. **Cabaret** (Bob Fosse, 1972; AD Antonio Muñoz, 2007)

Pasamos pues, sin más, a tratar los resultados que nos ha arrojado el estudio de los tres componentes visuales elegidos en estos films.

4.2.1.1. FORMA

Sin afán exhaustivo, hemos aislado los procedimientos referidos a la audiodescripción de la *forma* en tres categorías estratégicas:

a) Designación de cada objeto a partir de la percepción y reconocimiento de una forma, concreta o abstracta, trasladándola con precisión al espectador ciego a través de la selección léxica. El espectador ciego genera, en función de su conocimiento previo, una imagen mental precisa: *copa, sillón, silbato, prismáticos, montaña, alfiler, capitel, ultraligero, frontispicio*, etc....

(...) un portón en cuyo frontispicio está labrada en hierro la letra K (...) (7)

Un caso especialmente remarcable de esta categoría lo configuran, por su especificidad y frecuencia, las descripciones de la forma cuando ésta está asociada a las posturas corporales que adoptan los personajes, cuyas connotaciones pueden dar información acerca de su estado de ánimo, la cercanía o lejanía emocional que mantienen en esa escena, etc.

(...) Sally queda tendida en el suelo boca arriba, mientras él la contempla arrodillado junto a su cabeza (...)

(...) Por la mañana, Brian llega al portal en bicicleta. Fritz está abatido, sentado en la escalera (...) (10)

b) Cuando en la imagen una forma se sugiere a través de indicios visuales como líneas, bordes o puntos, a veces compuestos o sugeridos por determinados materiales o por otros objetos, la táctica cambia y la forma se audiodescribe mediante la explicitación de su carácter compositivo o de aquella forma a la que se trata de imitar:

(...) Ahora juega con una cara dibujada en el canto de su mano. El dedo pulgar y el índice *forman la boca* (...) Amélie fotografía *una nube con forma de conejo*. Y otra *con forma de oso de peluche* (...) (8)

(...) Es una escultura *con forma de menhir* (...) (4)

(...) Desde el extremo del pasillo, el administrador contempla *la silueta de Kane* recortada en el dintel de la puerta del dormitorio de Susan (...) Sobre ella, recortados *en forma de corazón*, los retratos de Charles y Susan (...) (7)

c) Identificación de referentes concretos (culturales, intertextuales) de la imagen, basándose en los códigos de reconocimiento icónico. Para el espectador vidente, percibir y reconocer icónicamente la forma de un elemento no implica, necesariamente, reconocer su significado o identificar un referente cultural. Esta estrategia supone una sustitución del carácter semiótico del elemento

para el ciego, ya que se reemplaza, no sólo el proceso de percepción y reconocimiento icónico, sino también la atribución de un significado fijado. Al ser identificado en la audiodescripción, el signo adquiere directamente carácter simbólico, se convierte en un referente cultural mucho más directo:



Imagen 4.10.

(...) Vestidos de ejecutivos, Sam y Carl salen de la boca del metro de Wall Street, situada entre el edificio de columnas corintias de la bolsa de Nueva York y la estatua de George Washington (...) (4)

(...) Abre la carta y saca dos cartas del gnomon. Una delante del Empire State y otra con la Estatua de la Libertad al fondo (...) (8)

(...) La luz del amanecer ilumina poco a poco la estatua de bronce de los fundadores (...) (5) (*Imagen 4.10*)

A veces, mediante una variante de esta estrategia declarativa de la forma, el audiodescriptor puede recurrir a técnicas comparativas para dibujar una imagen mental aproximada del referente. Esto ocurre cuando se trata de un determinado estilo arquitectónico, visual, etc. También aquí es preciso que el público ciego conecte la descripción con su conocimiento del mundo, aquello que Munari llamaba filtro operativo y filtro cultural, identificando el referente:

(...) Unos simios juegan en el enorme jardín, en cuyos embarcaderos hay góndolas que imitan a las venecianas (...) En el oscuro palacio sólo una ventana de estilo neogótico muestra la luz encendida (...) (7)

d) En aquellos casos en que las formas quedan ocultas o poco distinguibles debido a la trayectoria de la cámara cinematográfica, la distancia al objeto filmado o su deliberada ocultación a través de la composición visual, el audiodescriptor restaura la impresión a través del lenguaje, sin desvelarle más información al ciego de la que dispone el vidente:

(...) Al fondo, sobre un montículo y envuelto en tinieblas, se divisa un inmenso y siniestro caserón (...)

(...) Unos simios juguetean en el enorme jardín, en cuyos embarcaderos hay góndolas que imitan a las venecianas y construcciones que la bruma no permite definir (...) (7) (Imagen 4.11)



Imagen 4.11.

4.2.1.2. TEXTURA

El audiodescriptor selecciona las referencias al color a partir de su lectura del texto completo, interpretando cuáles son aquellos objetos cuyo color subraya su importancia en la trama. En la vida real, la percepción de este componente visual puede variar en función de la aproximación física del ojo al objeto. En el cine, sin embargo, esta distancia es algo impuesto y modulado por la cámara, con lo que la percepción de la textura, excepto en los planos muy cercanos al objeto (planos detalle), queda por detrás de la percepción de la forma, el color o el movimiento. Sin embargo, en los guiones audiodescriptivos, las referencias a la textura y los materiales de los que están hechos los objetos aparece con una considerable frecuencia. No trataremos de analizar las causas de dicho fenómeno, más allá de redundar en la idea antes aludida de que la audiodescripción traduce el referente visual identificando o explicitando sus componentes

(forma, textura, etc.) aún cuando en la imagen no resultan tan evidentes. Esto supone, a veces, el deslizamiento del carácter icónico que presentan los objetos fílmicos para el espectador vidente, a los cuales deberá atribuir un significado relativo en función de su conocimiento previo, hacia otro carácter más simbólico que los objetos fílmicos adquieren para el espectador ciego mediante su traslación audiodescriptiva (percepción, reconocimiento y atribución de significado). Hemos detectado al menos tres estrategias a este respecto:

a) Identificación de los materiales que componen el espacio y los objetos que aparecen en la imagen en base a estrategias de tipo deductivo relacionadas con el conocimiento previo (percepción abajo-arriba y reconocimiento arriba-abajo). La designación léxica de los objetos según su forma, distribución en el espacio o tamaño se complementa con sintagmas adjetivales que especifican el material del que *parecen* estar hechos los objetos (y un material remite a una textura). En la selección léxica para la audiodescripción, el par forma-textura puede darse de modo tal que aglutine ambos componentes visuales en una sola palabra (*tela*), así como otras veces la designación de un determinado material nos remite a su color (*escayola*):

(...) En la casa de su padre, que pinta un gnomo de madera (...) (8)

(...) una verja de hierro forjado (...)

(...) un portón en cuyo frontispicio está labrada en hierro la letra K (...) (7)

(...) Un enorme ángel de la guarda de escayola es izado de la calle hasta la ventana del apartamento (...)

(...) Retiran una *tela blanca* (...) (4)

En los dos últimos ejemplos, además, la designación repetitiva de objeto+textura (ángel de escayola) o textura+color (*tela blanca*) tiene que ver con la configuración del propio discurso fílmico, que utiliza estos elementos para anunciar el tono dramático de la historia: *Ghost: más allá del amor* (Jerry Zucker, 1992; AD Aitor Gabilondo, 1999) es también una historia de ángeles, demonios y fantasmas.

b) Designación de la sensación táctil que produce esa textura o material. Implica un deslizamiento semiótico de lo icónico a lo simbólico, tan sólo empleando el recurso retórico de la sinestesia, entre lo visual y lo táctil:

(...) Vestida únicamente con un corto y suave camión blanco, sus piernas y brazos parecen dorarse bajo la potente luz que pende del techo (...) (4)

(...) E.T. se dirige a la ventana y señala hacia el cielo con su largo dedo rugoso (...) (9)

(...) El enorme contenedor avanza por el áspero paisaje rocoso (...) (2)

c) Cuando la textura de un objeto adopta especial relevancia visual por su proximidad al objetivo de la cámara o por permanencia en pantalla, se audiodescribe de manera más profusa, mediante la explicitación de la composición resultante y sus efectos. Nótese que también en este ejemplo se recurre a fórmulas comparativas para dibujar una imagen mental aproximada del referente:



Imagen 4.12.

(...) Los títulos de crédito aparecen sobre el panel de fondo del escenario de un cabaret. El panel es una irregular superficie pulida semejante al latón que refleja en perspectivas deformes la mortecina luz del local (...) (10) (*Imagen 4.12*)

d) Cuando la percepción textural no se limita a un objeto o a una parte del encuadre, sino que afecta a toda la escena por tratarse de una textura fotográfica o lumínica de la imagen, se plantea también el uso de figuras literarias para su recreación audiodescriptiva. Estrategias retóricas como la metáfora o la sinestesia generan imágenes nuevas en la mente del espectador ciego, que debe combinar su conocimiento previo de cada concepto con los lexemas propuestos:

(...) Los copos luminosos caen como la nieve sobre el paciente y una nube blanca que sube de su cuerpo es misteriosamente abducida hasta desaparecer (...) (4)

Recordamos a este respecto un ejemplo del capítulo anterior, el del movimiento de los helicópteros en *Apocalipsis now* (Francis Ford Coppola, 1979; AD José F. Echeverría, 2001), que se integraba en una audiodescripción especialmente literaria. La capacidad retórica del audiodescriptor en estos casos acerca su trabajo a la del guionista literario, o incluso a veces a la de un traductor literario, sin olvidar que su traducción se debe a la imagen fílmica:

(...) Los numerosos helicópteros se recortan negros contra el cielo rojizo del amanecer, las oscuras aguas del delta, las sombras de la selva y las máquinas de guerra voladoras componen un marco de sobrecogedora belleza.

Desde su nave el Capitán Willard observa conmovido *la sutil danza que las libélulas metálicas realizan suspendidas en ese cielo color naranja* (...) (*Apocalipsis now*, Francis Ford Coppola, 1979; AD José F. Echeverría, 2001)

4.2.1.3. COLOR

Acometer la audiodescripción a partir del análisis del film, de un análisis completo, narrativo y semiótico, permite al audiodescriptor referir este componente visual en base a distintos criterios designativos o retóricos:

a) Descripción del aspecto físico de los personajes (color de ojos, tono de la piel, etc.)

(...) contempla sus blancas manos (...) sus hermosos ojos negros (...) (10)

(...) El chico le mira con los ojos llenos de lágrimas y la nariz roja (...) intensos ojos azules (...) (5)

(...) el negrito (...) (1)

(...)un anciano de pelo y barba blanca (...) (2)

b) Descripción de la atmósfera que genera una determinada tonalidad en el uso de la iluminación o efectos visuales:

(...) Por la noche bajo la cálida luz anaranjada de su dormitorio (...) sumergido en una débil luz azulada que difumina todos los contornos (...) Los copos luminosos caen como la nieve sobre el paciente y una nube blanca que sube de su cuerpo es misteriosamente abducida hasta desaparecer (...) Pero el camillero no puede verle, así que tira hacia delante y atraviesa el cuerpo de Sam, que es un magma de tejidos rojos (...) Sam se da la vuelta y comienza a desaparecer en la luz de tonos blancos, rosas y azulados (...) (4)

(...) En la ventana de la oficina se recorta la figura de Brenda sobre el rojo anochecer
(...) (3) (Imagen 4.13)

(...) Han lanza una ráfaga que le alcanza de lleno, estallando en una nube blanca y rosada (...) (2)

(...) se iluminan por dentro mostrando una especie de rojizo corazón luminoso (...) su corazón brilla con luz rojiza (...) La bicicleta se recorta flotando sobre la blanca y redonda luz de la luna (...) la imagen de los chicos se recorta sobre el enorme círculo dorado del sol poniente (...) (9)



Imagen 4.13.

En este apartado, merece especial mención la inclusión en algunos guiones de una estrategia vertical que afecta a todo el discurso fílmico y se coloca a modo de advertencia metadiscursiva al principio del film:

(...) Como todo cuento que se precie, Amélie tiene un narrador y varios efectos visuales para resolver algunas situaciones insólitas. La película se desarrolla en Montmartre, barrio popular y bohemio (...) El tono y color de las imágenes tienen un toque fantástico que nos recuerda a las antiguas postales coloreadas a mano (...) (8).

(...) La acción transcurre en pleno desierto de Nevada, bajo un sol aplastante que hace que las luces y colores se distorsionen confiriendo a las imágenes un cierto tono irreal o de espejismo (...) (3)

(...) La acción de esta película se desarrolla en Estados Unidos, imágenes teñidas de azul y Méjico, imágenes con tonos amarillentos (6)

También incluimos en este apartado los casos en los que el audiodescriptor explicita un procedimiento cinematográfico mediante el empleo de términos técnicos:

(...) Tras un fogonazo, la pantalla queda en blanco (...) (8)

(...) La imagen funde a negro (...) (5)

c) Designación del color en los espacios, vestuario, peluquería, maquillaje o atrezzo, normalmente, en los cambios de escena o bien, siempre que sea posible, cuando los objetos aparecen por primera vez en pantalla:

Espacios y decorados

(...) una habitación pintada de *azul eléctrico* (...) se sube al vagón atravesando limpiamente las paredes *plateadas* (...) (4)

(...) El niño detiene su carrera frente al gran portón *rojo* de una iglesia (...) un barrio de casas de ladrillos *rojos* (...) (5)

Vestuario

(...) Lleva una capa *negra* (...) (8)

(...) *blancas* armaduras (...) todo *de negro* (...) corazas *blancas* (...) cascos *blancos* (...) vestido *blanco* (...) (2)

(...) estrecha blusa *marrón* (...) el jersey *rojo* (...) en su pijama *amarillo* (...) traje *gris* y camisa *azul* (5)

(...)túnica *dorada* (...) sudadera *azul* (...) camisa de cuadros *celestes* (...) chaqueta *fucsia* (...) guante *negro* (...) (4)

(...) Lucen pelucas *de colores* (...) Sally entra en el escenario vistiendo bombín, shorts ajustados y maillot muy escotado y medias con liguero, *todo en negro* (...) elegante traje *negro* (...) suéter *azul* (...) (10)

Atrezzo

(...) un robot androide *plateado* (...) Otro[robot], *negro* y semiesférico (...) el robot *rojo* (...) (2)

(...) Pañuelo *verde* (...) Pañuelo *rojo* (...) flores *blancas* (...) una rosa *roja* (...) (3)

(...)un globo *rojo* (...) la colcha *rosa* (...)reloj de esfera *negra* (...) una calabaza *amarilla* (...) un coche *negro* (...) la tela *roja* (...) la alfombra *gris* (...) una caja de madera con una franja *roja* en el centro; (...) una bengala *roja* (...) (5)

(...) Un *rojo* corazón late pintado en su camisa (...) (10)

Maquillaje

(...) las chicas llevan los ojos maquillados en *negro*, como decadentes muñecas de porcelana (...) Luce un exagerado maquillaje *blanco* lleva *carmín* en los labios, coloretes y sombra de ojos *rosa pastel* (...) las llamativas uña *verdes* de Sally (...) (10)

Es relativamente frecuente que cuando uno de estos elementos de vestuario y atrezzo aparece por primera vez, se emplee una asociación *de forma, color y textura*, proporcionando un reflejo de la visión conjunta de estas características visuales en la misma localización u objeto (el *carmín* remite tanto a la *textura* como al *color*). En estos casos, el adjetivo relativo al *color* puede calificar, en español, directamente a la *textura* (material) o a la *forma*, como unidad fundamental de la tríada. En adelante, la forma traducida como sustantivo se mantendrá, mientras que alguna de las otras características puede desaparecer de la descripción. Por ejemplo, las *zapatillas de tela rojas* pasarán a ser luego las *zapatillas rojas* durante el resto del filme:

(...) Las *zapatillas de tela rojas* (...) (8)

(...) en un sillón *de cuero negro* de alto respaldo, frente a una gran mesa de caoba y rodeado de libros (...) un sillón *de madera lacada negra* (...) el edificio de *ladrillos rojos* (...) (5)

Ninguno de estos elementos son meramente estéticos, sino que muchos aportan información sobre los personajes, el espacio o el tiempo de la historia, aparejando siempre connotaciones relacionadas con nuestro conocimiento acumulado del mundo. Uno de los casos notorios, como hemos visto en el apartado de atrezzo, es el de los coches. Pero también puede ocurrir con un elemento de mobiliario, véase una *silla regia de terciopelo rojo*. Describiendo la forma, el color y la textura del material con que la silla está hecha, el audiodescritor nos remite a una época histórica donde este tipo de mueble era símbolo de estatus, de poder, y lo hace a través de la activación de nuestro imaginario, vital en los procesos de reconocimiento, tanto icónico como cultural. Así, la percepción visual de los componentes simbólicos de la puesta en escena se traslada mediante la audiodescripción de la *forma, textura y color*, todos ellos elementos básicos de cualquier imagen, dibujando no sólo el objeto, sino sus características visuales en la mente del espectador ciego:

(...) Sentada en una silla regia de terciopelo rojo

(...) el espectacular Ferrari rojo aparcado en la acera (...) Carl aparca su Pontiac color cereza (4)

(...) Cuatro todo-terrenos negros les adelantan (...) un todo-terreno negro se detiene
(...) Javier y Manolo, conducen un todo terreno negro de los usados por el general Salazar (6)

d) El color es, además, desde el punto de vista estético, el componente visual que más se ha abordado desde los estudios psicológicos (rojo=agresividad, energía sexual, poder...; negro=muerte, respeto, maldad...; blanco: inocencia, bondad, pureza...) y funciona como un gran aliado en la activación de significados connotativos. De hecho, a veces, encontramos en la audiodescripción una sustitución directa del color como elemento retórico que caracteriza a una serie de personajes vestidos de negro:

(...) al siniestro jefe negro (...) su siniestro jefe negro (2)

Con esta última consideración, concluimos este primer apartado dedicado a los componentes visuales. En él, creemos que se ha ofrecido una clasificación de los casos más representativos de traslación de tres integrantes básicos del lenguaje visual (*forma*, *textura* y *color*). Se pretendía con ello ilustrar el modo en que el texto audiodescriptivo es permeable, en primer lugar, a los mecanismos de percepción visual que veíamos en el capítulo anterior. Pero, en segundo lugar, aspiramos a que, a partir de la clasificación y análisis de códigos referidos a la puesta en cuadro y la puesta en serie que aquí realizamos, puedan afrontarse en el futuro estudios sobre la morfología, el léxico, la sintaxis y la gramática de la audiodescripción cinematográfica más detallados y que tengan en consideración, no sólo los elementos visuales señalados, sino también su organización mediante los códigos cinematográficos, verdaderos artífices del discurso fílmico. En ese sentido, de las tres ramas que crecieron del software de etiquetado Taggetti en el seno del proyecto TRACCE, *Taggetti Narración*, como hemos visto, estaba dedicada al etiquetado de la historia (personajes, acciones y ambientación) y *Taggetti Gramática*, se especializaba en el etiquetado lingüístico del texto audiodescriptivo. Pero era la segunda rama, *Taggetti Imagen*, centrada en el etiquetado puramente fílmico, la que encuadraba nuestro cometido: la elaboración conceptual de las etiquetas de cine.

Por tanto, en los siguientes apartados explicaremos cuales han sido los códigos seleccionados para conformar la jerarquía de etiquetas en *Taggetti Imagen* (4.2.2), y cómo procedimos a la fragmentación del discurso fílmico a un nivel metodológico (4.2.3 y 4.2.4) para que el trabajo resultara operativo. Claro que, para comprobar la hipótesis que daba el pistoletazo de salida a este trabajo doctoral, necesitábamos también rastrear las huellas textuales que el discurso fílmico contagia a la audiodescripción, es decir, evaluar en qué medida la configuración audiovisual del

texto origen ha guiado la mirada del audiodescriptor al explorar los distintos encuadres. Si la puesta en cuadro y la puesta en serie incorporan el lenguaje específico con el que se organizan los componentes visuales, el audiodescriptor debe enfrentarlas en el análisis fílmico para, ataviado de las herramientas necesarias, entablar el proceso de comunicación y significación convenientemente, detectar las estrategias textuales del texto origen y desarrollar sus propias conductas traductoras en la redacción de un guión audiodescriptivo que refleje y complemente cada film como se merece. Así, al hilo de la explicación de esta estructura de etiquetas, que se corresponde con los recursos de cámara y montaje vistos en el capítulo anterior, iremos listando las estrategias que en los guiones audiodescriptivos pueden corresponder a la sintaxis y el discurso cinematográficos, a sus distintos códigos.

4.2.2. LA SELECCIÓN DE CÓDIGOS CINEMATOGRÁFICOS PARA TAGGETTI IMAGEN

De todos los posibles procedimientos técnicos y recursos narrativos cinematográficos, *Taggetti Imagen* recoge los códigos más convencionales en cuanto a su uso (ya que, en cuanto a su denominación, encontramos divergencias y, a veces, contradicciones), pero también los que, en mayor medida, se iban haciendo presentes en la audiodescripción. Aclaremos esto.

Durante la primera fase de etiquetado de guiones audiodescriptivos con *Taggetti Narración*, fuimos observando, paralelamente, cómo se construían las intervenciones del audiodescriptor al describir las imágenes por planos o escenas. Estas parecían mantener -y esta era la hipótesis- una serie de recurrencias discursivas, que coincidirían con elementos constitutivos del discurso cinematográfico, tales como la organización del contenido en la escena, la composición fotográfica del plano, el orden en el que estos aparecen, los signos de puntuación fílmicos que se usan, etc. En el bloque anterior, el análisis de la audiodescripción de la puesta en escena nos ha ido dando algunas de estas claves en varios ejemplos. Si al audiodescribir el espacio (localización y descripción) solía procederse casi siempre de lo general a lo particular, encabezando a menudo las entradas con circunstanciales de lugar, resultaba previsible que la misma estrategia casara con los planos generales lejanos o los planos generales, centrados en la representación del espacio. Al encontrarse con un hueco de mensaje en un plano general estático de cierta duración, la hipótesis era que el audiodescriptor descodificaría la importancia del paisaje (en el plano general, el paisaje tiene mayor peso que en otras escalas de plano) y procedería a su traducción situando primero el espacio-tiempo, después los personajes, y sólo después acciones, en secuencias similares a: “En una pradera, bajo un cielo estrellado de otoño, un grupo de jóvenes está reunido alrededor de una hoguera. Están tapados con mantas hasta la cabeza y se sirven café de un termo”.

La misma hipótesis barajaba la idea, en el otro extremo, de que, si los primeros planos dan una información particular y subjetiva del personaje, centrada en sus emociones, su estado de ánimo, sus pensamientos o reacciones, lo que parecía probable era que desaparecieran las referencias verbales al espacio, y se construyeran oraciones sencillas con verbos de percepción, cognición o sentimiento, y donde fuera mayor el grado de adjetivos y adverbios, así como el campo semántico de las emociones: "Le mira disgustado", "Abre los ojos lentamente", "Se queda pensativa y sonríe", "Sus ojos brillan de ilusión", etc. Esta hipótesis abría el camino también de futuros estudios que contemplaran, por ejemplo, el factor del género al que pertenece el film o a los modos de filmación de una época, director, etc., relacionando por ejemplo las películas de acción o aventuras, donde prima más el movimiento que el desarrollo emotivo de los personajes, impelerían mayor abundancia de verbos y frases más cortas, debido a un ritmo de montaje rápido. Mientras tanto, en los films históricos abundarían las audiodescripciones del vestuario y el atrezzo, pero si además se tratara de un film de Visconti, donde los movimientos de cámara recorren el espacio pausadamente y el ritmo de montaje es mucho más lento, podrían encontrarse recurrencias sintácticas como oraciones subordinadas más largas, capaces de seguir a la cámara en su conexión de espacios e ideas. Como decíamos, mientras etiquetábamos la audiodescripción del contenido de la imagen, surgían innumerables conjeturas acerca de la audiodescripción del discurso. En cuanto a la articulación de estos planos en un discurso ordenado mediante el montaje, iban apareciendo evidencias como esta: las transiciones (los fundidos en negro, fundidos encadenados, etc.), equivalentes a una pausa narrativa o a una elipsis en cine, daban lugar a estrategias que iban poniendo en orden las escenas mediante conectores discursivos temporales: "Después", "Al día siguiente", "Otro día", etc., dependiendo de las pistas visuales o sonoras que proporcionara la trama.

Estas y otras muchas hipótesis desarrolladas en la primera fase de etiquetado mediante la observación empírica, nos guiaron, en gran parte, en la difícil tarea de seleccionar las categorías cinematográficas que, entre la variabilidad de recursos, técnicas, y, sobre todo, nomenclaturas en este terreno, iban a conformar finalmente nuestro conjunto de etiquetas.

Pues bien, buscando una estructura que nos permitiera jerarquizar estas etiquetas de un modo que resultara operativo, acudimos a la distinción de Casetti y Di Chio (1991, pp. 124-138) en tres niveles de lectura para la imagen cinematográfica, que ya hemos abordado con detenimiento en el capítulo anterior. Si la puesta en escena se ocupa del contenido de la imagen y la orquestación espacial de todos los elementos escénicos para la cámara (localizaciones, actores, atrezzo, vestuario, iluminación, etc.) escogiendo cuáles son las *palabras visuales*, la puesta en cuadro organizaba todos esos elementos en una *oración visual* determinada, esto es, un plano. La puesta en cuadro aglutina todo lo relativo al diseño del encuadre en cine: tipo de plano, composición, angulación, movimientos de cámara, y todo ello con una duración, que puede llegar a abarcar la secuencia completa. Finalmente, la puesta en serie sería el nivel de escritura o lectura en el que se atiende a la ordenación y la secuenciación de estos planos mediante el montaje, jugando con los puntos de vista y la dosificación de información entre personajes y espectador, convirtiendo así la historia en *discurso visual*. Así pues, estas palabras, oraciones y

párrafos visuales debían encontrar correspondencia verbal en el discurso de la audiodescripción, precisamente, bajo estas formas gramaticales: léxica, sintáctica y discursiva. Para describir los elementos de la puesta en escena, el audiodescriptor debe rastrear el léxico apropiado (imaginemos, por ejemplo, una película de época o un film de piratas, donde gran cantidad de elementos de vestuario, atrezzo o localizaciones requerirán una buena documentación), pero al organizar una oración, se atenderá, previsiblemente, a la organización de estos elementos en el encuadre, o lo que es lo mismo, a la puesta en cuadro. Los elementos de mayor tamaño o importancia en el encuadre tendrán más protagonismo en la frase mediante procedimientos sintácticos, como la *tematización* o la *rematización*, alterando así el orden habitual sujeto-verbo-objeto (SVO) para dar cuenta de los distintos procesos de *subjetivización* fílmica. Por último, la puesta en serie corresponde a la organización y ordenación del discurso de la audiodescripción a través de, por ejemplo, conectores temporales (“Tiempo después”, “Al día siguiente”, “Mientras” etc.) y espaciales (“En otro lugar...”, “Cerca de allí...”, etc.), así como otros recursos capaces de dotar de cohesión y coherencia a las intervenciones discursivas del audiodescriptor, de manera intratextual (las unidades descriptivas entre sí) y extratextual (las unidades descriptivas con el resto de códigos presentes en el texto audiovisual audiodescrito: diálogos, efectos sonoros, música, texto y, como no, la propia imagen).

Ahora bien, dado que las cuestiones relativas al contenido de la imagen o puesta en escena (personajes, espacios, iluminación, atrezzo, vestuario, etc.) ya estaban recogidas en *Taggetti Narración* quedarían, por tanto, excluidas de *Taggetti Imagen*. Ello porque *Taggetti Imagen* contempla la *forma* sintáctica y discursiva (*oraciones y párrafos visuales*) con la que se presenta el *contenido* (palabras visuales) separando así nuestra propia selección en dos grupos de etiquetas: las *etiquetas de la puesta en cuadro* y las *etiquetas de la puesta en serie*. Las primeras remiten a la planificación de la película, los mecanismos que definen la forma y la naturaleza de los sucesivos encuadres (las explicamos en el apartado 4.2.5, analizando las estrategias de audiodescripción para cada una de las categorías). Las segundas se hacen eco de los métodos de montaje extraídos en el capítulo anterior (apartado 3.2.4.9), determinadas formas convencionales de articular los planos con un determinado significado (veremos cuáles en el apartado 4.2.6., analizando también su audiodescripción).

4.2.3. REFRAGMENTAR UN DISCURSO FRAGMENTARIO. PLANOS, ESCENAS, SECUENCIAS Y UNIDADES DE SENTIDO.

En esencia, las unidades mínimas en la narrativa cinematográfica son los *planos*, las *escenas* y las *secuencias*. No obstante, la arquitectura de *Taggetti* requería una fragmentación propia del discurso fílmico. Para el trabajo de etiquetado, el guión audiodescriptivo se troceaba en pequeños módulos, donde a un fragmento de guión le debía corresponder un fragmento de vídeo. Estas unidades mínimas de etiquetado fueron bautizadas como *unidades de sentido*.

De manera general, en la mayoría de los medios de registro mecánico, llamamos *plano* al espacio seleccionado en el encuadre en relación con la figura humana y su entorno, o dicho de otro modo, cada una de las posibilidades de encuadre se llama plano (e incluye una escala, una angulación y una posición de la cámara). Pero en cine, un plano abarca no sólo el espacio, sino también el tiempo durante el cual se ofrece un determinado punto de vista de un objeto o de una persona, pudiendo ser este punto de vista estático o variar su movimiento. Entonces, de una manera más específica, en cine podemos definir el plano como la cantidad de imagen grabada durante el espacio de tiempo comprendido entre la puesta en marcha de la cámara filmadora hasta su detención. Sin embargo, esta definición aún resulta rudimentaria, puesto que correspondería a lo que se llamaba, si recordamos, *plano de rodaje*. En el montaje, el material grabado aún sufre recortes, reformas y transformaciones. Cada uno de los cuales fragmentos en los que podemos trocear un plano de rodaje sería un *plano de montaje*. El plano de montaje, es la unidad sin cortes, que no tiene por qué coincidir con el plano de rodaje: en un plano-contraplano, mientras que en rodaje tenemos dos planos, en montaje pueden convertirse en siete u ocho. Tanto el dispositivo tecnológico como el proceso productivo de un texto fílmico lo convierten en un discurso fragmentario, que converge en una selección y ordenación de las imágenes para formar un continuum que trata de borrar sus costuras en pantalla. En realidad, la noción de plano que necesitábamos manejar para el análisis tiene que ver con su presentación espacio-temporal en la pantalla, desde el punto de vista del texto terminado, y comprende todo lo captado por la cámara entre dos cortes o transiciones. El conjunto de decisiones tomadas para diseñar cada uno de los planos de un film se denomina planificación. En la planificación de una película está la voluntad discursiva del autor, su capacidad de *decir* en cine. De manera paralela al contenido de la imagen (puesta en escena), se escoge indefectiblemente un encuadre para mostrarlo. La posición de la cámara, la angulación, los movimientos de cámara, los esquemas de iluminación y el tratamiento fotográfico de las imágenes son, en realidad, las *palabras* que escoge el cineasta para mostrar la puesta en escena y, como tales, se espejarán, en mayor o menor medida, en las palabras que escoja el audiodescritor. Pero la organización visual de los elementos en el encuadre también puede tener, en la medida en que guía la mirada del espectador en un orden, alcance sintáctico y discursivo mediante la creación de *oraciones visuales complejas o párrafos visuales*, si continuamos con el símil lingüístico. Y lo hace en colaboración con montaje, ya que la sucesión de los planos en una escena o secuencia puede combinarse también para escribir una misma oración visual o una cadena de oraciones visuales. La imagen secuenciada puede redundar en una misma idea o contraponer dos ideas contrarias, por poner dos ejemplos, gracias a construcciones más complejas, dentro de lo que llamábamos microestructura. Una escena es una unidad de acción continuada desarrollada por unos mismos personajes, en un mismo lugar y sin interrupción temporal. Puede ser representada en un solo plano o en varios, pero transcurre siempre en un mismo escenario. Por su parte, las secuencias son unidades superiores porque tienen sentido dramático completo. Pueden constar de una sola escena (por ejemplo, en un mismo salón asistimos a una cena donde los invitados empiezan riendo y terminan llorando), o de varias escenas, combinadas mediante el recurso fundamental del montaje alterno (la misma secuencia tendría dos escenas si, por ejemplo, uno de los invitados ha ido al baño y vemos,

alternativamente, los dos escenarios, entendiendo la sorpresa del ausente cuando, a su vuelta a la mesa, el tono de la conversación ha cambiado de la risa al llanto). Esta unidad dramática superior podría corresponderse con una oración o con un párrafo en el discurso escrito, puesto que el modo de conectar entre sí los planos y contraplanos, los distintos puntos de vista o, dado el caso, los distintos escenarios, precisa enlazar las ideas mediante nexos visuales que han de corresponderse necesariamente con técnicas en el plano discursivo. La pregunta aquí sería, entonces, por qué las unidades de etiquetado de *Taggetti Imagen* no se corresponden con las unidades sintáctico-discursivas del texto fílmico –planos, escenas y secuencias– en sentido estricto.

“LA UNIDAD MÍNIMA DE SIGNIFICADO QUE SE CONSIDERÓ PARA CONCEBIR LA JERARQUÍA DE ETIQUETAS FUE EL PLANO”

Para el trabajo de etiquetado, se adoptó por consenso dividir el texto audiovisual audiodescrito en unidades de aproximadamente un minuto de duración, conformando unas 100 unidades de análisis por película (dependiendo de la duración del film). Estas unidades, que incluyen vídeo y guión audiodescriptivo etiquetado, son posteriormente recuperadas mediante búsquedas selectivas con distintos objetivos, por lo que debían ser polivalentes y eficaces, de ahí su duración estandarizada. Así, la base de datos puede rastrear con bastante operatividad todas las etiquetas de *travelling de avance* presentes en películas de terror, o indicar cuántas etiquetas de *primer plano* hay en las comedias románticas en comparación con los documentales, etc. E incluso, más interesante aún, realizar búsquedas de datos cruzados entre los tres tipos de etiquetado, lanzando y comprobando hipótesis. Por ejemplo, cuántas etiquetas de *travelling de avance* (*Taggetti Imagen*) coinciden con verbos de movimiento (*Taggetti Gramática*), o cuántas etiquetas de primeros planos (*Taggetti Imagen*) coinciden con etiquetas de expresión facial (*Taggetti Narración*) o bien con etiquetas de vestuario (*Taggetti Narración*). Previsiblemente, en este segundo ejemplo, encontraremos más sincronías para el doblete primer plano-expresión facial que para el primer plano-vestuario, que resulta más probable, a priori, para otra escala de plano, como el plano tres cuartos o el plano entero. Ahora bien, para obtener resultados con este tipo de búsquedas automáticas, el proceso de división debía resultar operativo, por lo que a la hora de diseñar algunas etiquetas procedimos por selección consciente, pero no arbitraria. Así, a partir de la observación durante la primera fase de etiquetado (*Taggetti Narración*) detectamos, por ejemplo, algunos de los usos y recursos del montaje de escenas y secuencias que se hacían presentes en fragmentos de aproximadamente un minuto de duración.

Como nuestra herramienta metodológica limitaba el etiquetado de la imagen fílmica al guión audiodescriptivo, es decir, lo que se etiquetaba era el texto que correspondía a la imagen y no la imagen misma, estos recursos podrían etiquetarse si, precisamente, los nuevos fragmentos que hiciéramos (unidades de sentido) no coincidieran estrictamente con la fragmentación original, sino que la incluyeran. Así pues, se trataba de ajustar el corte de las unidades de sentido para que comprendieran las transiciones, anticipando su inicio respecto al inicio de la escena y retrasando su final hasta que la transición y su equivalente audiodescriptivo hubieran concluido. La pauta metodológica era ajustar las unidades al guión audiodescriptivo, con lo que no importaba si el corte se producía en mitad de una información importante para el espectador fílmico, puesto que el objetivo del análisis era la audiodescripción. Si la audiodescripción traduce la información visual circundando los diálogos, el mejor lugar para realizar el corte de las unidades de sentido era, precisamente, el transcurso de los diálogos, incluso interrumpiéndolos, como hace un mal corte publicitario, para asegurarnos cómodamente de que también la información relativa al discurso fílmico, trasladada por el guión audiodescriptivo mediante conectores (“Al día siguiente”, “En otro lugar”, etc.) quedaba contenida dentro de una unidad de sentido.

En otras palabras, la unidad mínima de significado que se consideró para concebir la jerarquía de etiquetas fue *el plano*, tanto estático como en movimiento, ya que ninguna unidad de sentido interrumpiría nunca la audiodescripción de un plano. En cuanto a los otros dos módulos cinematográficos, las unidades de sentido de *Taggett* podrían corresponderse, o no, con escenas o secuencias, dependiendo fundamentalmente de su duración. La duración de las unidades de sentido ofrecía cierta flexibilidad, pero siempre aproximándose al minuto de duración, con lo que, obviamente, las escenas largas precisaban ser fragmentadas en dos o tres unidades, sin prejuicio alguno para el análisis.

4.2.4. LAS ETIQUETAS DE LENGUAJE FÍLMICO EN TAGGETTI IMAGEN.

A continuación, explicaremos la taxonomía de etiquetas decididas para la *puesta en cuadro* y la *puesta en serie*. Las categorías en las que se clasifica la *puesta en cuadro* atiende a los criterios más extendidos y aceptados. Si atendemos al esquema conceptual (*Imagen 4.14.*), los planos estáticos, se dividen en escala (plano general lejano, plano general, plano entero, plano tres cuartos o americano, plano medio, primer plano y plano detalle), angulación (picado, contrapicado, cenital, nadir y otros) y emplazamiento de la cámara (en el suelo, dentro de un objeto, detrás de un objeto y otros). Los distintos movimientos de cámara se bifurcan en tipos y subtipos: grúa, travelling (horizontal de avance, horizontal de retroceso, vertical y lateral), panorámica (horizontal y vertical), barrido y zoom. Y, sin salirnos de la unidad mínima, del plano, aplicamos también categorías pertenecientes a los modos de filmación (cámara en mano, acelerar la imagen, ralentizar la imagen) y el aspecto fotográfico de la imagen (uso de lentes, uso de filtros, otros).

IMAGEN	PUESTA EN CUADRO	tipo de plano	estáticos	escala	plano detalle
					primer plano
					plano medio
					plano americano
					plano entero
					plano general
			plano general lejano		
			vista aérea		
			angulación/perspectiva	picadp	
				cenital	
		contrapicado			
		nadir			
		emplazamiento de cámara	en elsuelo		
			desde un objeto		
			dentro de un objeto		
			plano subjetivo		
		con movimiento	movimientos puros	grúa/steadycm	
				travelling	
				barrido	
				zoom	
			movimientos combinados		
			efectos especiales		
	modo de filmación		cámara en mano		
			imagen acelerada		
			imagen ralentizada		
	fotografía		lentes/focos especiales		
			filtros de imagen		
			profundidad de campo		
MONTAJE (puesta en serie)	transiciones	fundidos		negro	
				encadenado	
				color	
				cortinillas	
	ritmo del montaje		aceleración		
			deceleración		
	usos del montaje		plano contraplano		
			plano secuencia		
			montaje alterno		
			montaje paralelo		
		montaje interno			
		pantalla partida			
		flashback			
	flashforward				

Imagen 4.14.

Al trascender la unidad mínima del plano para etiquetar la *puesta en serie*, encontramos alguna complicación. La primera de ellas es el etiquetado de escenas y secuencias que, como decíamos más arriba, no se hace íntegramente, sino por fragmentos. Además, las etiquetas relativas a la puesta en serie o el montaje cinematográfico debían ser representativas de los recursos más convencionales, pero también de los que, por su originalidad o repercusión dramática o narrativa se contagiara al guión audiodescriptivo. Aquí residía la dificultad, puesto que las categorías de montaje que se incluyeran en la jerarquía de etiquetas debían resultar aplicables, como ya hemos

visto, desde el punto de vista metodológico al trabajo con fragmentos fílmicos de una duración previamente establecida.

IMAGEN	PUESTA EN CUADRO	tipo de plano	estáticos	escala	plano detalle
					primer plano
					plano medio
					plano americano
					plano entero
			plano general		
			plano general lejano		
			vista aérea		
			angulación/perspectiva	picadp	
				cenital	
	emplazamiento de cámara	contrapicado			
		nadir			
		en elsuelo			
	con movimiento	movimientos puros	desde un objeto		
			dentro de un objeto		
plano subjetivo					
grúa/steadycm					
travelling					
movimientos combinados	efectos especiales	barrido			
		zoom			
modo de filmación	cámara en mano	imagen acelerada			
		imagen ralentizada			
		fotografía			
fotografía	lentes/focos especiales	filtros de imagen			
		profundidad de campo			
		transiciones	fundidos	negro	
				encadenado	
color					
MONTAJE (puesta en serie)	ritmo del montaje	cortinillas	aceleración		
			deceleración		
	usos del montaje	plano contraplano	plano secuencia		
			montaje alterno		
			montaje paralelo		
			montaje interno		
			pantalla partida		
			fishback		
			flashforward		

Imagen 4.15.

Primero, en el discurso cinematográfico, escenas y secuencias suelen separarse entre sí mediante “signos de puntuación” fílmica, lo que se conoce también como *transiciones* (fundidos, cortinillas y otros). Segundo, pretendíamos comprobar si, como parecía, las cuestiones relativas al *ritmo del montaje* afectaban al ritmo de la audiodescripción (a una sucesión más rápida de

planos, una locución de la audiodescripción también más rápida, o a la inversa), por lo que incluimos dos etiquetas de cambio (cambio a montaje más rápido, cambio a montaje más lento). Y tercero, en la categoría de *usos del montaje* caben una serie de fenómenos variados, unos de naturaleza técnica (plano-contraplano, pantalla partida y montaje interno, este último posibilitado por la profundidad de campo) y otros de naturaleza narrativa (montaje alterno, montaje paralelo, flash-back o regresión y flash-forward o anticipación). En el siguiente esquema, podemos ver las categorías seleccionadas para etiquetar la puesta en serie (*Imagen 4.15*).

Además, como se aprecia en el esquema, incluimos para varias categorías, una etiqueta de tipo abierto para incluir todo aquello no previsto en la jerarquía y digno de mención por su potencial relevancia. La etiqueta *Otros* responde a lo que Metz (1968) apuntaba cuando definía el cine como un lenguaje hecho de neologismos, donde cada director o equipo de autores aportan innovaciones técnicas y narrativas en cada película, que si bien en un primer momento son parte de una búsqueda artística de la originalidad, para quebrar voluntariamente las expectativas del espectador cinematográfico, no tardan mucho en ser absorbidas por el *modo de representación institucional* (Burch, 2008, p. 17) convirtiendo las innovaciones en nuevos convencionalismos narrativos o estéticos. En ese sentido, *Otros* es una etiqueta que da cabida a recursos que aunque hayan aparecido pocas veces en el total de films etiquetados, puedan aparecer muchas veces en uno o varios films y, a partir de ahí, merecer su inclusión como una nueva categoría.

Por último, en esa misma línea abierta e interactiva con el usuario, *Taggetti* incorpora la posibilidad de hacer etiquetas anotadas (*Imagen 4.16*), es decir, permite elegir entre aplicar una etiqueta o aplicar una etiqueta *con anotaciones* a un fragmento de guión audiodescriptivo. En este ejemplo del film de Pixar *Los increíbles* (Brad Bird, 2004; AD José Antonio Álvarez, 2006), dos planos medios se etiquetan de modo distinto:

[PCUA#TP#EST#ESC#PM] Bob llama por teléfono a Mirage [fin_
PCUA#TP#EST#ESC#PM]

[PCUA#TP#EST#ESC#PM@profundidad de campo] Bob seca las hojas de los
libros con un secador de pelo. Helen se acerca a él [fin_PCUA#TP#EST#ESC#PM].

El investigador-etiquetador puede añadir manualmente una información o detalle que quedará asociado a esa etiqueta pudiendo, después, recuperarlo mediante una búsqueda automática. Esta función resulta tremendamente útil cuando se pretende que la herramienta *Taggetti Imagen* y la conceptualización de etiquetas sean sistemas abiertos a modificaciones y mejoras, en un uso pleno de la metodología experimental. La simplificación operativa de ciertas etiquetas (ver *Travellings* o *Usos del montaje*) está abierta a su desglose, si se demostrara su utilidad. De ese modo, puede considerarse la inclusión de nuevas etiquetas o la eliminación de aquellas que, por su escaso o nulo uso, dejen de ser útiles a la investigación. Pero valoremos ahora, una a una, las etiquetas incluidas en *Taggetti Imagen* y sus características fundamentales.

ETIQUETAS DEL LENGUAJE FÍLMICO EN TAGGETTI IMAGEN		FUNCIONES	ESTRATEGIAS EN LA AD		
PUESTA EN CUADRO	TIPOS DE PLANO	PLANOS ESTÁTICOS	Escala <i>Plano general lejano [PCUA#TP#EST#ESC#PGL]</i> <i>Plano general [PCUA#TP#EST#ESC#PG]</i>	Describir	<input type="checkbox"/> Lugar (CC lugar +SVO) <input type="checkbox"/> Cohesión con la escena o secuencia anterior
			<i>Plano entero [PCUA#TP#EST#ESC#PE]</i> <i>Plano tres cuartos [PCUA#TP#EST#ESC#PT]</i>	Narrar	<input type="checkbox"/> Postura corporal <input type="checkbox"/> Vestuario <input type="checkbox"/> Movimientos en escena
			<i>Plano medio [PCUA#TP#EST#ESC#PM]</i> <i>Primer plano [PCUA#TP#EST#ESC#PP]</i>	Analizar	<input type="checkbox"/> Lenguaje corporal <input type="checkbox"/> Expresión facial <input type="checkbox"/> Miradas <input type="checkbox"/> Psicología
			<i>Plano detalle [PCUA#TP#EST#ESC#PD]</i>	Señalar	<input type="checkbox"/> Metonimia <input type="checkbox"/> Cohesión: fóricos
			Angulación o perspectiva <i>Picado [PCUA#TP#EST#ANG#PIC]</i> <i>Cenital [PCUA#TP#EST#ANG#CEN]</i> <i>Contrapicado [PCUA#TP#EST#ANG#CON]</i> <i>Nadir [PCUA#TP#EST#ANG#NAD]</i> <i>Vista aérea [PCUA#TP#EST#ANG#AVA]</i> <i>Otros [PCUA#TP#EST#ANG#UO]</i>	Marcar puntos de vista	<input type="checkbox"/> Perspectivización: <input type="checkbox"/> Construcciones preposicionales <input type="checkbox"/> Tema-Rema <input type="checkbox"/> Evidencia del dispositivo cinematográfico (terminología técnica)
			Emplazamiento de la cámara <i>En el suelo [PCUA#TP#EST#EMP#SUE]</i> <i>Detrás de un objeto [PCUA#TP#EST#EMP#DTO]</i> <i>Dentro de un objeto [PCUA#TP#EST#EMP#DNO]</i> <i>Otras [PCUA#TP#EST#EMP#UO]</i>		
PLANOS DINÁMICOS	Movimientos de cámara puros. <i>Grúa / steadycam [PCUA#TP#MOV#PUR#]</i> <i>Travelling</i> <i>Frontal [PCUA#TP#MOV#PUR#TRA#TFRO]</i> <i>Vertical [PCUA#TP#MOV#PUR#TRA#TVER]</i> <i>Lateral [PCUA#TP#MOV#PUR#TRA#TLAT]</i> <i>Circular [en proyecto]</i> <i>Panorámica:</i> <i>Horizontal [PCUA#TP#MOV#PUR#PAN#PHOR]</i> <i>Vertical [PCUA#TP#MOV#PUR#PAN#PVER]</i> <i>Barrido [PCUA#TP#MOV#PUR#BAR]</i> <i>Zoom [PCUA#TP#MOV#PUR#ZOO]</i>	Describir Narrar Señalar Marcar puntos de vista Acompañar Reencuadre Conectar dos o más espacios	<input type="checkbox"/> Evidencia del dispositivo cinematográfico (terminología técnica). <input type="checkbox"/> Verbos de movimiento <input type="checkbox"/> Cadena de acciones <input type="checkbox"/> CC Lugar (uso de movimientos como transición) <input type="checkbox"/> Subjetivización del discurso <input type="checkbox"/> Verbos de percepción		
	Movimientos combinados [PCUA#TP#MOV#COMB] Otros movimientos [PCUA#TP#MOV#EFE]				

Tabla 4. 2. Cuadro-resumen de las etiquetas para Taggetti Imagen y las estrategias observadas en la AD.

		MODO DE FILMACIÓN	
		<p>Cámara en mano [PCUA#MF#CMAN] Imagen acelerada [PCUA#MF#IMAC] Imagen ralentizada [PCUA#MF#IMR] Otros [PCUA#MF#OTR]</p>	<p>Poética Simbólica Emotiva</p> <p><input type="checkbox"/> Evidencia del dispositivo cinematográfico (terminología técnica). <input type="checkbox"/> Metadiscurso o explicación <input type="checkbox"/> Oraciones subordinadas (creación de subespacios)</p>
		<p>Uso de lentes o focos especiales [PCUA#FOT#LEN] Uso de filtros de imagen [PCUA#FOT#FIL] Profundidad de campo [en proyecto]. Otros [PCUA#FOT#OTR]</p>	
PUESTA EN SERIE	TRANSICIONES	<p>Fundidos</p> <p>Fundido en negro [MON#TRA#FUN#NEG] Fundido encadenado [MON#TRA#FUN#ENC] Fundido en color [MON#TRA#FUN#COL]</p> <p>Cortinillas [MON#TRA#COR]</p> <p>Otros efectos de corte o fundido [MON#TRA#ECC]</p>	<p>Pausa narrativa Elipsis</p> <p><input type="checkbox"/> Conectores discursivos temporales <input type="checkbox"/> Conectores discursivos espaciales <input type="checkbox"/> Evidencia del dispositivo cinematográfico (terminología técnica).</p>
	RITMO DEL MONTAJE	<p>Cambio de ritmo a más rápido [MON#RIT#RRP] Cambio de ritmo a más lento [MON#RIT#RL]</p>	<p>Emotiva</p> <p><input type="checkbox"/> Locución <input type="checkbox"/> Prosodia</p>
	USOS DEL MONTAJE	<p>Los usos del montaje</p> <p>Plano-contraplano [MON#USO#PC] Montaje alterno: unidad e-t [MON#USO#MA] Montaje paralelo [MON#USO#MP] Montaje interno [MON#USO#MI] Pantalla partida [MON#USO#PAP] Flash back [MON#USO#FLB] Anticipación: Flashforward [MON#USO#FLF] Otros [MON#USO#UO]</p>	<p>Narrar Asociar Contraponer</p> <p><input type="checkbox"/> Oraciones reflexivas recíprocas. <input type="checkbox"/> Conectores discursivos espaciales <input type="checkbox"/> Conectores discursivos temporales <input type="checkbox"/> Repetición léxica <input type="checkbox"/> Metáfora / Comparación <input type="checkbox"/> Oraciones subordinadas (creación de subespacios) <input type="checkbox"/> Evidencia del dispositivo cinematográfico (terminología). <input type="checkbox"/> Verbos de cognición</p>

En la anterior tabla (Tabla 4.2.) podemos ver el esquema completo de los conceptos cinematográficos seleccionados para *Taggettí Imagen* y resumimos las correspondencias observadas entre los elementos fílmicos, sus funciones y repercusiones en el discurso audiodescriptivo, que explicaremos a continuación deteniéndonos en cada etiqueta.

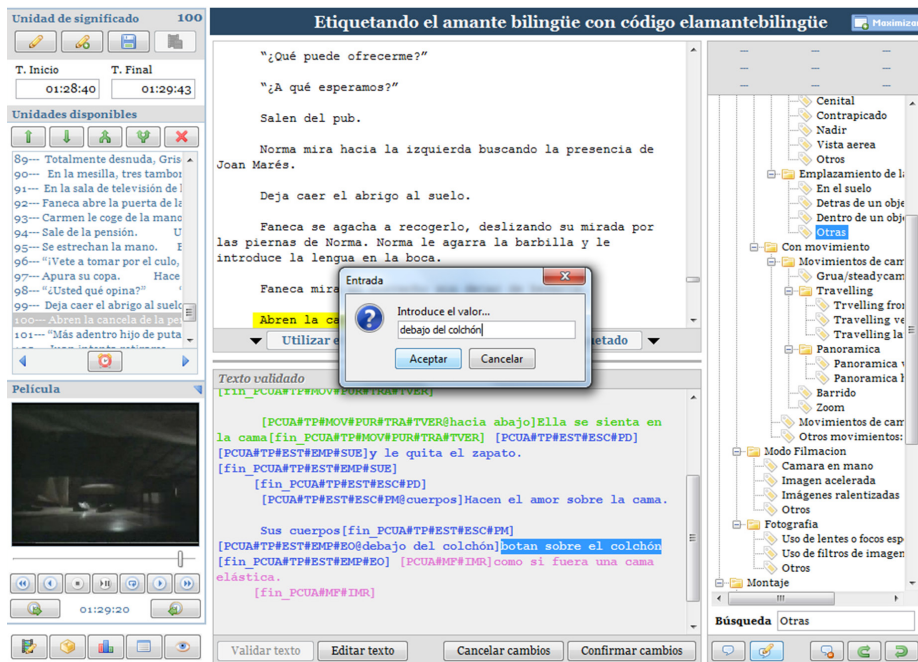


Imagen 4.16.

4.2.5. LAS ETIQUETAS DE LA PUESTA EN CUADRO

Las etiquetas de la puesta en cuadro debían condensar distintas cuestiones, por lo que se organizaron en grupos. El primero de ellos comprendía los códigos fotográficos relativos a la organización del encuadre para componer un determinado plano (*Tipos de plano*). En el segundo, se incluyen los procedimientos de filmación que, técnicamente, hace posible el propio dispositivo de captación y reproducción fílmica (*Modos de filmación*). En el tercero, se agrupan otro tipo de efectos ópticos que, derivados del revelado químico o del procesado digital, le otorgan un carácter artístico y particular a las imágenes de una película (*Fotografía*). Todas las categorías de la puesta en cuadro tienen, además de efectos estéticos, consecuencias en el plano narrativo, simbólico o dramático, por lo que, previsiblemente, serán recogidos por la audiodescripción de uno u otro modo. Para mayor ligereza, no numeraremos los respectivos subapartados de los tres

grupos, como se adivina en la numeración del índice del capítulo, aunque los trataremos consecutivamente hilando el discurso para que el lector no se pierda.

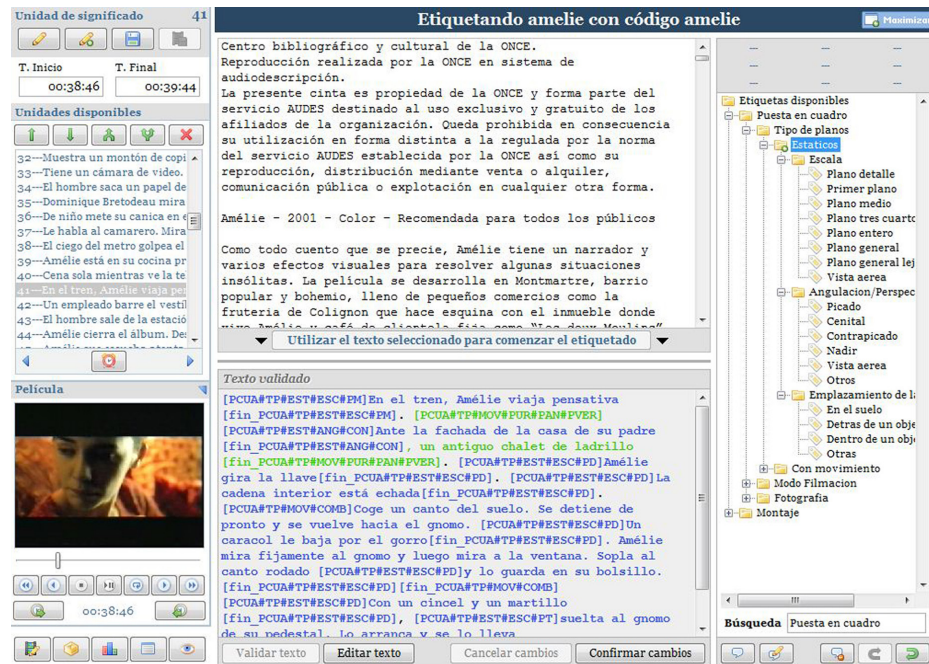


Imagen 4.17.

4.2.5.1. LOS TIPOS DE PLANO

En primer lugar, para su clasificación, distinguimos entre los planos estáticos y los planos dinámicos o movimientos de cámara, que trataremos después.

4.2.5.1.1. LOS PLANOS ESTÁTICOS

Los planos *estáticos* se dividen según tres criterios de clasificación complementarios: *escala*, *angulación* y *emplazamiento de la cámara*. En la anterior imagen (Imagen 4.17) pueden verse desplegadas la jerarquía de etiquetas correspondiente a los planos estáticos en *Taggetti Imagen*.

ESCALA

Si recordamos el capítulo anterior, según la *escala*, fragmentamos el contenido del encuadre en relación a la figura humana. Mediante las combinaciones de planos, de mayor o menor escala,

el discurso fílmico se construye con cuatro funciones o modos básicos: *describir*, *narrar*, *analizar* y *señalar*.

Así, las escalas más amplias son las del *Plano General Lejano* (PGL) y el *Plano General* (PG), empleados sobre todo para *describir* los espacios. Acercándonos más a la figura humana, las siguientes tres escalas, el *Plano Entero* (PE), el *Plano Tres Cuartos* o *Plano Americano* (PT/PA) y el *Plano Medio* (PM), cumplen la función principal de *narrar*, de hacer que avance la acción. Finalmente, estarían el *Primer Plano* (PP) o el *Primerísimo primer plano* (PPP), donde la cámara *analiza* lo que filma (entra en los pensamientos de los personajes, refleja sus estados de ánimo, muestra sus reacciones) y el *Plano Detalle* (PD), donde la cámara *señala* al espectador un detalle o una información que deberá retener y que cobrará su importancia en el relato. Comencemos a recorrerlos uno a uno, de mayor a menor escala.

Plano general lejano [PCUA#TP#EST#ESC#PGL]



Imagen 4.19.

También llamado gran plano general (GPG), es un plano muy descriptivo, abarca un gran ángulo visual. La figura humana aparece muy pequeña, si aparece, y se mezcla con el fondo. Le otorga total preponderancia al paisaje o al espacio y remarca la insignificancia del ser humano, reducido a un punto más en el paisaje (*Imagen 4.19*). Es especialmente frecuente en westerns, cine de aventuras y ciencia-ficción. Desde el punto de vista de la audiodescripción, al encontrarse con este tipo de plano, es previsible que el discurso se estructure de la información general a la particular, dándole más importancia al espacio que a los personajes, en especial si se trata del arranque narrativo de una película y todavía no nos han sido presentados los personajes. En

Psicosis (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000), la acción empieza situando la ciudad donde transcurrirá la historia, como ocurre en casi todo el cine clásico:

(...) Vista panorámica de una típica capital al oeste de los estados unidos. Altos bloques de edificios de oficinas superados por la estructura de una gran antena de telecomunicaciones (...) (ver también la explicación de la etiqueta *Vista aérea*: *Imagen 4.35*)

Pero también puede ocurrir a la inversa, dependiendo de la sucesión de encuadres, comenzar por audiodescribir a los personajes para que luego el espacio vaya ganado protagonismo, por ejemplo cuando la duración del plano posibilita que los personajes se vayan alejando de la cámara hasta perderse en el paisaje. En *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998) encontramos un ejemplo de esto último, ya que al comienzo del encuadre las niñas están más cerca, pero al final ya no se las distingue (*Imagen 4.19*):

(...) Las niñas corretean por el campo hacia la casa señalada por Isabel. Atraviesan una larga explanada de rastrojos. Pequeñas nubes movidas por el viento proyectan sombras y claros que avanzan en oleadas continuas sobre el paisaje (...)

Plano general [PCUA#TP#EST#ESC#PG]



Imagen 4.20.

El plano general o de conjunto encuadra a los sujetos (suele ser más de uno) en un entorno y describir al mismo tiempo este entorno. Sirve para poner al personaje en un *contexto* espacial determinado, especialmente útil para los cambios de escena o secuencia. Similar al anterior, lo prioritario es la información ambiental (espacio o espacio-tiempo) para pasar después a personajes y acciones. Secuencias textuales del tipo: “En un parque del centro de la ciudad. Es de noche. Los tres amigos dan saltos y juegan”. Veamos un ejemplo muy común de PG en *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998), cuya audiodescripción altera este orden por razones de cohesión con la escena anterior (*Imagen 4.20*):

(...) Las niñas apagan la vela. A la mañana siguiente las dos hermanas caminan por un pinar con su padre. Él lleva una cesta en la mano y los tres miran al suelo buscando setas. (...)



Imagen 4.21.

Los planos generales se prestan al juego con la profundidad de campo (ver también etiqueta de *Montaje interno*), creando subespacios, representables lingüísticamente mediante oraciones complejas. Hablamos de secuencias textuales del tipo: “Mientras Pedro prepara la comida, afuera Giselda juega al tenis”. De estos dos tipos de planos, PG y PGL, también pueden darse usos creativos o simbólicos, gracias al espacio que rodea al personaje. En *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), se emplea un PG largo, casi PGL, para remarcar la sensación de soledad del personaje de Amélie cuando ha perdido a Nino en el vestíbulo de la estación (*Imagen 4.21*). La audiodescripción lo recoge en la cadena de acontecimientos como sigue:

(...) Amélie da la vuelta nerviosa y queda de espaldas al fotomatón con los ojos cerrados. Los abre y se gira. Nino ya no está. Amélie queda mirando al fotomatón en el vestíbulo vacío (...)

La audiodescripción hace referencia al vacío que rodea al personaje respondiendo al uso marcadamente simbólico de este PG con angulación picada, que empequeñece y aísla aún más la figura de Amélie (ver también etiqueta de *Angulación: Picado*).

Plano entero [PCUA#TP#EST#ESC#PE]



Imagen 4.22.

Este plano corta al sujeto por debajo de sus pies y por encima de su cabeza, encuadrando justo el cuerpo humano. Aunque aún percibimos parte del espacio tras él, mayor o menor dependiendo de la profundidad de campo empleada, empieza a tener más importancia la figura que el fondo, y la acción que la descripción. No en vano, se trata del primero de los planos utilizado para narrar. En cine se trata de un plano poco habitual, pero cuando aparece, lo encontramos acompañado de juegos ópticos con angulaciones o posiciones de cámara que recalcan la postura del sujeto (se usa especialmente para mostrar a los muertos o su lenguaje corporal, cercano en este tipo de planos al estatismo. Secuencias textuales del tipo: “*Apoyado* en el quicio de la puerta, saluda a los viandantes” o “*Hang* se balancea *tumbado* en una hamaca”. En *espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998) Isabel juega a hacerse la muerta para asustar a su hermana Ana, y esta escena desemboca en un plano entero cuya carga simbólica pasa a la audiodescripción (*Imagen 4.22*):

(...) Su hermana está *tendida boca abajo en el suelo*, frente a la ventana y junto a una mecedora que aún se mueve. Ana mira a su hermana y se agacha junto a ella. Ana voltea a su hermana, que sigue sin abrir los ojos y *cuyos miembros aparentan la pesadez de la muerte* (...)

Plano tres cuartos (o plano americano) [PCUA#TP#EST#ESC#PT]



Imagen 4.23.

El encuadre corta al sujeto a la altura de las rodillas (o bien por debajo o bien por encima), dejando a la vista los tres cuartos de su cuerpo. La aparente arbitrariedad de este plano tiene su origen en el western americano (*Imagen 4.23*), ya que era necesario mostrar las pistolas de los cowboys. Al mantener cierta distancia, la cámara puede en este nivel abarcar varios personajes a la vez, así como sus movimientos en escena, por lo que es uno de los planos más usados para narrar movimiento y acción, especialmente en el cine clásico. Por ello, predominarán en su audiodescripción los verbos de movimiento, en especial los de entrada y salida de escena, núcleo

narrativo en cualquier espectáculo¹. En casi todo tipo de comedias (el primitivo *slapstick*, el subgénero *screwball*, las comedias de situación o las comedias románticas) las entradas y salidas juegan un papel fundamental mediante el juego con las puertas, los espacios por los que los personajes se ocultan de otros. Pensemos, por ejemplo, en los enredos basados en los cambios de identidad, donde la trama obliga a los personajes a disfrazarse o fingir que se es otro y deben evitar ser descubiertos. Desde *Con faldas y a lo loco* (Billy Wilder, 1959) hasta *Víctor o Victoria* (Blake Edwards, 1982) o las numerosas versiones de la historia contada en *Señora Doubtfire*, *papá de por vida* (*Mrs. Doubtfire*, Chris Columbus, 1993), basan su trama en engaños y disfraces, con lo que el cuerpo del actor, su lenguaje corporal, su vestuario, tendrá una gran importancia. En este sentido, los planos tres cuartos son los planos más usados para describir cómo van vestidos los personajes que, procedentes de otros espacios, van apareciendo en escena a través de las puertas. En *El ángel azul* (Joseph Von Sternberg, 1930; AD Javier Navarrete, 2000) cuya dramaturgia y construcción es aún cercana al teatro, encontramos algún ejemplo de esta predilección al presentar a los personajes que entran y salen (*Imagen 4.24*):



Imagen 4.24.



1. Desde el teatro, las entradas y salidas son sustancia del espectáculo, ya que encadenan las escenas y situaciones, haciendo avanzar la acción a partir del juego entre el espacio representado y el espacio no mostrado o sugerido (Gaudreault y Jost, 1995, pp. 92-98)

(...) La criada, señora mayor con delantal, pone leche en un jarrito que hay sobre una bandeja y llama a la puerta del dormitorio (...)

Plano medio [PCUA#TP#EST#ESC#PM]



Imagen 4.25.

Corta al sujeto por encima de las caderas o el pecho. El plano medio (PM) delimita la frontera entre los planos narrativos y los planos expresivos. Aún sirve para mostrar acciones físicas de los personajes o los movimientos de su cuerpo (especialmente del tren superior) pero, al ser lo suficientemente próximo a los personajes nos permite observar los rasgos del rostro. A partir del PM, entramos en una escala próxima que permite a la cámara centrar su atención en el sujeto, mostrar su expresión y sus reacciones. En especial, se recurre al PM (junto con el PP) para narrar mediante los juegos de miradas, parte esencial del relato cinematográfico: "La mira con indignación" "Ella sonríe con incredulidad", etc. Pero en el Plano medio, las expresiones faciales se combinan con el lenguaje corporal (*Imagen 4.25*), puesto que la escala aún permite mostrar parte del cuerpo con el que el personaje comunica su estado físico o psicológico: "Se encoge de hombros", "Se estremece", etc.

Primer plano [PCUA#TP#EST#ESC#PP]

En él el rostro es ya protagonista, una marca directa de la psicología del personaje. Con él, el realizador analiza la expresión del actor de forma exclusiva, desatendiendo todo lo demás y centrándose en sus emociones, pensamientos o gestos faciales: "Queda pensativo", "Le mira con ternura", "Con una mueca de desagrado, gira la cabeza", etc. Encontramos un ejemplo de *Esencia de Mujer* (Martin Brest, 1991; AD Javier Navarrete, 1997), tras la visita del Coronel a una prostituta, vuelve al coche con Charlie, pero le cuesta mantener una conversación. La iluminación contribuye a exteriorizar su estado de ánimo al espectador mediante el primer plano (*Imagen 4.26*):



Imagen 4.26.

(...) Al fin Frank sale. Charlie se adelanta a ayudarlo. Frank está extasiado, como flotando. (...)

Los PP son la sustancia fundamental de la estructura discursiva fílmica del plano-contraplano (ver también etiqueta de *Usos del Montaje: Plano-contraplano*), en especial en escenas con carga emotiva, produciéndose un acercamiento progresivo en la escala: de plano medio a primer plano, y, a veces, de primer plano a primerísimo primer plano.

Plano detalle [PCUA#TP#EST#ESC#PD]



Imagen 4.27.

Si hablamos del cuerpo humano, el plano detalle (PD) nos muestra un fragmento del cuerpo o rostro (ojos, boca, etc.) mediante el acercamiento de la óptica, que de otro modo sería inalcanzable para el espectador.

Si hablamos de un objeto o acción, el PD nos obliga a fijarnos en aquello que tendrá una relevancia dramática o narrativa (un cigarrillo aún encendido, una mano en el gatillo, etc.) bien porque da una información que el espectador necesitará más adelante en el relato, bien para dilatar la acción, acrecentando el suspense. Igualmente *señala*, precisamente, un detalle o un acto que podría pasar desapercibido y, sin embargo, se puede decir mucho del carácter de un personaje atendiendo a las pequeñas cosas. Es el caso del plano del ejemplo de *Amélie* (Imagen 4.27):

(...) Nino se chupa un dedo y recoge con él los granos de azúcar (...)

El plano detalle es también, por esa misma función de señalar (u ocultar) información perteneciente a la trama, un plano que alerta al audiodescriptor a cuidar los mecanismos de cohesión, de modo que, lo que en un momento de la película pudiera ser audiodescrito así: "Sentada frente al espejo, Ana se pone un medallón con una foto de su amado..." podría convertirse, más adelante, cuando Ana ha desaparecido y se investiga su posible crimen, en: "En casa del Sr. County. Holmes encuentra el medallón de plata". Pues, precisamente, para hacer posible la identificación y el reconocimiento del objeto en dos escenas separadas, el lenguaje visual se usaría el plano detalle, cuya repetición equivale en el discurso verbal al uso de los fóricos, donde el artículo el representa el acto de reconocimiento del objeto perdido.



Imagen 4.28.

Por último, se dice también de él que es un plano metonímico (Imagen 4.28), puesto que sólo muestra una parte del todo, que queda fuera de campo. Así lo encontramos a veces en las audiodescripciones. En la misma película de *Amélie*, cantera de ejemplos:

(...) *Unos pies* avanzan hacia ella (...)

La frase guarda el mismo misterio para el ciego que la imagen para el vidente gracias al recurso de la metonimia. El espectador se pregunta inmediatamente ¿de quién son esos pies? sin necesidad de acudir a fórmulas discursivas que oculten la información de una forma más clara y frustrante, por ejemplo “*alguien* avanza hacia ella”. Con esta fórmula, no sólo sabemos que los pies son de alguien, sino que lo imaginamos desde una determinada perspectiva, aquella que situaría la cámara a ras de suelo sin dejarnos ver el resto del cuerpo del misterioso personaje.

ANGULACIÓN O PERSPECTIVA

El segundo de los criterios es la *angulación*. Mediante la angulación puede dotarse a la imagen de un carácter determinado, ya que es el primer proceso de *adjetivización visual*, de *perspectivización* o *subjetivización*, si se prefiere, de la imagen fílmica, puesto que la cámara adopta una perspectiva frente a lo filmado que le dota de un matiz específico. Esta perspectiva obedece, casi siempre, a una voluntad dramática, estética, simbólica o narrativa de los autores. De esta suerte, cuando la cámara se sitúa por encima o por debajo de su personaje genera una serie de sentidos que connotan al personaje o al elemento enfocado. Comprende los siguientes ángulos de cámara: picado, cenital, contrapicado y nadir.

Picado [PCUA#TP#EST#ANG#PIC]



Imagen 4.29.

Reduce al sujeto. Comunica inseguridad o debilidad al objeto enfocado, subrayando su insignificancia, de un modo complementario a las escalas más amplias (*Imagen 4.21*). Al mismo tiempo que eso es cierto, el plano picado puede corresponder únicamente a un punto de vista de un personaje situado en el espacio por encima de la acción mostrada. El arranque de *Ghost: Más allá del amor* (Jerry Zucker, 1990; AD Aitor Gabilondo, 1999) nos da un ejemplo de *perspectivización* del discurso a partir de un plano picado, casi cenital (*Imagen 4.29*):

(...) *Desde el piso de abajo*, Sam rompe las tabillas del techo con un pico de cantero, hasta lograr abrir una claraboya hacia el desván. Cubiertos de polvo, Sam, Molly y Carl miran alucinados *hacia arriba* (...)

Otro ejemplo de este punto de vista tiene lugar en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000):

(...) Norman se asoma tras los visillos de encaje de una de las ventanas del caserón y ve llegar a los nuevos huéspedes. *Desde abajo*, Layla advierte su presencia. (...)

Cenital [PCUA#TP#EST#ANG#CEN]



Imagen 4.30.

Es un picado vertical extremo, de arriba hacia abajo. Corresponde al punto de vista de alguien que estuviera en el cielo, el cénit griego (*Imagen 4.30*). Vemos otro ejemplo de cómo este proceso de subjetivización de la cámara se traslada al discurso del audiodescritor. El ejemplo de *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006) es una muestra

de cómo este proceso de subjetivación de la cámara (*Imagen 4.31*) se traslada al discurso del audiodescriptor, de modo similar al anterior:

(...) La lluvia cae *bajo* la canasta de baloncesto (...)



Imagen 4.31.

Contrapicado [PCUA#TP#EST#ANG#CON]



Imagen 4.32.

Magnifica al sujeto o al objeto. Comunica poder, fuerza o seguridad al sujeto enfocado. También puede corresponder tan solo al punto de vista de un personaje colocado en una posición inferior, con o sin estas connotaciones. En el siguiente ejemplo, Amélie se presenta en casa de su padre y se lleva el gnomo de su jardín para hacerle creer que tiene vida propia. El plano que abre esta escena sugiere un efecto fantasmal propio del cine de terror gracias a la puesta en escena y al uso del contrapicado. No en vano, la audiodescripción recoge la posición de Amélie frente a ella con una preposición que remarca la “presencia” de la casa (*Imagen 4.32*):

(...) *Ante* la fachada de la casa de su padre, un antiguo chalet de ladrillo. (...)

Nadir [PCUA#TP#EST#ANG#NAD]



Imagen 4.33.

Contrapicado extremo, de abajo hacia arriba. Opuesto al cenital, correspondería a la mirada desde el suelo, como ocurre en *Cube* (Vicenzo Natali, 1991) (Imagen 4.33). Su empleo es raro en el cine clásico y aparece algo más en el cine moderno, donde la cámara cambiante busca ocupar todos los lugares y perspectivas. Por eso, aunque tampoco es muy habitual en la audiodescripción, el proceso de *subjetivización* sería el mismo que en los anteriores.

Vista aérea [PCUA#TP#EST#ANG#AVA]

Una suerte de picado o cenital hecho a gran distancia de la escena, normalmente desde un avión, helicóptero, etc. El primer ejemplo nos lleva al arranque narrativo de *West side story* (Robert Wise, 1961; AD Javier Navarrete, 1997), mezclado con los títulos de crédito (Imagen 4.34):



Imagen 4.34.

● ● ● ● ● ● 4. El viaje de vuelta. Audiodescripción fílmica.

(...) La pantalla se tiñe de color naranja y aparecen trazos verticales de color oscuro que esquematizan los rascacielos de Manhattan. (...) Los trazos verticales se transforman en una *vista aérea de rascacielos* de Manhattan (...) *A vista de pájaro* recorreremos la ciudad de Nueva York de este a oeste. El puerto y los sinuosos cruces a varios niveles (...)



Imagen 4.35.

El segundo, lo veíamos en una categoría anterior, pertenece a *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000), también en el arranque del film, se nos muestra con un movimiento de cámara la ciudad de Phoenix, donde se sitúa la acción (*Imagen 4.35*). Es una panorámica con una vista aérea, y como ocurre a menudo en audiodescripción, la información se sintetiza empleando las menos palabras posibles para comunicar la imagen mental al espectador ciego de forma inmediata:

(...) *Vista panorámica* de una típica capital al oeste de los Estados Unidos. Altos bloques de edificios de oficinas superados por la estructura de una gran antena de telecomunicaciones (...)

Otros [PCUA#TP#EST#ANG#UO]



Imagen 4.36.

Esta etiqueta correspondería tanto a las inclinaciones de cámara, como a todas aquellas angulaciones extrañas obtenidas mediante la habilidad del operador. Estas aberraciones² o inclinaciones se logran al desnivelar la cámara respecto a la línea del horizonte, para hacer que ésta se encuentre en diagonal respecto a los bordes superior e inferior del cuadro. Transmite sorpresa, falta de realismo, una cierta angustia al sentir que el mundo está descentrado. Es, en definitiva, una marca en el relato de antinaturalidad, tensión o anormalidad, un “mal presagio”. En *Bagdad Café* (Percy Adlon, 1987; AD Javier Navarrete, 1994), solucionan la descripción de los múltiples planos *inclinados* (Imagen 4.36) con una suerte de metadiscursio que resume las líneas principales de la trama justo antes de que comience la acción, durante los títulos de crédito:



2. Los ángulos conseguidos mediante este procedimiento también se conocen como “oblicuos”, “holandeses” o “aberrantes”, sin embargo, esta etiqueta tiene una vocación abierta, con lo que no se limita a las inclinaciones de la cámara, sino que puede albergar todas aquellas operaciones de la cámara que no se hubieran contemplado en las cuatro categorías anteriores.

(...) La acción transcurre en pleno desierto de Nevada, bajo un sol aplastante que hace que las luces y colores *se distorsionen confiriendo a las imágenes un cierto tono irreal o de espejismo*. Junto a la autopista existe un destartado complejo compuesto de gasolinera y motel: es “Bagdad Café”. Este mini-complejo está regentado por una familia de color integrada por la mujer, Brenda, larguirucha y deslavazada; Sal, el marido, vago e infantiloides; Junior, el hijo, de unos 18-20 años, siempre estudiando al piano, y padre de un bebé, y Philis, chica de 16 o 17 años, típica juvenil discotequera con un eterno walkman en las orejas. A la barra del bar está Cahuenga, muchacho de raza india y aspecto noblote. En la explanada que hay entre el bar y los pequeños cubículos del motel está aparcada una rulote. En ella vive el Sr. Cox, pintor de decorados ya jubilado y que siempre viste ropa country de exagerado diseño. En uno de los cubículos vive Debby, una chica que se dedica a hacer tatuajes a los camioneros.

La acción comienza en una polvorienta y abandonada área de descanso, junto a la autopista. Un matrimonio se detiene a orinar (...)

Con esta última frase empieza a audiodescribirse la acción que vemos, protagonizada por un matrimonio. Hasta entonces, hemos asistido a una metadescripción o explicación previa³ (en negrita) que afecta a todo el texto fílmico. Se describe el espacio en el que tendrá lugar toda la acción, así como sus personajes, pero también mediante qué tipo de imágenes se narra visualmente: además de las luces y el aspecto amarillento que le confiere el tratamiento fotográfico al film, las angulaciones inclinadas y las perspectivas extrañas son responsables de este efecto distorsionante de la realidad, como el de un espejismo en medio del desierto.

EMPLAZAMIENTO DE LA CÁMARA

Frente a la posición normal, donde la cámara estaría a la misma altura de los ojos de un personaje adulto de pie, como representando un papel de testigo, y convirtiendo al espectador en un personaje más, la cámara puede adoptar otras perspectivas no tan naturales. Es, a la vez que el anterior, un procedimiento de *perspectivización* de la cámara cinematográfica y, por tanto, también una marca textual que vehicula una intención del autor: al colocarse a cierta



3. Una de las posibles razones por las que no se espera al transcurso del film, audiodescribiendo a medida que aparecen espacios y personajes puede ser la banda sonora, cuya importancia en este film es más que notable. La canción “Calling you”, de Bob Telson, interpretada por Jevetta Stevens, fue elegida melodía del año en 1988. La carga emotiva de la música cristaliza, precisamente, al superponerla a las imágenes de un café solitario en medio del desierto, con unos personajes excéntricos que intentan ser felices en un lugar como ese, donde el contraste se produce entre la alegría colorida de sus vidas y el amarillo vacío del espacio. Para ello, la imagen mental de la escena se le proporciona al ciego antes de que empiecen propiamente el relato y la banda sonora.

altura puede señalar el lugar donde ocurrirá algo, simular el punto de vista de alguien (un niño, un perro, etc.) o provocar extrañeza, sugiriendo efectos poéticos o emocionales. Los planos subjetivos, aquellos que precisamente simulan adoptar el punto de vista de alguien, (alguien encerrado en un armario, o avanzando a gran velocidad por un bosque) serían parte de esta categoría, aunque estamos estudiando su desglose dentro de ésta como una etiqueta aparte, debido a la frecuencia con la que aparecen. De momento, incluyen las más frecuentes, recogidas normalmente por la audiodescripción a través de complementos preposicionales colocados en la oración en función de su importancia en la trama, con secuencias como “Se esconde en un barril. Desde dentro, observa por un agujero cómo los ladrones se llevan el botín” o “Tras el ventanal, Amélie observa...”, etc. Pero también puede traslucirse el posicionamiento de la cámara y el personaje a través de elecciones léxicas, y no tanto sintácticas. De nuevo en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000), cuando la protagonista duerme en el coche y es sorprendida por el agente, la cámara lo muestra desde dentro, haciendo que el espectador se identifique con Marion:

(...) El agente uniformado, con placa y gafas de sol oscuras baja del coche. Se acerca al automóvil de Marion, *atisba* por la ventanilla y ve a la mujer dormida. (...)

En la decisión del audiodescriptor de incluir el verbo *atisbar* recoge el posicionamiento de la cámara, ya que genera en el oyente una imagen mental dibujada desde dentro, centrada en la expresión facial del policía mientras se asoma, y adoptando un punto de vista equivalente al de Marion, para completarla más tarde con un plano de Marion en el interior del coche, representando lo que el policía ve. Así pues, en la construcción de la frase copulativa, las dos acciones *atisbar* y *ver* corresponden a dos planos complementarios: desde dentro y desde fuera del coche. Por último, este plano puede también prestarse a procedimientos estilísticos, como la metáfora o la comparación: “Como si estuviéramos dentro de su cabeza, vemos cómo...”. Justo tras la descripción de la vista aérea de la ciudad, en *Psicosis*, la audiodescripción de Carmen Consentino, sigue así:

(...) *Como si se tratase de un ojo indiscreto*, la cámara se acerca a la ventana de un edificio colándose por el hueco que deja una persiana levemente alzada (...)

En el suelo [PCUA#TP#EST#EMP#SUE]

Asimilable al punto de vista de una mirada a ras de suelo (*Figura 13b, Figura 20*), se le conoce también como “ángulo de gusano” o “vista de hormiga”. En ocasiones se acompaña del uso de un determinado objetivo o lente, como el gran angular, que deforma ligeramente la imagen para incluir mayor espacio en el encuadre (ver también *Fotografía: Uso de lentes o focos especiales*). Permite jugar con los subespacios mostrando a los personajes a distintas alturas según su posición respecto a la cámara. En este ejemplo de *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001;

AD Antonio Montero, 2002) la posición se combina con un movimiento de cámara (*Imagen 4.37*) que va conectando distintos espacios desde esa perspectiva. El audiodescriptor lo recoge con terminología cinematográfica:



Imagen 4.37.

(...) *La cámara sigue* los pies de Amélie por el suelo de la estación, entre maletas y carritos, hasta enfocar a Nino que busca arrodillado debajo de un fotomatón. Los pies de Amélie se detienen mientras Nino estudia unas fotos que ha encontrado (...)

Nótese también en este ejemplo, la fórmula metonímica referida en los planos detalle, así como la formulación subordinada que recoge los dos subespacios presentes en el encuadre:

(...) *Los pies* de Amélie se detienen *mientras* Nino estudia unas fotos que ha encontrado (...)

Detrás de un objeto [PCUA#TP#EST#EMP#DTO]

Entre la acción o personaje y nosotros algo se interpone (una verja, una celosía, etc.). Al espectador se le muestra la información del encuadre de manera velada, semioculta, y su uso sugiere significados simbólicos de confusión, vergüenza, o misterio asociado a un lado oculto de los personajes. Casi al final de *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006), el protagonista, que ha estado ciego durante gran parte del film, despierta de la operación que le devolverá la vista en una habitación. Al espectador se le deja adivinar la figura borrosa de Joseph (*Imagen 4.38*), como si nosotros mismos estuviéramos recuperando la vista poco a poco:

(...) En el hospital, Joseph está sentado *tras un cristal esmerilado*. Una enfermera está con él (...)

En *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), la protagonista se relaciona con Nino poniendo distancia de por medio, y a menudo a través de parapetos o cristales:

(...) Tras la cristalera de un café, Amélie le observa atentamente (...)

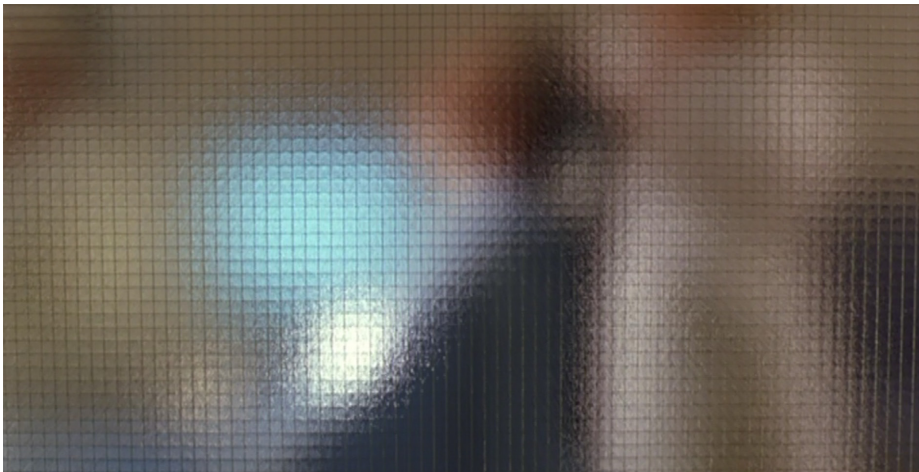


Imagen 4.38.

Dentro de un objeto o lugar [PCUA#TP#EST#EMP#DNO]



Imagen 4.39.

Asimilable al punto de vista que se tendría desde dentro de un objeto o espacio cerrado. Entrarían en esta categoría también los planos tomados desde dentro del agua del mar o de una piscina (*Imagen 4.39*).

Otras [PCUA#TP#EST#EMP#UO]

Cualquier opción de emplazamiento de cámara peculiar o resaltable que no esté contemplada en las categorías anteriores.

4.2.5.1.2. PLANOS DINÁMICOS: LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

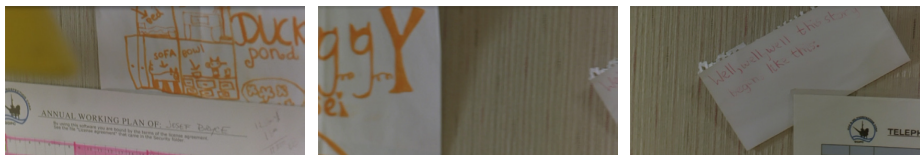
Los planos dinámicos o en movimiento, acuñados convencionalmente en cine como movimientos de cámara, se dividen en tres grandes grupos: travellings, panorámicas y zoom. A su vez, distinguimos subtipos, algunos de ellos tan particulares que pasan a convertirse en categorías aparte, como la grúa o el barrido. Estos serían los movimientos de cámara distinguibles entre sí, también llamados *puros*, pero ya hemos dicho aquí que la construcción del discurso en cine se produce al combinar elementos. Por ello, contemplamos también una etiqueta generalizadora para los movimientos de cámara *combinados*, sin distinguir entre sí estas combinaciones para que la jerarquía resultara operativa (panorámica+zoom, travelling+panorámica, travelling+zoom, etc.).

Los movimientos de cámara en cine entroncan con el nivel discursivo, ya que de algún modo son responsables de la continuidad visual entre varios espacios, aunque ésta no se produzca mediante el montaje sino mediante un recorrido de la cámara, alterando paulatinamente el encuadre. Esa continuidad puede reflejarse en la audiodescripción mediante la construcción de oraciones subordinadas (en especial yuxtapuestas y copulativas, las de sintaxis más sencilla) o mediante la selección de conectores discursivos (espaciales y temporales). De nuevo, acudimos a un ejemplo de *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006).

Las tres imágenes (*Secuencia 4.3*) pertenecen a momentos sucesivos de un mismo plano cerrado, que se desarrolla gracias a un movimiento de cámara lateral -de derecha a izquierda- y descendente (equivalente a un travelling con grúa cámara en mano, o bien a dos panorámicas seguidas, horizontal y vertical). Por su naturaleza intersemiótica y subordinada, la audiodescripción coopera con los códigos visuales a través de elecciones sintácticas y léxicas más o menos conscientes:

(...) Una nota está sujeta sobre el esquinazo de una guía de teléfonos (...) A continuación hay un dibujo infantil y debajo un plan de trabajo anual. (...)

El audiodescriptor refleja el movimiento continuado de la cámara en la utilización del sintagma preposicional *A continuación*, con valor temporal de posterioridad, en lugar de emplear una construcción homóloga con un sentido exclusivamente espacial *al lado, junto a, debajo*, etc., limitándose a describir la posición de unos objetos respecto a otros.

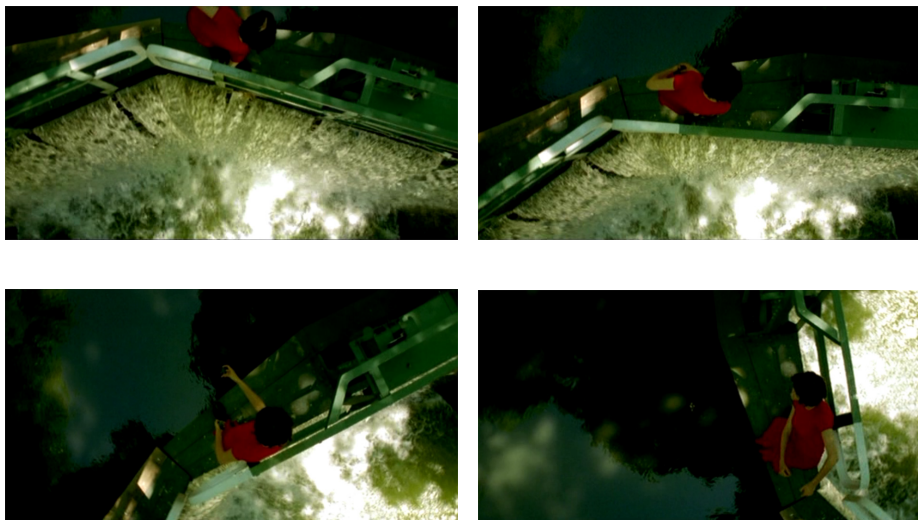


Secuencia 4.3.

Pasaremos a explicar los movimientos de cámara uno por uno, a continuación, no sin antes apuntar que la selección de nomenclaturas para algunas de estas categorías responde a cierta simplificación operativa para el etiquetado, dejando la decisión de incluir más o menos categorías para una fase posterior a la primera experimentación con la herramienta de etiquetado. Así, pues, manejamos las categorías siguientes: movimientos de cámara puros (las etiquetas incluyen grúas, travellings, panorámicas y zooms), movimientos de cámara combinados (etiqueta final) y otros movimientos (etiqueta final).

MOVIMIENTOS DE CÁMARA PUROS.

Grúa/ Steadycam [PCUA#TP#MOV#PUR#]



Secuencia 4.4.

Hace referencia a un movimiento amplio ascendente o descendente para situar la cámara a grandes alturas o a un movimiento corto ascendente o descendente (también llamado de pluma) para equilibrar el cuadro al variar la altura de los elementos. Esta última función de reencuadre es, a menudo, imperceptible para el espectador, y contribuye a crear la transparencia del dispositivo cinematográfico, ya que acompaña todos los movimientos en escena del personaje dando una sensación de naturalidad. Este tipo de movimiento se puede prestar a oraciones subordinadas, especialmente de tipo copulativo, puesto que “encadena” varias acciones consecutivas: *Abre la maleta y mete el dinero. Se acerca a un cajón y coge una pistola. La guarda en la maleta y la cierra.* Gracias a la grúa, la cámara puede seguir al personaje en escena, desplazándose o deteniéndose cuando lo hace el personaje. Si el personaje se desplaza, se emplean verbos de movimiento (*se acerca*), no así cuando está detenido y la grúa únicamente procede a reencuadrar en la imagen el movimiento natural de una acción sin desplazamiento (*abre la maleta*), para que el espectador perciba los detalles (*coge una pistola*).

En su función más espectacular, el efecto de cámara desencadenada, el audiodescriptor a menudo hace referencia explícita al dispositivo cinematográfico empleando términos técnicos, o a referencias espaciales para ubicar la cámara en tanto representante del cambiante punto de vista desde el cual vemos la escena. En *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), la grúa desencadena la cámara simulando su vuelo por encima de la protagonista (*Secuencia 4.4*):

(...) *La cámara vuela sobre Amélie que arroja piedras a un canal (...)*

Más adelante, en el mismo film, la grúa sigue en un solo plano el movimiento de los personajes:

(...) *El hombre sale de la estación. Lleva unas zapatillas rojas de tela. Pasa un grupo de curas entorpeciendo el paso a Nino. El hombre sube unas escaleras seguido por Nino que tropieza y deja caer una bolsa. La recoge y sigue (...)*

Travellings

Llamamos *travelling* al desplazamiento físico de la cámara, sobre ruedas, raíles u otros sistemas móviles, hacia delante o hacia atrás; arriba o abajo, permitiéndole acercarse o alejarse del sujeto o del objeto, y seguir o acompañar su trayectoria. Esta es, precisamente, su función principal, por lo que lo más habitual es que su traducción al discurso audiodescriptivo sea a través del campo semántico de los verbos de movimiento (ir-volver). Se distinguen varios tipos, que redujimos a los tres principales: horizontal o frontal, vertical y lateral.

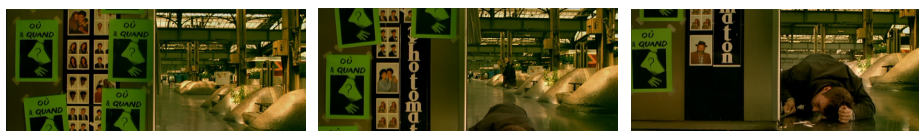
Travelling frontal [PCUA#TP#MOV#PUR#TRA#TFRO]



Secuencia 4.5.

Hemos simplificado en una sola etiqueta las cuatro opciones que comprende esta categoría: si la cámara se acerca a un sujeto u objeto estático (*travelling de acercamiento* o *aproximación*); si la cámara se aleja de un sujeto u objeto estático (*travelling de alejamiento* o *separación*); si el sujeto o el objeto avanzan y la cámara avanza con ellos (*travelling de avance*); y, por último, si el sujeto o el objeto avanzan hacia la cámara y la cámara retrocede (*travelling de retroceso*) (Secuencia 4.5). Parece lógico afirmar que los verbos más empleados en la descripción de estos planos serán sinónimos de *avanzar*, *recorrer*, *acercarse* o *aproximarse*, *alejarse*, *retroceder*, etc. De igual modo, los complementos preposicionales recogerán indicaciones espaciales del mismo tipo: *hacia delante*, *hacia detrás*, etc. Pero también, en función del contexto, el valor del travelling puede ser el de la visión subjetiva de alguien que *persigue* a otro alguien que *huye*, alejándose de la cámara. Por eso, el audiodescriptor elegirá para estos planos, según su significado contextual, el verbo o la expresión cuya carga semántica sea más apropiada.

Travelling vertical [PCUA#TP#MOV#PUR#TRA#TVER]



Secuencia 4.6.

La cámara se desplaza verticalmente, subiendo o bajando, creando lo que se conoce como *efecto ascensor*. Hemos partido de la simplificación de las dos opciones que comprende: si la cámara asciende (*travelling ascendente*) o si desciende (*travelling descendente*). Por tanto, verbos como “subir” o “ascender”, “bajar” o “descender”, etc. y sintagmas que expresen movimiento en el eje vertical arriba-abajo serán los recursos principales del audiodescriptor para este plano. En *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), se evidencia un *Travelling vertical*

descendente, haciendo referencia a la cámara cinematográfica en lugar de asimilarla a la mirada de Amélie reconociendo el plano subjetivo⁴ (*Secuencia 4.6*):

(...) La cámara *baja* por el lateral de un fotomatón cubierto de carteles con las palabras “dónde” y “cuando”. Llega al suelo y vemos a Nino buscando con su listón debajo de la máquina (...)

Travelling lateral [PCUA#TP#MOV#PUR#TRA#TLAT]



Secuencia 4.7.

La cámara se desplaza lateralmente con respecto a un sujeto u objeto estático. Si el sujeto está en movimiento, la cámara sigue su trayectoria de forma paralela u oblicua, adoptando el punto de vista de alguien que se mueve a una velocidad equivalente (*Secuencia 4.7*). Sea un sujeto, un coche, un animal, etc. y, de nuevo, ateniéndose a la situación concreta de la trama narrativa en la que tiene lugar el uso del travelling, el audiodescriptor escogerá un verbo que ponga el énfasis en el trayecto: “*camina* hacia su casa”, “*recorre* la calle con las manos en los bolsillos”, “*viaja* en autobús”, “*va* en moto”, etc. En el mismo film:

(...) Nino *circula* en un ciclomotor (...)

Travelling circular [en proyecto]

La cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje u objeto. Este movimiento suele ser de exploración, permite ver la escena desde distinto puntos, pero también puede representar la sensación de un personaje de “estar rodeado” física o metafóricamente. Consideramos su inclusión en una segunda versión de *Taggettí Imagen* a partir del etiquetado de la película *Fuego* (Deepa Metha, 1996; AD José Antonio Álvarez, 2007):

(...) La pequeña Radha está en el campo *rodeada* de jaramagos y espigas verdes(...) (*Fuego*, Deepa Metha, 1996; AD José Antonio Álvarez, 2007).



4. Aunque popularmente se llama así, hablamos en realidad de un punto de vista singularizado: el que se identifica directamente con la mirada de un personaje. Este plano nos muestra lo que el personaje ve, tal y como él lo está viendo, pudiendo hacerlo además mediante cualquier otro procedimiento: panorámica, travelling, plano estático, etc.

Panorámicas



Secuencia 4.8.

La panorámica consiste en una rotación de la cámara sobre su propio eje, sin desplazamiento alguno. Esta rotación suele ser de dos tipos: vertical u horizontal. Hace poco veíamos un ejemplo de su traslación al texto audiodescriptivo combinando ambos tipos en *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006), donde el conector “A continuación” representaba el recorrido de la mirada de Hanna, representada con un movimiento de cámara que iba mostrando sucesivamente los objetos colgados en una pared, al ritmo marcado por alguien que observa. Las panorámicas, de hecho, encarnan a menudo la mirada de un personaje, como si se tratara de un plano subjetivo.

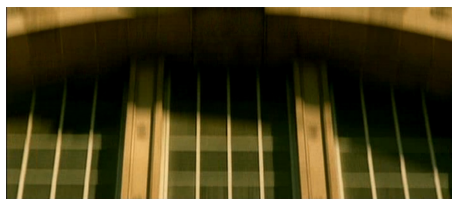
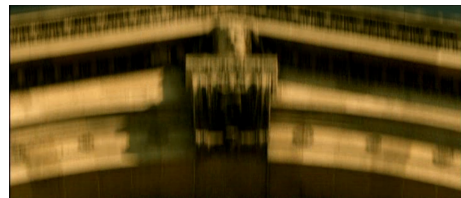
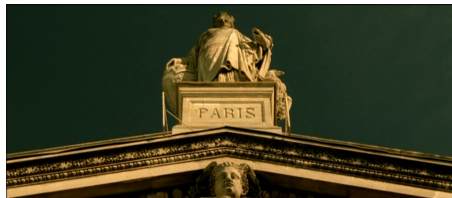
Panorámica horizontal [PCUA#TP#MOV#PUR#PAN#PHOR]

Rotación de la cámara sobre el eje horizontal de derecha a izquierda o viceversa. Al contrario que el anterior, no aparece un cambio de ángulo porque la cámara rota en todo momento a la misma altura del suelo. Produce el denominado “efecto mirador” en su vertiente máxima (panorámica horizontal de 180°) y a menudo se presenta en plano subjetivo, como hemos dicho. En *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998), por ejemplo (*Secuencia 4.8*):

(...) Ana coge su cabás y se acerca a la casa. Desde el hueco de la puerta mira el interior vacío. Su rostro muestra cierto temor (...)

Panorámica vertical [PCUA#TP#MOV#PUR#PAN#PVER]

Rotación de la cámara sobre el eje vertical de arriba abajo o de abajo a arriba (*Secuencia 4.9*). Este movimiento supone, además, o al finalizar el movimiento, un cambio de angulación respecto a lo filmado al inicio del movimiento, donde los extremos serían el ángulo cenital y el nadir (panorámica vertical de 180°). Por eso, cuando la panorámica encarna la mirada de un personaje, su angulación cambia y suele introducirse un indicador preposicional: “mira *hacia arriba*”; “*alza la mirada hacia* el tejado del edificio”, etc.



Secuencia 4.9.

Barrido [PCUA#TP#MOV#PUR#BAR]

Algunos autores lo consideran un tipo de panorámica muy veloz. Provoca un efecto de fuga de las líneas horizontales de la imagen, que parece emborronarse. A veces se utiliza como transición entre dos escenas, como es el caso de *West side story* (Robert Wise, 1961; AD Javier Navarrete, 1997), donde se emplea el barrido para conectar distintas escenas de rivalidad entre las bandas de los *Jets* y los *Sharks* (*Secuencia 4.10*):

(...) Corre perseguido por cuatro jets, los cuales se detienen al oír el nombre de su banda. Desde un andamio le tiran un bote de pintura. *Cerca de allí*, otro tiburón hace de cebo. Le siguen hasta un edificio. Un grupo de tiburones les sacan tirándoles al suelo. *En otro lugar...* Un tiburón desaparece tras unos escombros, seguido de tres

jets. Allí les esperan un grupo de tiburones. Los jets quedan paralizados. Los tiburones les acribillan lanzándoles tomates y verduras. *Cerca de allí*, un jet escribe en una tapia: "los tiburones apestan". *Desde lo alto del muro*, Bernardo le observa. El jet trata de escapar girando sobre sí mismo, descubriendo que está rodeado. (...)



Secuencia 4.10.

Además de como transición o conector espacial, el barrido adopta en este fragmento otra función, dentro de un mismo espacio. Se relaciona la acción del jet que escribe en la tapia con la posición de Bernardo, líder de la banda rival, que lo observa desde lo alto del muro en el que está escribiendo. El juego con los barridos anteriores despista al espectador, que se ve doblemente sorprendido cuando el barrido le conecta con un fuera de campo visual muy cercano, de donde van apareciendo tiburones hasta rodear al *jet*, tan sorprendido como el espectador. Esta función relacional dentro de un mismo espacio no es exclusiva del barrido, pero sí habitual en todo tipo de panorámicas.

Zoom [PCUA#TP#MOV#PUR#ZOO]



Secuencia 4.11.

Recibe también la denominación de *travelling óptico*, pero en realidad es un “movimiento falso”, puesto que al hacerlo la cámara no se mueve en absoluto de su posición. Se obtiene desplazando las lentes del objetivo a lo largo de un determinado rango de sus distancias focales, lo que da como resultado un acercamiento o alejamiento de la escena. A diferencia del *travelling* de acercamiento o alejamiento, consigue mantener en escena los elementos de alrededor mientras se aproxima a su objetivo, el zoom altera la profundidad de campo, reduciendo el encuadre progresivamente y perdiendo información de su alrededor. Ambos procedimientos se emplean a menudo para representar la mirada subjetiva de un personaje, pero la sensación de acercamiento físico del espectador es mayor en el *travelling* de aproximación. El zoom, por el contrario, evidencia su artificialidad óptica y no añade nuevos puntos de vista al espectador. Aún así se ha utilizado mucho (especialmente en el cine de la década de los 70) para subrayar un detalle o, más bien, dar cuenta de que un personaje dirige su atención a ese detalle. En este caso, el reflejo en la audiodescripción afecta, principalmente a los verbos de percepción y cognición: “se fija”, “se da cuenta”, “se percata”, “algo llama su atención”, etc. En *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000), encontramos un ejemplo inquietante (*Secuencia 4.11*):

(...) Cierra el armario. *Algo llama su atención* y se aproxima. Entre los objetos que adornan la coqueta ricamente vestida con bandones drapeados y cortinillas de raso, *destacan* esculpidas en metal unas manos entrelazadas que parecieran descansar eternamente (...)

Movimientos de cámara combinados [PCUA#TP#MOV#COMB]

En esta categoría caben todas las variantes o posibilidades de combinación de los anteriores movimientos (panorámica horizontal + panorámica vertical, *travelling* + zoom, panorámica + grúa + *travelling*, etc.). No es necesario distinguir a la perfección todos los componentes de la combinación, pero sí cuando estamos ante una combinación de movimientos seguidos, entre los cuales la cámara no queda parada en plano fijo alguno. Si detectamos dos movimientos separados por un plano fijo, podremos etiquetarlos por separado como *movimientos de cámara puros*. Como ya se ha dicho aquí, su descripción dependerá una vez más del significado contextual y el valor relativo de dicha combinación, pero en todo caso las variables lingüísticas aquí manejadas -oraciones subordinadas copulativas o yuxtapuestas, verbos de movimiento y conectores espacio-temporales, entre otros- mantienen su presencia en la audiodescripción.

Otros movimientos: efectos especiales [PCUA#TP#MOV#EFE]

Todos aquellos movimientos de la cámara que, pudiendo distinguir en nuestra película, no podemos clasificar en ninguna de las etiquetas. Serían movimientos como el rebote de la cámara, efectos extraños de balanceo, rotación circular de 360°, etc. Lo más probable en el caso de estos movimientos, si su función es subrayar las acciones en escena (sacudidas, rebotes, agitación, etc.), es que se vean representados en la audiodescripción a través de elecciones léxicas más

enfáticas para describir dichas acciones: “con gran agitación”, “entre convulsiones”, etc. En general, son poco frecuentes en el sistema fílmico, por lo tanto, también será raro encontrarlos en los guiones audiodescriptivos.

4.2.5.2. MODO DE FILMACIÓN

Como recursos de filmación entendemos aquellos que existen gracias al uso de distintos tipos de cámara (cámara de vídeo doméstica) o sus funciones, así como a la manipulación del dispositivo de filmación o proyección para alterar la velocidad de las imágenes, siempre buscando determinados efectos en el espectador. Por ello, y a pesar de que la tradición audiodescriptora desaconseja emplear términos técnicos porque pueden ser inaccesible para los usuarios (guía ITC, 2000, p. 6), los modos de filmación y los efectos fotográficos son los recursos que más frecuentemente se evidencian para el espectador ciego, recurriendo a la terminología cinematográfica. Distinguimos varios procedimientos dentro de las etiquetas de los modos de filmación (*Imagen 4.40*), a saber: cámara en mano, aceleración, ralentización y otros.

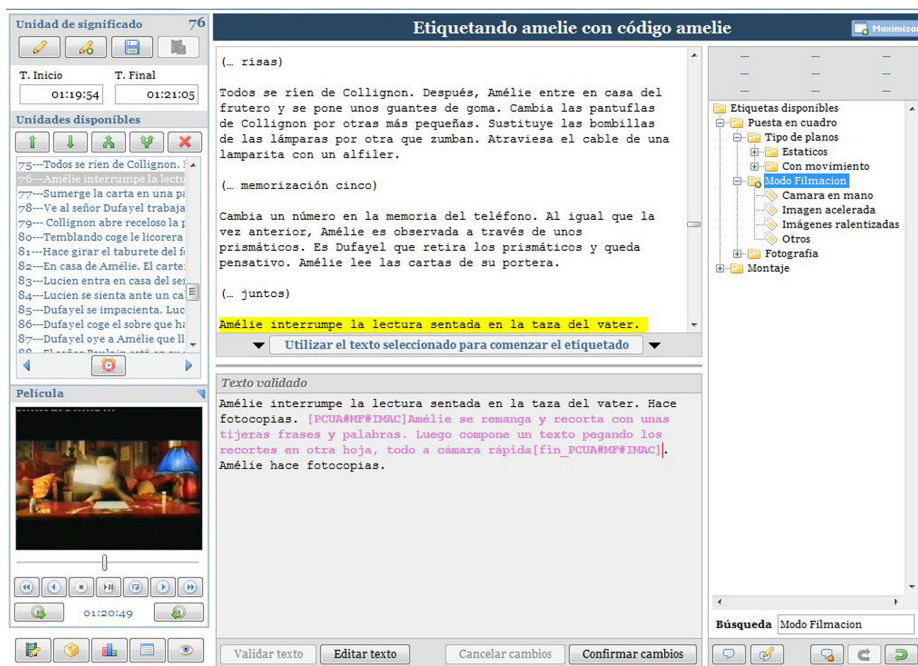


Imagen 4.40.

Cámara en mano [PCUA#MF#CMAN]

Se percibe la vibración de la imagen que produciría la cámara al ser sostenida por alguien en movimiento sin trípode, *dolly* o ningún otro soporte que estabilice la imagen. Además suele añadir el efecto de plano subjetivo en todo lo que se rueda (lo que vemos es lo que ve el operador-personaje). Se utiliza, en especial, en documentales para dar sensación de veracidad o películas que buscan esta factura realista, por ejemplo *El proyecto de la bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999; AD José Antonio Álvarez, 2001). Empleada en todo los rodajes del movimiento cinematográfico danés *Dogma'95* como principio estético-moral, es conocido su uso en los films como *Celebración* (Thomas Vintenberg, 1998), *Los idiotas* (Lars Von Trier, 1998) o *Bailar en la oscuridad* (Lars Von Trier, 2000; AD José Antonio Álvarez, 2001).

Este cambio de dispositivo de filmación suele evidenciarse al espectador ciego, con objeto de que diferencie las imágenes domésticas del resto de imágenes del film y realice sus deducciones como el espectador vidente. En el arranque de la audiodescripción de *El proyecto de la bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999; AD José Antonio Álvarez, 2001) se advierte:

(...) Aparecen imágenes de vídeo que van saltando en el tiempo y en el espacio. La cámara está grabando a una chica de pelo castaño y de unos 20 años en el salón de una casa (...)

A continuación, el diálogo original referirá también la cámara que graba, con lo que resulta coherente advertir al espectador ciego qué tipo de imágenes van a combinarse desde el principio en este film:

(...)
-Creo que está grabando...
-De acuerdo.
-La imagen sale borrosa, ¿qué tal si le doy al zoom?
-De acuerdo.
-Esta es mi casa (...)



5. No obstante, si toda una película se cuenta mediante este recurso, como elección estética que afecta a todo el texto sin excepción, como es el caso precisamente de *Bailar en la oscuridad* (Lars Von Trier, 2000; AD José Antonio Álvarez, 2001), no es algo que se destaque, lo que nos hizo replantearnos la pertinencia de esta etiqueta. Una posibilidad es etiquetar sólo las referencias o alusiones que se reflejan en el guión audiodescriptivo de este modo de filmación, mercedo no obstante un film así un estudio aparte.

Imagen acelerada [PCUA#MF#IMAC]

Proyección de la imagen con un movimiento acelerado con respecto al ritmo natural de los acontecimientos. Suele usarse para sugerir prisa o nerviosismo de los personajes, pero también para sintetizar las acciones grabadas a tiempo real en pocos segundos de narración fílmica. Añade a todo un efecto cómico o ridiculizante, de nuevo según el contexto. Pongamos dos ejemplos, el primero de ellos pertenece de nuevo a la audiodescripción española de *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002) y el segundo a la de *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971; AD Javier Navarrete, n.d.) que muestran dos modos de referir la aceleración de la imagen:

(...) Amélie interrumpe la lectura sentada en la taza del váter. Hace fotocopias. Amélie se remanga y recorta con unas tijeras frases y palabras. Luego compone un texto pegando los recortes en otra hoja, todo a *cámara rápida* (...)

(...) En el cuarto de Alex, todo en blanco. Con su moderno equipo de música, la imagen de Beethoven gravada en la lona de la persiana enrollable y la colcha de colorido kitsch. A *cámara rápida* y *moviéndose como muñequitos a gran velocidad*, aparecen Alex y las dos chicas. Se desnudan y saltan sobre la cama haciendo el amor a trío. Los cuerpos se revuelcan *al ritmo de la música, tan rápidamente* que sólo se puede percibir un revoltijo carnal. Una de las chicas se levanta y se viste. Alex se levanta, desviste a la chica y vuelve con ella a la cama, mientras la otra se levanta y se viste. Alex se levanta, desviste a la segunda chica y vuelve con ella a la cama, reiniciándose el trío sexual (...)

En el segundo ejemplo, además de evidenciar el recurso, la locución de la audiodescripción se acelera, contagiada por el ritmo frenético de la "Oda a la alegría" de Beethoven. La sintaxis de la audiodescripción también devuelve el juego visual mediante oraciones yuxtapuestas, verbos de movimiento y expresiones inversas, que se suceden como en un trabalenguas: vestirse-desvestirse, levantarse-volver a la cama, etc.

Imagen ralentizada [PCUA#MF#IMR]

Proyección de la imagen con un movimiento ralentizado con respecto al ritmo natural de los acontecimientos. Suele usarse para dilatar el tiempo de una acción en escena, expresar un tiempo subjetivo (a un personaje se le hace muy lenta una determinada acción), remarcar la importancia de esa acción para la trama, sugerir efectos poéticos, épicos, etc. De nuevo dos ejemplos. Antonio Montero en *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002) opta por evidenciar el recurso para el espectador ciego:

(...) Amélie introduce monedas en la máquina. Lleva una capa negra. Amélie posa disfrazada del Zorro. Las zapatillas se acercan al fotomatón. *Se ralentiza la imagen*.

Dentro del fotomatón, Amélie se quita el disfraz. Abre la cortina y se topa de bruces con el hombre de las zapatillas rojas. Es el mismo que salía 12 veces en el álbum de Nino (...)

Otros [PCUA#MF#OTR]

Cualquier efecto o recreación de la filmación que no haya sido contemplado en las categorías anteriores (“rebobinado” en cámara, pantalla dentro de otra pantalla, etc.) Proponemos un ejemplo más sólo como posible aplicación de esta etiqueta abierta:

(...) Amélie le mira y cierra los ojos inclinando levemente la cabeza. Él le besa en la ceja. Rodri les contempla ronroneando. Dufayel les mira con los prismáticos. Gira emocionado y ve sorprendido *la misma imagen en su televisor*. Es Lucien que desde la ventana de al lado filma la escena con la cámara (...)

4.2.5.3. FOTOGRAFÍA

Finalmente, se han contemplado en este apartado los resultados fotográficos que se obtienen al colocar lentes o filtros especiales durante el rodaje -o, más tarde, en el procesado de laboratorio, el etalonaje o la postproducción digital- para transmitir a la materialidad de la imagen determinados efectos estéticos, narrativos o dramáticos en un plano, una escena o una secuencia del film. A mayor relevancia narrativa y dramática, mayor probabilidad de aparecer reflejado en la audiodescripción, que relega las fórmulas estéticas sin repercusión en favor del contenido o el significado contextual de la imagen. Por ello, hemos dividido en cuatro apartados aquellos procedimientos fotográficos sin los cuales no pueden comprenderse elementos fundamentales de la trama:

Uso de lentes o focos especiales [PCUA#FOT#LEN]

El uso de ciertos objetivos (ojo de pez), cristales o espejos crea reflejos o efectos fotográficos especiales dentro de la imagen cinematográfica. Así, por ejemplo, los más habituales son aquellos que deforman la imagen para amplificar o reducir su contenido hasta los límites del encuadre (gran angular, teleobjetivo), pero cuyo resultado puede ser bastante “natural”. En ese caso, la audiodescripción no acostumbra a reflejar dicho objetivo. No ocurre lo mismo cuando el efecto es voluntariamente “distorsionador”, entonces la audiodescripción lo recoge, especialmente cuando se trata de una representación de la percepción distorsionada de un personaje a causa del alcohol, las drogas o cualquier otra razón dramática o narrativa que pueda acontecer en el relato. En *West side story* (Robert Wise, 1961; AD Javier Navarrete, 1997), así comienza la escena del baile donde Tony y María se conocen (*Imagen 4.41*):

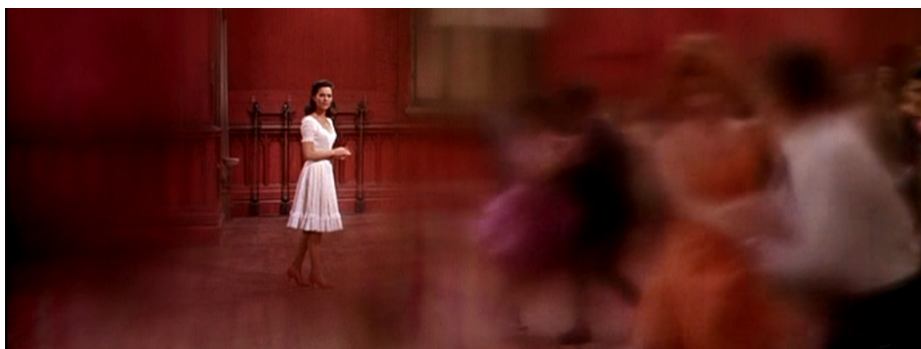


Imagen 4.41.

(...) La imagen del baile se *desenfoca* gradualmente. Sólo quedan nítidas las figuras de María y Tony, en la zona central de la pantalla. *María ve a Tony* (...)

Uso de filtros de imagen [PCUA#FOT#FIL]



Imagen 4.42.

El uso de filtros opacos o translúcidos para tapar ciertas partes del objetivo, sugiriendo la visión a través algo (Imagen 4.42), o para dejar pasar la imagen con una tonalidad de color determinada (amarillo, azul, naranja, etc.). Los más frecuentes y recogidos por la audiodescripción son los que simulan un objeto o lugar por el que se ve de modo distinto: prismáticos, catalejos, telescopios, agujero en la pared, etc. Se reflejan como complemento de los verbos de percepción: “la observa por un agujero en la pared”; “mira a través de los prismáticos”, “por su catalejo, divisa a la Acheron”, etc. En un ejemplo anterior hemos visto los filtros de imagen que aportan una tonalidad a todo el film (Imagen 4.43) se suelen describir en un *metadiscurso* al principio del film, como veíamos en *Bagdad Café* (Percy Adlon, 1987; AD Javier Navarrete, 1994), a no ser que, como

ocurre en *Traffic* (Steven Soderbergh 2000; AD Antonio Vázquez, 2001) su función sea la de marcar la identificación de dos tiempos y lugares distintos:



Imagen 4.43.

(...) La acción de esta película se desarrolla en Estados Unidos, *imágenes teñidas de azul*, y Méjico, *imágenes con tonos amarillentos* (...)

Profundidad de campo [en proyecto]

Si bien los juegos con la profundidad de campo están incluidos, de algún modo en otra categoría (ver *Montaje interno*), tras la observación hemos comprobado que a menudo la audiodescripción traduce la información colocada a varios niveles del campo visual, especialmente si permanece enfocada. La profundidad de campo es el espacio que queda claramente enfocado por detrás y por delante del objeto o persona que la cámara pretende retratar. Sin necesidad de que se produzcan juegos o interacciones entre los dos niveles, que sería propiamente el caso del montaje interno, el hecho de que una parte de la información permanezca al fondo de la escena y otra cercana a la cámara es un rasgo textual que no se le escapa al audiodescriptor, por lo que hemos considerado su inclusión en la jerarquía de etiquetas de este apartado.

Otros [PCUA#FOT#OTR]

Cualquier efecto fotográfico visible en la imagen cinematográfica que no haya sido descrito en las dos categorías anteriores (imagen congelada, descomposición de la imagen por colores, etc.) y que previsiblemente sea recogido por el guión audiodescriptivo (*Secuencia 4.12*). Javier Navarrete apunta un posible ejemplo en *West side story* (Robert Wise, 1961; AD Javier Navarrete, 1997):

(...) Da vueltas sobre sí misma con los brazos extendidos, haciendo que se levante el vuelo del vestido. Su imagen se desenfoca y los colores se descomponen tiñendo la pantalla. (...)

4.2.6. LAS ETIQUETAS DEL MONTAJE O PUESTA EN SERIE

Como ya hemos dicho, para etiquetar un guión audiodescriptivo con Taggetti, dividimos el texto en unidades que raramente superan el minuto de duración, lo que quiere decir que algunos de los aspectos de la puesta en serie o temporalidad del film -orden temporal, duración temporal y frecuencia temporal, en palabras de Carmona (1996, p. 111)- debían de ser adaptados a recursos concretos que pudieran ser identificados, por un lado, en el discurso audiodescriptivo, y por otro, estudiados en fragmentos mínimos, esto es, las unidades de *Taggetti*. De nuevo aquí, y más que en ningún otro nivel, encontramos un abanico de nomenclaturas y denominaciones que, en ocasiones, como en el caso del montaje alterno, alternado o paralelo, concurre en contradicciones claras dependiendo de las obras de consulta. En esos casos, optamos por aquellas definiciones que obtenían mayor consenso entre las obras de referencia (Carmona 1996, Casetti 1999, Bordwell y Thompson, 1995) frente a otras como la de Sánchez-Biosca (1996), de mayor calado intelectual, pero menor operatividad para nuestra investigación empírica cuya finalidad no es, en sí misma, la categorización del montaje fílmico, sino el estudio de sus interacciones con el texto audiodescriptivo. Pero también, y de nuevo, partimos de la primera fase de etiquetado con *Taggetti Narración*, de la observación consciente y analítica de aquellos procedimientos de montaje que más repercusiones tenían en el relato audiodescriptivo. Y esto, entre otras razones, porque la puesta en serie es el nivel donde se gestiona cuándo y cómo damos la información de la trama al espectador, a menudo de manera visual y sin recurrir al diálogo, lo que requiere una especial atención del audiodescriptor para transmitirla en tiempo y forma al espectador ciego.

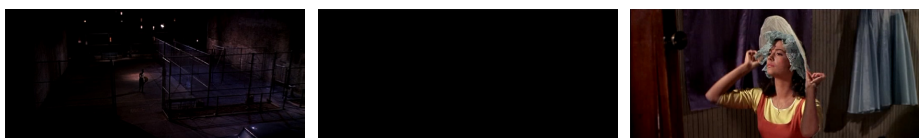
Así pues, en primer lugar, recogimos las convenciones en cuanto al primero de los elementos de ordenación y separación de unidades fílmicas: las *transiciones* o marcas textuales entre escenas o secuencias, o lo que es lo mismo, los signos de puntuación fílmicos.

4.2.6.1. LAS TRANSICIONES

FUNDIDOS

Son las transiciones entre planos más habituales -exceptuando el corte puro- y equivalen a distintos grados de pausas narrativas. Distinguimos tres de acuerdo a criterios narrativos o técnico-artísticos: fundido en negro, fundido en color y fundido encadenado.

Fundido en negro [MON#TRA#FUN#NEG]



Secuencia 4.13.

Cuando se funde “a negro” o “en negro” lo que ocurre es que la imagen se ensombrece progresivamente en la pantalla hasta la oscuridad totalmente. Cuando se funde “de negro” o “desde negro”, es porque la toma comienza en la oscuridad y se ilumina gradualmente hasta alcanzar el brillo normal. Este mecanismo de transición entre escenas correspondería a un punto y aparte en la escritura, a pausa larga. Lo encarnan en la audiodescripción expresiones temporales del tipo: “Al día siguiente...”, “Tiempo después...”, “Días más tarde...”, etc. Este ejemplo de *West Side story* (Robert Wise, 1961; AD Javier Navarrete, 1997) es sólo uno de tantos, ya que se trata de un procedimiento muy común, presente en casi todas las películas (*Secuencia 4.13*):

(...) Entra en la cancha de juego acotada por altas mallas metálica. Tony gira sobre sí mismo mirando a su alrededor. Se echa la chaqueta al hombro y se va atravesando la cancha de juego. *Al día siguiente* en el taller de costura, María se prueba un tocado de encaje frente a un espejo (...)

Fundido en color [MON#TRA#FUN#COL]

Similar al fundido en negro, en este caso la imagen se iría tornando progresivamente de un color (blanco, rojo...) para acabar volviéndose por completo la pantalla de este color. Antonio Montero revela un fundido en blanco en *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), camuflado tras un efecto especial:

(...) Tras un fognazo, la pantalla queda en *blanco* (...)

Fundido encadenado [MON#TRA#FUN#ENC]

El encadenado consiste en el desvanecimiento de una imagen que se sobreimpresiona con la progresiva aparición de la siguiente. Equivaldría, en el discurso verbal, a un punto y seguido. Es una transición suave que suele utilizarse para sugerir que, a pesar de haber transcurrido cierto tiempo entre las dos secuencias, existe un nexo o una fuerte conexión narrativa entre ambas. Así, puede hacerse un fundido encadenado a partir de una mujer que contempla los sombreros de un escaparate hasta el momento en que se la ve andando por la calle con uno de esos sombreros puesto. Esta relación causa-consecuencia, la encontramos en *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998), donde une la escena en que Ana desaparece con la de su familia buscándola (*Secuencia 4.14*):



Secuencia 4.14.

(...) Dentro, la niña se mueve muy despacio, acercándose a una gran piedra que hay en el centro de la estancia. Se agacha ante ella y ve unas manchas de sangre sobre el pedrusco y también alrededor. Con su dedo toca la sangre y la mira. Vuelve la cabeza y ve a su padre, de pie, parado en una de las puertas. Ana se asusta y sale de la casa por la otra puerta. Allí se detiene quedando parada frente a su padre.

La niña da un paso atrás.

La niña se da media vuelta y se aleja corriendo.

Más tarde, su madre la llama desde la azotea de su casa.

Su hermana Isabel la llama en el campo, por la zona de la casa abandonada. (...)

Cortinillas [MON#TRA#COR]

La cortinilla hace que la nueva escena entre en la pantalla lateralmente, desde arriba o desde abajo, “empujando” materialmente a la anterior. Usando un iris o cortinillas móviles especiales, se consigue que la imagen irrumpa desde el centro, expandiéndose rápidamente en forma de círculo o estrella, hasta ocupar toda la pantalla. En *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), se unen cuatro planos similares a través de cortinillas para expresar el paso de las estaciones del año (*Secuencia 4.15*):



Secuencia 4.15.

(...) *Amélie* contempla desde una ventana el paso de las estaciones (...)

La composición del plano es la misma, un rincón del jardín: a la izquierda, una papelera, a la derecha un osito de peluche en una jardinera vallada. Pero varían los elementos que sugieren el tiempo meteorológico: luz cálida y colores vivos en primavera y verano, colores apagados en otoño y nieve en invierno. Cada imagen permanece unos segundos antes de ser “cubierta” por la siguiente, que la desplaza mediante el uso de las cortinillas.

Otros efectos de corte o fundido [MON#TRA#ECC]

Cualquier efecto de transición detectado entre dos imágenes cinematográficas que no pueda ser clasificado como montaje por corte, fundido ni ninguna de las categorías anteriores (desenfoques, barridos, pintura, etc.). Si tuviéramos que etiquetar el fragmento de los barridos en *West side story*

(Robert Wise, 1961; AD Javier Navarrete, 1997), antes comentado (ver Movimientos de cámara puros: *Barrido*), lo haríamos con una etiqueta doble: *Barrido+Otros efectos de corte o fundido*, puesto que, si recordamos, era el propio movimiento de cámara el que servía de transición.

4.2.6.2. RITMO DEL MONTAJE

En segundo lugar, recogemos dos situaciones que -a la luz de las observaciones durante la primera fase de etiquetado- afectan al ritmo del discurso audiodescriptivo por contagio del ritmo cinematográfico. Cuando se produce algún acontecimiento que, en el transcurso de una escena o secuencia, acelera no sólo la acción narrativa, sino también el ritmo del montaje, el audiodescritor suele adaptar el discurso generando frases más cortas, reduciendo palabras y usando todo tipo de estrategias de síntesis verbal y, lo que resulta más interesante, contagiando su prosodia de la tensión o aceleración de la trama. Ni tan evidente ni tan frecuente resulta el caso contrario y, sin embargo, parecía coherente incluirlo aquí para evaluar, una vez etiquetado el corpus completo con el tercer tipo de etiquetado (gracias a *Taggettí Gramática*) si los datos cruzados indican cambios gramaticales (elisión de sujetos o verbos, oraciones más cortas, etc.) cuando el ritmo del montaje se ralentiza⁶. Si aumenta la cadencia de los planos, podría pensarse que el audiodescritor tiene más tiempo para recrearse en sus descripciones o poetizar su discurso. Sin embargo, no es el tiempo el único factor que subordina la audiodescripción al texto audiovisual, sino muy especialmente aquellos que transcurren por el mismo canal que su locución, esto es, los diálogos, los efectos sonoros y la música. Esta última, por su capacidad evocadora es, a menudo, protagonista de estos momentos en que el *tempo* de la película detiene la acción.

Cambio de ritmo a más rápido [MON#RIT#RRP]

Cuando percibimos que de una a otra escena, o incluso dentro de la misma escena, la duración de los planos es progresivamente menor, acelerando así el cambio de uno a otro y, aumentando, por tanto, el ritmo del montaje. Ocurre, por ejemplo, cuando una escena de acción o persecución irrumpe en la pantalla. En *La joya del Nilo* (Lewis Teague, 1985; AD Antonio Vázquez, 1997) se dan ambos casos seguidos, lo que repercute en una reducción palpable de la longitud de las frases para corresponder a los rápidos cambios de plano:

(...) Se detiene ante las puertas de la ciudad que están siendo cerradas por los soldados.



6. Nótese que esta ralentización afecta al montaje, y nada tiene que ver con la etiqueta *Imágenes ralentizadas*, perteneciente a los Modos de Filmación del nivel anterior, la *Puesta en Cuadro*.

Jack acciona la ametralladora *pero...*

Jack obedece.

Un misil cae al suelo.

Aporrea el panel.

Varios misiles destrozaron la puerta.

El Caza reactor enfila la puerta cuyo boquete parece estar hecho a medida del aparato.

El avión sale de la ciudad con una cesta clavada en la antena de proa y ristas de lana colgando de su cola.

Un nativo en bicicleta se aparta ante su paso.

El avión enfila hacia el desierto. Los vehículos militares de Omar salen de la ciudad en su *persecución*.

(...)

Cambio de ritmo a más lento [MON#RIT#RL]

Cuando percibimos que de una a otra escena, o incluso dentro de la misma escena, la duración de los planos es progresivamente mayor, calmando o ralentizando así el cambio de uno a otro y, disminuyendo, por tanto, el ritmo del montaje. En películas donde el ritmo de montaje es mayoritariamente rápido, como *Los increíbles* (Brad Bird, 2004; AD José Antonio Álvarez, 2006), podemos encontrar una disminución en las escenas de vuelta a la calma, como la escena final. Después de numerosas entradas audiodescriptivas compuestas con múltiples frases breves de construcción directa (incluso dos o tres por intervención), encontramos el reflejo del cambio de ritmo de montaje en el uso de una oración subordinada:

(...) Helen coge a su hijo en el aire.

Síndrome entra en la aeronave. Helen se convierte en un paracaídas.

Bob le lanza un coche.

Destroza el avión. La turbina le aspira.

La capa se engancha en la turbina y lo devora.

Los restos del avión caen sobre ellos.

El campo de fuerzas creado por Violeta protege a la familia.

(...)

Tres meses después.

La familia asiste a una carrera de velocidad en la que compite Dash.

4.2.6.3. USOS DEL MONTAJE



Secuencia 4.16a.

El montaje cinematográfico no sólo permite ordenar escenas y secuencias tejiendo una trama para mantener el interés del espectador a base de preguntas (¿Qué pasará ahora? ¿Y esto por qué ha ocurrido? ¿Quién habrá sido?, etc.), sino que, y esto es quizá sea lo más importante, convertir la historia en discurso es también gestionar la información que va ofreciendo u ocultando al espectador a través de lo que saben los personajes.

Como ya se ha justificado anteriormente, hemos incluido en esta categoría una selección representativa de las bases sintácticas y discursivas del montaje en su vertiente más convencional, lo que Burch (1995, p. 17) llamara *modo de representación institucional*, pero también de otros modos de representación presentes en las narrativas contemporáneas (saltos y repeticiones, multipantalla, películas-puzzle, homenajes, citas e intertextos, etc.). El cine contemporáneo ha tendido a trabajar con procedimientos técnicos especiales que, lejos de la transparencia del cine clásico, evidencian el dispositivo cinematográfico hasta convertirlo en parte significativa del film, al servicio de la trama. Asimismo, la multiplicación de las perspectivas y el estallido de planos en el cine contemporáneo no son sino un modo de llevar al extremo el punto de vista privilegiado del espectador cinematográfico que logra la ubicuidad gracias a los cambios de plano, accediendo así, antes o después, a todos los lugares relevantes para la acción. En otros casos, esta ubicuidad le será negada al producirse, mediante la gestión de la información en escenas y secuencias, las necesarias elipsis que hacen del relato cinematográfico un diálogo con las expectativas del espectador. Y de todos estos procedimientos, que implican a veces anticipaciones o regresiones del relato, cambios de lugar para mostrar acciones paralelas o cualquier otra intención vehiculada por medio del montaje, el audiodescriptor ha de dar también cuenta en su relato, evitando alterar el momento en el que el espectador debe recibir una determinada información.

Así, en todo momento hemos tenido en cuenta los procedimientos de montaje que, a partir de la observación directa en la primera fase de etiquetado, encontraban un reflejo en la construcción de la audiodescripción, especialmente claro está, en el nivel sintáctico-discursivo. La selección de etiquetas incluye las siguientes categorías básicas: plano-contraplano, montaje alterno, montaje paralelo, montaje interno, pantalla partida, *flashback* y *flashforward*.

Plano-contraplano [MON#USO#PC]

Alternancia de, en principio, plano objetivo y subjetivo (el sujeto que ve y lo que mira). Sin embargo, esta microestructura de montaje puede encontrarse en la base de todo montaje cinematográfico, en especial, en las escenas de conversación o diálogo donde la voz se va dando alternativamente a los personajes y la cámara sigue esta alternancia plano subjetivo-plano subjetivo o plano objetivo-plano objetivo. Etiquetamos, no obstante, los casos en que esa alternancia se refleje en la audiodescripción, previsiblemente mediante el uso de oraciones reflexivas recíprocas (“Se miran intensamente”) cuando el plano-contraplano se produce entre dos o más sujetos (o un espejo), y de oraciones activas con verbos de percepción o conciencia cuando se trate del primer caso: “observa”, “mira”, “Se percata”, etc. En dos momentos sucesivos de *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998), se produce esta alternancia, provocando cruces de miradas que, en el primer caso (*Secuencia 4.16a*) se producen entre las dos niñas, y de una manera inocente, como un simple juego cómplice de miradas, y en el segundo caso (*Secuencia 4.16b*) encarna toda la tensión de la escena familiar:

(...) Mientras beben, las niñas se miran por encima de sus grandes tazones, las niñas juguetean con sus miradas y sonrían. (...)



Secuencia 4.16b.

(...) Fernando, mirando a su hija Ana, abre el reloj.

La niña mira sorprendida a su padre.

Todos se miran tensos, como esperando alguna reacción (...)

Montaje alterno [MON#USO#MA]



Secuencia 4.17.

Cuando dos o más acciones están ocurriendo simultáneamente en distintos espacios, van apareciendo de forma alterna en la pantalla hasta que llegan a confluir en un mismo espacio. El montaje alterno acrecienta el suspense, puede acelerar el ritmo de la historia, enlazar acontecimientos de temática diferente y ayuda a suprimir tiempos muertos. Busca, no obstante, la unidad espacio-temporal de la historia, manteniendo clara y continua la narración completa, por lo que el audiodescriptor emplea habitualmente modos discursivos de mantener la continuidad (“Mientras”, “Al mismo tiempo”, “En otro lugar”, etc.) que le son perfectamente equivalentes. En *El apartamento* (Billy Wilder, 1960; AD Rosa Pujol, 1997), Baxter invita al teatro a la ascensorista, Fran Kubelik. Ella tiene una cita con Shelldrake en un restaurante chino, y las dos escenas transcurren simultáneamente, presentadas mediante montaje alterno (Secuencia 4.17). Esta vez citamos la banda audiodescrita con el diálogo doblado incluido:

(...)

Frank: No debiste telefonarme, Jeff, ¿qué pretendes de mí?

Shelldrake: Que vuelvas a mi lado.

F: Lo siento, Señor Shelldrake, va completo. Tome el próximo ascensor.

S: ¡Eso no es justo! Frank, te he citado porque tengo algo importante que decirte.

F: Adelante, dímelo.

S: ¡Agh! Aquí no... ¿Y si fuéramos a otro sitio?

F: No, tengo una cita a las 8.30.

S: Oh... ¿Importante?

F: No mucho, pero no quiero darle plantón.

El camarero: ¿Los señores van a cenar?

F: No, no vamos a cenar.

S: Sírvanos otros dos daiquiris.

El camarero chino se va. *Mientras, en la puerta del teatro*, la gente comienza a entrar. Entre la multitud, aparece Baxter con su sombrero, guantes y gabardina. Mira impaciente a los lados. Su catarro va a peor y ahora tose. *Mientras, en el restaurante*, Frank y Jeff siguen hablando (...)

Montaje paralelo [MON#USO#MP]

Con este tipo de montaje, además de narrar, se busca sugerir una asociación de ideas en el espectador que proviene de la unión de imágenes en pantalla atendiendo a una similitud visual o conceptual. Si el anterior narraba acciones simultáneas o paralelas en el tiempo, este montaje es creador de paralelismos o comparaciones, metáforas, etc. Las tres historias que se entrelazan en el film *Las horas* (Stephen Daldry, 2002; AD José Luis Chavarría, 2004) originan juegos narrativos de este tipo, donde lo que se alterna no son acciones simultáneas o consecutivas, sino tres momentos unidos por su similitud (*Secuencia 4.18*):



Secuencia 4.18.

(...) *Despierta* la mujer que dormía en Los Ángeles en 1951. *Despierta* Virginia en Richmond, en 1923. *Despierta* la mujer madura en Nueva York, en 2001 (...)

Las tres mujeres despiertan, cada una en su espacio y en su tiempo. Sus acciones son paralelas entre sí, pero también al propio relato, que “despierta” su ficción en la pantalla, ya que este juego de paralelismos se produce muy al principio del film. José Luis Echevarría ha recogido hábilmente el paralelismo generando otro entre las tres oraciones mediante la construcción sintáctica y la repetición léxica: “Despierta...” “Despierta...” “Despierta...”.

Obviamente, este tipo de procedimientos narrativos se combinan con los anteriormente vistos, con lo que pueden coexistir varias etiquetas. Así, uno de los modos más habituales de comparar o asociar dos imágenes mediante el montaje paralelo es el uso de una transición suave, como el fundido encadenado, que ayuda a marcar textualmente la intención de que el espectador asocie ambas imágenes. En este sentido, los autores con predilección por crear asociaciones de imágenes en la mente de los espectadores, como los surrealistas, empleaban este modo de fusión. Por ejemplo, en *Un perro andaluz* (Luis Buñuel y Salvador Dalí, 1929; AD Javier Navarrete, 2001) la asociación visual entre una mano repleta de hormigas, una axila repleta de pelo de la

protagonista y un erizo de mar se sugiere mediante el encadenado o superposición de planos detalle, audiodescrito como sigue:

(...) Ella mira al joven interrogante y luego otra vez al hormiguero, *cuya imagen se encadena* con la de un peludo sobaco y un erizo de mar (...)

Alfred Hitchcock, amante de los surrealistas, heredó el gusto por las asociaciones visuales, y nos brinda otro ejemplo en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000) al final de su archifamosa escena de la ducha (*Secuencia 4.19*):



Secuencia 4.19.

(...) El agua teñida de sangre corre hacia el desagüe que *poco a poco se va fundiendo con el ojo abierto*, ya sin vida de Marion (...)

Montaje interno [MON#USO#MI]



Imagen 4.44.

Gracias a los juegos con la profundidad de campo⁷, en un mismo plano, sin necesidad de montar o cortar a otro plano, pueden narrarse dos escenas que transcurren simultáneamente en dos áreas del mismo espacio (*Imagen 4.44*). El audiodescriptor lo suele reflejar con intervenciones preposicionales: “*Al fondo*, dos niñas juegan” o “*Tras ellos*, un coche se detiene”. El juego con la profundidad de campo a través de los enfoques y los desenfoces entre varias áreas espaciales, pueden ser considerado también montaje interno, como ocurre en muchas escenas de *Mi tío* (Jacques Tati, 1958).

Pantalla partida [MON#USO#PAP]

La pantalla partida se ha empleado, especialmente a partir de los años sesenta, para narrar dos acciones simultáneas. Un ejemplo palmario son las conversaciones telefónicas, como en *¿Qué ocurrió entre tu padre y mi madre?* (Billy Wilder, 1972), pero la multipantalla se ha convertido en un recurso polivalente. Puede, por ejemplo, crear un efecto de dilatación del tiempo, como ocurre en *Ocean's Eleven* (Lewis Mileston, 1960) o en *Kill Bill vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003), o incluso, reflejar creativamente la fragmentada personalidad de un determinado personaje, caso de *El estrangulador de Boston* (Richard Fleischer, 1968). Basándose en sus repercusiones narrativas y dramáticas, el audiodescriptor desarrolla modos discursivos de expresar la alternancia o simultaneidad temporal, o bien la tensión y el suspense generados por este mecanismo. Una variante de este procedimiento lo encontramos audiodescrito en *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002), cuando Amélie imagina lo que podría ocurrir, y, de hecho, está ocurriendo (*Imagen 4.45*):



Imagen 4.45.



7. Distancia entre el punto más cercano y más lejano del sujeto/objeto que aparecen nítidos en una posición determinada del enfoque (ver también Puesta en cuadro: Fotografía: *Profundidad de campo*)

(...) Prepara un pastel. Coge un sobre de un bote y ve con un ojo que está vacío.
Lo tira y sigue amasando *En la esquina superior de la pantalla*, comienza a desarrollarse una escena. Nino sale del edificio de Amélie y camina hasta la frutería.
Nino sube las escaleras. Entra en la casa. Se dirige sigiloso a la cocina. Amélie oye las cuentas y se da la vuelta, encontrándose con que en realidad es Rodri, el gato.
(...)

Si tuviéramos que etiquetarlo, combinaríamos, probablemente el criterio técnico y el narrativo, colocándole una doble etiqueta, tanto de *Pantalla partida* como de *Flash-forward* (ver *Flash-forward*).

Flashback [MON#USO#FLB]

Procedimiento narrativo por el que se cuentan hechos anteriores a la acción de la película. Los hay de muchos tipos y, a veces, pueden abarcar gran número de escenas de un film o el film por completo. *El crepúsculo de los Dioses* (Billy Wilder, 1950) es “un gran flashback” contado por un muerto. Pero normalmente, los flashbacks aparecen en forma de recuerdo de algún personaje y suelen marcarse a través de medios ópticos (desenfoque, zoom) o de montaje (ver *Fundido encadenado*), sugiriendo el momento en que el personaje empieza a recordar. Quizá debido a que en la audiodescripción se procura evitar la terminología cinematográfica (guía ITC, 2000, p. 6), pero encontramos una tendencia a interpretar el significado de este mecanismo narrativo y su reverso (ver *Flash Forward*) y emplear verbos de cognición como “recordar”, “rememorar”, etc. *El paciente inglés* (Anthony Mingella, 1996; AD Rosa Pujol, 2002) construye su trama entrelazando dos tiempos a través de un personaje, viejo y enfermo, que recuerda su juventud antes de la guerra. En relación a su configuración narrativa es normal, por tanto, que abunden este tipo de estrategias, y el audiodescriptor se vea obligado a variar su formulación (“parece recordar...” “recuerda”, “los recuerdos acuden...” “sus recuerdos nos llevan...” “El paciente rememora...”, etc.):

La imagen de la mano de Almásy sobre el cristal del coche, se funde con la cara, requemada e inexpresiva, del paciente, bajo la luz azulada de la noche. Insomne, *parece recordar* la anterior escena.

(...)

El paciente permanece despierto. Ahora, *recuerda* una noche festiva en el campamento, alrededor de una hoguera.

(...)

De nuevo, *los recuerdos del enfermo nos llevan* al desierto.

(...)

El hindú abre la lata.

Los recuerdos acuden, de nuevo, a la mente del paciente. Un coche negro, tipo años 30,

(...)

Los recuerdos del paciente nos llevan a una comida al aire libre.

(...)

De nuevo, los recuerdos del enfermo, nos llevan a la oficina de Geoffrey.

(...)

En sus recuerdos, saltamos a Tobruk en junio de 1942. Caravaggio, más joven y trajeado, avanza por el pasillo del gobierno militar.

(...)

En los recuerdos del enfermo, el biplano amarillo vuela rasante sobre las rocas ocres del desierto. Almásy la observa, sentado en un risco

(...)

Desde su cama, el paciente *rememora* los intensos momentos vividos en la cueva. El rostro de Hana se acerca al de Almásy para comprobar si respira.

Anticipación: Flashforward [MON#USO#FLF]

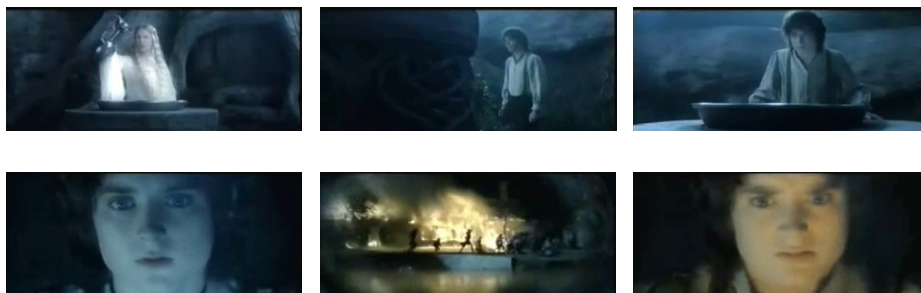


Imagen 4.20.

Procedimiento narrativo contrario al anterior que sirve para la representación de una escena imaginada, esperada o proyectada al futuro, que suele estar precedido por una voz en off o algún truco iconográfico que lo evidencia (cambios de color, deformación de la imagen, etc.). Es menos habitual que el anterior, pero también se traduce su función narrativa, es decir, se interpreta su significado para el ciego. Ocurre, por ejemplo, en la escena de adivinación de la reina de los Elfos en *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001; AD Antonio Vázquez, 2002), sólo que en este

caso la audiodescripción colabora con el diálogo y los efectos de sonido para que el espectador interprete las “visiones” en el agua como premoniciones (*Secuencia 4.20*):

(...)

[Diálogo: El espejo muestra muchas cosas. Cosas que fueron...]

Vierte el ánfora en una pileta

[Diálogo: Cosas que son... Y algunas cosas que aún están por llegar]

Lentamente, Frodo se acerca a la pileta y contempla su rostro reflejado en el agua. La reina permanece inmóvil frente a él. [Efectos sonoros: gritos, ruidos. Música tenebrosa]

El agua *le devuelve imágenes* de sus amigos: Legolas... Merry y Pippin... Sam... Una casa hobbit... Una aldea ardiendo... Gente perseguida por horcos... [Grito de Frodo] ...Hobbits encadenados, entre ellos Sam. Un horco le fustiga. Hobbiton estruido... El ojo de Sauron que atrae el anillo que cuelga del cuello de Frodo [Los efectos sonoros cesan de golpe. Silencio] Frodo agarra el anillo y cae al suelo [Efectos sonoros: golpe] Impasible, la reina le mira.

El ejemplo de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960; Carmen Consentino, 2000) es aún menos frecuente, puesto que se produce únicamente por el sonido, que reproduce una serie de conversaciones imaginadas por la protagonista (*Imagen 4.46*).

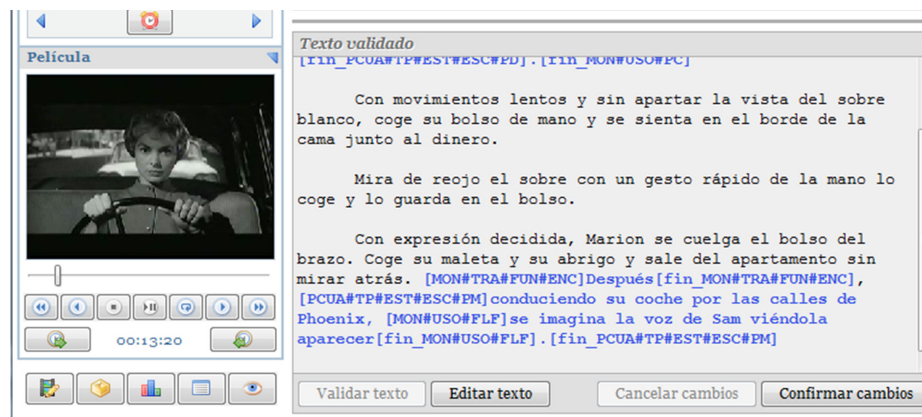


Imagen 4.46.

(...) Después, conduciendo su coche pro Phoenix, se *imagina* la voz de Sam viéndola aparecer (...)

El *flashforward* se marca también por medios ópticos, empleando fundidos encadenados para marcar la cadena de pensamientos y en la audiodescripción con verbos de cognición: *imaginar*, *fantasear*, *tener una visión*, etc.

Otros [MON#USO#UO]

Cualquier mecanismo, modo o uso del montaje que pueda expresar temporalidad y no está reflejado en los anteriores. De nuevo, se contempla aquí una categoría abierta y cualitativa, donde los etiquetadores podrán añadir una nueva subcategoría, siempre con un criterio consensuado, que resulte especialmente relevante en una película, por su frecuencia y relevancia.

Recapitulando, desde la metodología del análisis fílmico, la concepción de las categorías que integran *Taggetti Imagen* ha querido ser representativa y operativa, recogiendo el grueso de la gramática visual para buscar así correspondencias entre los tres niveles de lectura de la imagen: puesta en escena (*Taggetti Narración*), puesta en cuadro y puesta en serie (*Taggetti Imagen*), y los tres niveles de escritura del texto verbal (nivel léxico, nivel morfo-sintáctico y nivel discursivo). Así, la selección de recursos y procedimientos técnicos con efectos dramáticos o narrativos está fundamentada en el proceso empírico, partiendo no sólo de las convenciones más usuales y usadas en cine, sino también de aquellas que en mayor medida puede recoger el discurso audiodescriptivo. Todo ello sin olvidar la reinención y mejora de la propia herramienta en el uso, dejamos la puerta abierta a la sustitución de unas etiquetas por otras, a la creación de nuevas etiquetas y la eliminación de aquellas que no resulten de utilidad, desempeñando así el papel metateórico que le reconocíamos al método empírico-experimental al principio de este trabajo doctoral.

Sin embargo, para resultar coherentes con el planteamiento analítico y metodológico que hemos defendido en todo momento, que los recursos cinematográficos deben ser analizados en su uso específico, es decir, en el marco del film completo, queremos proponer aún un apartado más. Una vez recorrido el viaje de ida y vuelta, una vez vistas las estrategias de trasposición audiodescrita para cada uno de los elementos de la puesta en escena, de la puesta en cuadro y de la puesta en serie seleccionados, pasaremos en el apartado siguiente a comprobar cómo se comporta una de estas categorías en el contexto de un film completo, realizando un estudio de caso con el film *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006).

4.3. LA AUDIODESCRIPCIÓN DE LOS MOTIVOS VISUALES EN PRINCESAS: UN ESTUDIO DE CASO.

4.3.1. Introducción. Selección de los elementos para el análisis.

4.3.2. Algunas cuestiones previas sobre este film.

4.3.3. Análisis semiótico de tres *motivos* visuales. Los objetos con valor simbólico y estructural en el discurso fílmico de *Princesas*.

4.3.4. Análisis de la audiodescripción de los tres *motivos* visuales. La consulta del guión original como texto paralelo.

4.3.1. INTRODUCCIÓN. SELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE ANÁLISIS.

Alguien podría decir que ha llegado el momento de pasar a la acción. Hemos insistido repetidamente en capítulos anteriores en la necesidad de analizar cada film de manera exclusiva para comprender cuáles son sus signos específicos y ver cómo se relacionan entre sí para ir construyendo significado. En este apartado se trata de seleccionar, de modo consciente, de entre todas las posibilidades, sólo algunas categorías para proceder a un análisis semiótico global en el seno de una única película. Observar el film en busca de estos elementos, diseccionarlo, entender cuáles son, cómo se comportan, cómo evolucionan, qué funciones cumplen, etc. es algo que sólo puede hacerse particularizando el análisis en un único espacio textual fílmico, y en el uso que en él se hace de los elementos de la puesta en escena, de la puesta en cuadro y de la puesta en serie.

En primer lugar, precisaremos que nuestro marco de análisis será el film *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006), dentro del cual examinaremos, para las categorías elegidas, los tres tipos textuales que venimos manejando desde el inicio de este trabajo doctoral: el guión literario, el film y el guión audiodescriptivo. La comparación debe servir para comprobar o refutar nuestras dos hipótesis fundamentales:

Que el análisis fílmico debe ser un paso previo para la audiodescripción, porque el sistema fílmico, con sus códigos y signos, conforman la lengua origen del audiodescriptor, pero es el uso particular de estos signos en cada espacio textual, tanto en el nivel narrativo como en el discursivo, el que el audiodescriptor debe trasladar.

Que en el proceso traductor audiodescriptivo, la consulta del guión original puede resultar de ayuda, tanto para identificar el funcionamiento particular de los signos en el film, como para encontrar estrategias verbales con las que trasladar el contenido y la forma de la imagen fílmica al espectador ciego.

En segundo lugar, hemos de justificar nuestra selección consciente de entre todas las categorías posibles que hemos recorrido en nuestro viaje de ida. El método interpretativo, si recordamos, instaba a realizar el análisis en dos fases principales: segmentación del texto (nivel sintagmático) y estratificación (nivel paradigmático), asociando entre sí los signos de similar calado para observar si se producen repeticiones, variaciones, etc. y deducir, de su utilización discursiva, un valor semántico. Pues bien, uno de los elementos, a nuestro juicio, más interesantes de la puesta en escena son los objetos o accesorios. Aquello que englobábamos bajo el nombre genérico de *atrezo* podía comprender, tanto objetos pertenecientes a la ambientación, con los que los personajes interactúan en algún momento de la historia, como también ciertos elementos de vestuario, maquillaje o peluquería que sirven para caracterizar a los personajes, para expresar una transformación o representar unos determinados valores.

Atendiendo a la puesta en escena, esta será, pues, nuestra primera selección metodológica para el análisis fílmico. Nos centraremos en analizar los objetos y elementos escénicos de atrezzo para entender qué papel cumplen en la historia de *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006) desde el guión original, pero también en el discurso propiamente fílmico, por lo que necesitamos precisar aún más nuestra selección en los otros dos niveles: la puesta en cuadro y la puesta en serie. En capítulos anteriores hemos entendido que, en muchas ocasiones, estos objetos no son meros accesorios, sino que, forman parte de la ambientación en el nivel de la historia, asociándose a espacios o personajes, pero también son parte activa del discurso fílmico, ya que pueden simbolizar valores, ser vehículos de información narrativa o expresar cambios, progresiones. En definitiva, se trata de signos que, tanto en el nivel de la historia como en el nivel del discurso, pueden cumplir diversas funciones con valor estético, dramático, narrativo, simbólico o estructural. Esta primera selección apunta, en el

proceso traductor audiodescriptivo, al desarrollo de estrategias en el nivel léxico para designarlos, describirlos y trasladar su peso relativo en la retórica visual.

Por añadidura, atendiendo a la puesta en cuadro, uno de los recursos más intencionales es el plano detalle. Cuando un director decide delimitar el encuadre al plano detalle es siempre para señalar algo, para subrayar su importancia. Hay muchos otros modos de destacar unos elementos por encima de otros en el encuadre (mayor o menor iluminación, color, movimiento, etc.) pero el plano detalle es, junto con el enfoque selectivo, uno de los procedimientos fílmicos para guiar la mirada deliberadamente, puesto que eliminando del encuadre todo lo demás, nos *obliga* a mirar ese detalle durante, al menos, unos segundos. Lo mismo ocurre con el enfoque selectivo, sólo que en este caso la cámara no llega a eliminar el resto de la escena, pero la desenfoca, desviando la mirada hacia el detalle. En cualquier film, ambos procedimientos son la huella textual de una intención. Esto los convierte en los recursos fotográficos ideales para nuestro análisis, puesto que escapan a la sospecha de una lectura aberrante o tendente al exceso de interpretación, que pudiera ver una intención donde no la hay. Esta segunda selección nos permitirá evaluar las estrategias audiodescriptivas en el nivel sintáctico, comprobando si la priorización visual ha dado lugar a una priorización verbal en el texto traducido.

En el nivel de la puesta en serie, la construcción del papel narrativo o simbólico de los elementos de atrezzo pasa por el principio discursivo de repetición. El espectador identifica y reconoce los objetos en la pantalla porque estos aparecen repetidamente a lo largo del film, a veces bajo la misma forma exacta y otras veces con ligeras variaciones, primero asociados a un personaje y luego cambiando de manos, primero en plano general y más tarde en plano detalle, unas veces cumpliendo una función narrativa y más adelante adquiriendo una función simbólica, etc. La recurrencia estructural de todo elemento importante en la película, ya sea un color, un objeto o una melodía, lo convertirá en *motivo*. Así, nos centraremos en rastrear el tratamiento textual de los objetos importantes de la película que forman un *grupo de motivos* por una triple razón: primero, porque cumplen el papel de atrezzo (repetición en el nivel de la puesta en escena); segundo; porque su aparición se produce siempre con el mismo encuadre (repetición en el nivel de la puesta en cuadro); tercero, porque este encuadre se repite, además, varias veces de manera idéntica, generando analogías formales entre distintas secuencias, ocupando un mismo lugar en la microestructura, en este caso, el lugar inicial (repetición en el nivel de la puesta en serie). De este modo, comprobaremos si la iteración del discurso visual se corresponde con una iteración retórica y discursiva en el guión audiodescriptivo.

En resumen, realizaremos un análisis combinado que atienda no sólo a la historia, sino también al discurso fílmico, prefiriendo, en primer lugar, los elementos de atrezzo que operan de forma activa dentro del film. En segundo lugar, más concretamente, aquellos a los que se les otorga importancia fotográfica a través del plano detalle o el enfoque selectivo. Por último, ciñéndonos a su apariencia discursiva, nos quedaremos con una selección de tres elementos

por su papel simbólico, que se combina con su función estructural en el texto, gracias a los principios complementarios de repetición y variación. Estos elementos son: las flores, los relojes y el colgante de lunas.

Una vez establecidos los parámetros de nuestro análisis y aquello que pretendemos encontrar, procederemos primero a reseñar brevemente el argumento y contextualizar el film (apartado 4.3.2). Posteriormente, realizaremos un análisis semiótico general de cada uno de los objetos seleccionados, de modo que el lector pueda hacerse una idea de su importancia para la traducción (apartado 4.3.3). Después, veremos qué ha ocurrido con la audiodescripción de estos tres motivos y cuáles han sido las estrategias para traducirlos cada vez que aparecen. Este primer recorrido respaldará la necesidad del análisis fílmico para que el traductor establezca adecuados criterios de selección y organización de la información. Tras el análisis semiótico, estaremos en condiciones de evaluar las estrategias textuales del audiodescriptor e, incluso, de proponer alguna alternativa. Pero también, para ser coherentes con todo nuestro planteamiento hipotético, compararemos la traducción audiodescriptiva con su correspondiente fragmento del guión fílmico, lo que nos permitirá comprobar en qué medida habría podido ayudar su consulta en el proceso traductor (todo ello en el apartado 4.3.4.)

4.3.2. ALGUNAS CUESTIONES PREVIAS SOBRE ESTE FILM.

4.3.2.1. FICHA TÉCNICA Y FICHA ARTÍSTICA. CUESTIONES GENERALES.

Título

Princesas

Año de lanzamiento en España

2005

Género

Drama social

Guión y dirección

Fernando León de Aranoa

Producción

Fernando León de Aranoa y Jaume Roures

Fotografía

Ramiro Civita

Vestuario

Bina Daigeler

Montaje

Nacho Ruiz Capillas

Música

Alfonso de Vilallonga y Manu Chao

Los temas centrales del film son "Me llaman calle" y "Cinco razones".

Intérpretes principales

Candela Peña (Caye), Micaela Nevárez (Zulema), Mariana Cordero (Pilar), Pere Arquillé (Carlos), Pepa Aniorte (Alicia), Llum Barrera (Gloria), Luis Callejo (Manuel), Antonio Durán "Morris" (Funcionario).

Premios

La película recibió tres premios en la XX edición de los Premios Goya: premio a la mejor actriz protagonista (Candela Peña), premio a la actriz revelación (Micaela Nevárez) y premio a la mejor canción a "Me llaman calle" (Manu Chao).

Temas clave

La amistad y el amor en el mundo de la prostitución.

Sinopsis

El film es la historia de dos prostitutas, dos princesas dentro de su mundo, pero también es la historia de una amistad. El rutinario ejercicio de la prostitución desempeñado por Caye (Candela Peña), se ve alterado por el encuentro fortuito con una compañera de profesión, la dominicana Zulema (Micaela Nevárez). La relación de estas dos mujeres será una sucesión de confianzas, de las que ambas sacarán sus propias experiencias.

Estilo fílmico

Aunque se trata de una película de ficción, *Princesas* está rodada y montada con un formato que se aproxima a veces al de un documental. En muchas escenas, especialmente las de espacios abiertos (la explanada frente a la peluquería donde se postulan las prostitutas, el paseo por el mercado de Caye y Zulema, el recorrido por las calles de Caye buscando a Zulema cuando desaparece, etc.), se graba con la cámara en mano, lo que dota a la imagen de una espontaneidad

que podría entenderse como defectuosa, puesto que a menudo tiembla. Este amateurismo, no obstante, pertenece deliberadamente a su forma fílmica, conformando la unidad discursiva del film, inscrito en el género de drama social. El punto de partida es la reflexión sobre un mundo marginal – la prostitución- que en vez de ser contemplado frontalmente es construido a partir de los mecanismos clásicos del guión, con lo que combina diálogos, música y sentimientos para construir una ficción realista. El montaje combina varios recursos, desde el montaje dialéctico o abstracto (asociación de ideas) hasta el *jump cut*, fragmentando las acciones con pequeños cortes abruptos que buscan reproducir la frescura de la *nouvelle vague*, enarbolada por su admirado Godard.

4.3.2.2. BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES.

CAYETANA (Caye) viene de una familia de clase media española que ignora su vida de prostituta. Su personaje es una mezcla de pureza, ingenuidad y una tristeza profunda. Está ahorrando dinero para hacerse un aumento de senos, por eso la vemos a menudo contando dinero y recortando fotos de modelos de las revistas. Se debate entre la cruda realidad de ser puta y la realidad soñada, fabulada en sus diálogos, que se inventa para blindar su corazón. Sueña con el amor romántico, que alguien “vaya a recogerla a la salida del trabajo”. Solitaria, pero generosa, se preocupa por lo demás. Aunque es una soñadora, parece plenamente consciente de que su sueños no se harán realidad, de ahí su tristeza. Cambiará tras conocer a Zulema y, especialmente, cuando Zulema se vuelva a su país.

ZULEMA es extranjera de la Republica Dominicana recién llegada a España. Malvive en un piso con “cama caliente”, compartido con otra familia. Duerme allí de día y ellos de noche, cuando ella trabaja. El poco dinero que gana en las calles es para sustentar su hijo de 5 años, Eduardito, que vive en su tierra natal. Allí le envía dinero a su madre, que cuida a su hijo, y tiene la intención de regresar a Santo Domingo una vez haya ahorrado lo suficiente Aún así, mantiene la esperanza de conseguir la residencia española, razón por la que se relaciona con un funcionario que le promete conseguirle un permiso de trabajo que nunca llega. Además de trabajar gratis para él, Zulema se expone al maltrato físico con la esperanza de que cumpla su palabra, pero sólo recibe sus palizas, de las que intenta reponerse como puede. Es un personaje más apegado a la tierra que Caye, por eso acaba volviendo a su país al final del film para estar con su hijo.

PILAR es la madre de Caye. Viuda, aparece presidiendo la mesa en todas las escenas de comida familiar, junto con el hermano de Caye y su cuñada. Recibe flores y bombones de un admirador secreto que no es tal, puesto que es ella misma la que se las envía. Aunque se trata de un personaje secundario, su papel es reforzar la faceta soñadora de Caye, al mismo tiempo que representar un contraste, una tensión. Caye tolera mal a su madre, en el fondo, porque son iguales. Al final del film, tras la partida de Zulema, se sugiere un cambio de relación entre ellas.

MANUEL es un chico que Caye conoce una noche. Se caen bien, salen a cenar, a divertirse. Caye intenta decirle que es puta, pero Manuel se lo toma a broma. Sin decirle nada, Caye va ilusionándose hasta que Manuel lo descubre, lo que pondrá punto y final a su relación.

4.3.2.3. LOS ESPACIOS DEL FILM.

En relación con los personajes mencionados, los espacios narrativos de la acción son, fundamentalmente interiores: la casa de Pilar, donde tienen lugar las comidas familiares de Caye (espacio del primer motivo, el jarrón de flores); el locutorio (espacio al que representa el segundo motivo, los relojes de pared); el apartamento de Caye (espacio al que representa el tercer motivo, el colgante de lunas); el apartamento de Zulema; las cafeterías y bares donde Caye y Zulema mantienen sus charlas, llenas de confidencias; la peluquería, lugar de reunión de Caye con sus compañeras de profesión, o el hotel y la cafetería donde Zulema se cita con su agresor.

Pero también son importantes en el film otros espacios exteriores, como el solar frente a la peluquería donde se congregan las prostitutas inmigrantes, el mercadillo por donde pasean Zulema y Caye, el estadio de fútbol a donde Manuel lleva a Caye a ver un partido, y, en especial, las carreteras, avenidas, calles, etc. por las que Zulema y Caye deambulan para trabajar. Recordamos que el tema musical más importante del film, "Me llaman Calle" refuerza esta conexión y se convierte en *leitmotiv*.

4.3.2.4. OTROS OBJETOS IMPORTANTES EN EL FILM.

Además de los que aquí analizaremos por su función estructural y su iteración simbólica, *Princesas* es un film plagado de elementos de atrezzo que cumplen, en algún momento del film, una función narrativa o simbólica, aunque no se presenten bajo la misma forma exacta. Además, como cualquier film es un objeto semiótico que activa su propio sistema de relaciones, unos objetos remiten a otros, colaboran para comunicar ideas, o expresar valores, asociados a los personajes y las situaciones dramáticas, claro.

Por el tema central del film, puede adivinarse que el dinero es un elemento recurrente que aparece y reaparece bajo distintas formas. Caye hace recuento de sus ahorros para operarse en varias ocasiones, donde la cámara muestra monedas y billetes también en multitud de planos detalle. Vinculado a Zulema, sin embargo, el dinero se vuelve algo menos evidente, es su motivación para estar en España, para ella tiene un valor profundo. Así, el dinero se volverá un símbolo de amistad cuando, al final del film, Caye le ceda sus ahorros a Zulema, renunciando a su operación estética.

En relación con Zulema, otros objetos con valor narrativo serían el camión rojo que ve en un escaparate y quiere regalarle a su hijo, las fotografías de su familia o, especialmente, su camiseta

negra con la leyenda SEXY GIRL 69 a la espalda, que Zulema le regala a Caye como signo de amistad.

Todos estos objetos intercambian su valor de icono, índice o símbolo según el momento del film. Por ejemplo, al inicio del film, la camiseta de Zulema opera como índice (tendida en el patio interior de Caye, llama su atención, pero no sabe a quién pertenece), como icono, apelando a los códigos icónicos de reconocimiento (cuando más adelante, Caye, al ver a Zulema con la camiseta puesta, la reconoce como su vecina, y nosotros con ella), y finalmente como símbolo progresivo de la confianza de Zulema en Caye, que deriva en la expresión máxima de afecto: el regalo. Como una especie de intercambio simbólico, Caye se queda con la camiseta, y Zulema con el dinero de Caye.

Otros signos que, en algún momento del film, cifran su importancia semiótica con planos detalle serían:

El mando de la televisión. Sólo aparece una vez en plano detalle, pero se vincula con la un motivo sonoro, que encontramos en las dos escenas de maltrato por parte del funcionario a Zulema. Tras la primera paliza, Caye escucha el sonido de la televisión por el patio interior, sube a ver de dónde viene el escándalo y encuentra a Zulema maltrecha. Secuencias más tarde, en el hotel donde Zulema se ha citado con el funcionario, la televisión está encendida. El funcionario coge el mando (literal y figuradamente) y sube el volumen. El sonido de la televisión es, en este film, el sonido del horror. Así lo confirma el último plano de la escena, un plano detalle del mando sobre las sábanas, manchadas de sangre, mientras la televisión continua oyéndose.

El portafolio del funcionario. Se construye como objeto de deseo de Zulema en al menos dos secuencias. El portafolio donde el funcionario, supuestamente, guarda los papeles del permiso, acompaña a este personaje en todas sus apariciones, como símbolo de lo que promete, pero nunca cumplirá.

El periódico. Este objeto está implicado en la escena en que Manuel descubre que Caye es prostituta, un importante giro narrativo en la historia. Caye acude a un bar porque recibe una llamada de unos clientes interesados en sus servicios. Al llegar allí, Caye se encuentra con Manuel, y los dos creen que es un encuentro casual. El periódico nos da la clave de que no es así. Abierto por la página de contactos, revela que son los propios amigos de Manuel quienes han estado buscando a una prostituta. Pensando que esta se retrasa, uno de los amigos hace señas a Manuel desde la mesa para indicarle que va a volver a llamarla. El móvil de Caye suena, Manuel la mira confundido, Caye vuelve la mirada hacia el amigo de Manuel con los ojos lloroso y deja sonar el teléfono, sin cogerlo. Ambos comprenden. En este juego de miradas, de sobreentendidos y deducciones, tanto el periódico como el sonido de los móviles cumplen un papel narrativo.

Los teléfonos móviles. Se trata del principal instrumento de trabajo de Caye, ya que gracias a él recibe las llamadas de sus clientes. A varios personajes de Princesas les ocurre lo mismo, por lo que continuamente aparecen utilizando sus teléfonos, y numerosas escenas están plagadas de sus sonidos. Pero además los móviles también se convierten en vehículos de secretos y de revelaciones, principalmente en la que acabamos de mencionar.

Algunos de estos elementos no son sólo objetos con función de atrezzo, que participan en algún momento de la trama narrativa, como el periódico, sino también, en la medida en que aparecen y reaparecen bajo distintas formas, como el dinero o los teléfonos móviles, pueden convertirse en *motivos* visuales. Ahora bien, para este análisis ya hemos dicho que se han seleccionado aquellos planos detalle que construyen motivos, no sólo desde un punto de vista narrativo, sino también discursivo, solapando la repetición del objeto escénico con la repetición de un mismo tipo de plano, un mismo encuadre, y ocupando el mismo lugar de la puesta en serie en las distintas secuencias. Así definido, esto ocurre sólo con tres símbolos en el film: el jarrón de flores en casa de Pilar, los relojes de pared en el locutorio donde Zulema llama a su hijo, y el colgante de lunas que tintinea en el techo de casa de Caye. Expliquémoslos uno a uno.

4.3.3. ANÁLISIS SEMIÓTICO DE TRES MOTIVOS VISUALES. LOS OBJETOS CON VALOR SIMBÓLICO Y ESTRUCTURAL EN EL DISCURSO FÍLMICO DE PRINCESAS.

4.3.3.1. LAS FLORES Y LOS BOMBONES: LA FANTASÍA DEL AMOR ROMÁNTICO.

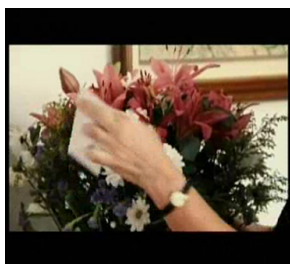


Imagen 4.47.

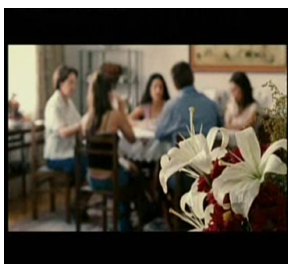


Imagen 4.48.

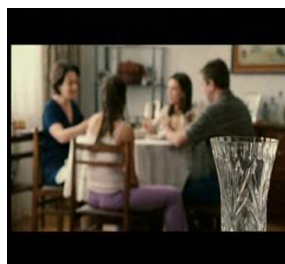


Imagen 4.49.

Aunque ya hemos mencionado este motivo visual en este trabajo, recordaremos brevemente en qué consistía su papel simbólico.

A lo largo de la película hay tres secuencias que comienzan con el motivo visual de las flores. La primera secuencia en que aparece comienza con un ramo de flores y unas manos sacando de él una tarjeta (*Imagen 4.47*). La segunda y la tercera vez que aparecen, en distintas secuencias, lo hacen en el mismo encuadre exactamente, aunque distinto contenido. En ambos casos, el jarrón está en primer término y al fondo, comiendo, la familia de Caye, creando entonces una rima visual. Pero en la primera secuencia, el plano muestra un jarrón con otro ramo de flores (*Imagen 4.48*), mientras que en la segunda, el jarrón está vacío (*Imagen 4.49*).

Las flores son un símbolo universalmente conocido del amor romántico, del cortejo. En primera instancia, este símbolo está asociado al personaje de Pilar, la madre de Caye. Y también a su espacio, donde tienen lugar las distintas escenas de comida familiar. En el film, las flores componen un ramo, supuestamente enviado por un admirador secreto de Pilar. Sin embargo, por la reacción de Caye y sus familiares, por su conversación durante la comida, el espectador comprende que Pilar se envía el ramo a sí misma, para mantener la fantasía de que alguien se interesa por ella, para sentirse menos sola.

En el nivel de la puesta en escena, el film de Aranoa las hace funcionar como un símbolo del amor romántico que conecta las fantasías de Pilar y de Caye. Aunque en principio las flores son de Pilar, están en su casa y es ella quien se las manda, la conexión de este símbolo con Caye emerge del discurso fílmico, de la puesta en cuadro y la puesta en serie. Así, el valor simbólico de las flores puede leerse, primero, vinculado exclusivamente a Pilar, que coloca el ramo en su casa, ahueca las flores y lee la tarjeta en una serie de planos detalle que no vuelven a repetirse. Pero una vez el motivo ha sido presentado, su simbología funciona de manera autónoma en el film, y las dos siguientes apariciones salpican al resto de personajes, especialmente a Caye, a través del encuadre fotográfico (puesta en cuadro) y la repetición discursiva (puesta en serie).

Desde el punto de vista de la puesta en cuadro, primero, el encuadre que se repite amplía la simbología del motivo al resto de personajes, relacionando sintácticamente los dos términos del plano mediante el uso de la profundidad de campo, lo que apunta a una relación semántica entre el jarrón de flores (primer término enfocado) con toda la familia (fondo desenfocado). Esta relación se refuerza, además, mediante el diálogo, ya que el ramo de flores vuelve a ser uno de los temas de conversación de la comida familiar, un tema con el que, por cierto, Caye no está cómoda, mientras el resto de la familia se muestra condescendiente.

Segundo, puesto que en el conjunto discursivo de *Princesas*, Caye es la protagonista, es lógico que todas las escenas de comida familiar estén precedidas por otros acontecimientos en la vida de Caye. Si aceptamos que la puesta en serie es capaz de generar relaciones en la mente del espectador al vincular, no sólo escenas, sino también planos, entenderemos por qué en esta película las flores hablan más de Caye que de Pilar. La puesta en serie no sólo confirma la función estructural del motivo, a través de la repetición exacta del encuadre y la variación de su contenido, sino que elige el momento y el lugar del film para hacerlo. En la primera escena, el plano del jarrón está precedido de una escena en la que Caye confiesa a Zulema su sueño

romántico: que alguien vaya a buscarla a la salida del trabajo. El último fragmento del diálogo en esa escena precedente, con el cual se encabalgaba el primer plano del jarrón, asocia la fantasía de Caye con el motivo visual de las flores, en una capa de lectura independiente del personaje de Pilar. Reproducimos el fragmento del guión original en lugar de transcribir el diálogo, para que el lector pueda imaginar mejor la escena:

CAYE

¿Y sabes lo que me jode también? ¿Lo que más de todo? Que no te pueden ir a buscar a la salida. A mí es lo que más me gustaría. Trabajar en un despacho, de lo que sea, da igual, pero que me vayan a buscar a la salida, ¿te imaginas? En coche, o en moto mejor, y verle desde la ventana, esperando. Y que sea muy guapo y se mueran todas de envidia, porque eres tú la que se lo va a follar esa noche y no ellas. (Lo piensa) Ya sólo decirlo es la ostia, fíjate. Ven a buscarme. (Mira a Zulema) El amor es eso, ¿no? Que te vayan a buscar. El resto es todo una mierda. Ni flores ni anillos ni nada, por mí se lo pueden meter todo por el culo. Pero que te vayan a buscar a la salida. ¿En tu país es igual, a ti te han ido a buscar alguna vez a la salida del trabajo?

Asiente Zulema, pensativa.

ZULEMA

Alguna vez.

CAYE

(Tratando de imaginarlo)

Qué suerte

(...)

El montaje corta tras la última frase de Caye (“Qué suerte...”) y da paso al primer plano de la comida familiar, con el jarrón lleno de flores en primer término. Como decíamos más arriba, el enfoque selectivo es uno de los procedimientos que más claramente marca una intención textual, diferente a la que supondría haber comenzado la escena, directamente, con un plano general donde toda la familia estuviera en foco. La puesta en cuadro y la puesta en serie colaboran aquí para asociar el motivo escénico a la fantasía de Caye, a su sueño romántico, conectándola con la fantasía de Pilar, que alguien piense en ella, se preocupe por ella. Esta conexión también la encontramos en el diálogo, piedra angular de esta película: “Existimos porque alguien piensa

en nosotros, no al revés”, dice Pilar en un momento del film, unas palabras que más adelante oiremos en boca de Caye, por mucho que se resista a parecerse a su madre.

En el segundo caso, la conexión del símbolo con Caye a través de la puesta en serie es todavía más clara. Primero, en el discurso global, el mecanismo de repetición funciona a estas alturas del film de un modo más eficaz. Tras la primera aparición (identificación del motivo) y la segunda (reconocimiento del motivo, primeras asociaciones), la tercera aparición fortalece las asociaciones previas, precisamente, porque la recurrencia no es exacta. . Esta secuencia se abre con idéntica microestructura. El primer encuadre de la escena es el mismo, pero el contenido no, algo ha cambiado. El jarrón significa porque no hay flores en él. El hecho de que el jarrón esté vacío representa, en sí mismo, un cambio con valor simbólico. Como espectadores, somos capaces de reconocer la identidad parcial e interpretar el margen de diferencia. Las flores ya no están, eso está claro, la cuestión es por qué. Si recordamos que el diálogo con el texto fílmico sienta las bases en el principio de causalidad narrativa, puede decirse que interpretamos los acontecimientos como causa o consecuencia de los acontecimientos previos. Esa es la construcción discursiva de la puesta en serie, es lo que el montaje puede hacer por nosotros, en palabras de Hitchcock.

Por un lado, en el nivel de la historia, el jarrón vacío se nos presenta aquí como índice de un cambio que tiene una causa narrativa, justificable en el nivel de la historia. Lo entenderemos en el transcurso de esta tercera comida familiar (esta vez el admirador no ha enviado flores, sino bombones, los veremos luego sobre la mesa).

Pero, por otro lado, en el nivel del discurso fílmico, el jarrón también se nos presenta como expresión de una consecuencia, no justificada narrativamente, pero sí simbólicamente. La sucesión de dos planos en cine nunca es arbitraria, sino que sugiere, por el mero hecho de concatenarlos en continuidad, una asociación mental.

De manera análoga al caso anterior, si contextualizamos el montaje de esta escena en el discurso global del film y buscamos la conexión de este plano con la escena precedente, encontraremos claves suficientes para la interpretación del jarrón vacío como consecuencia simbólica. En este punto de la historia, Manuel ha comprendido que Caye es prostituta y Caye ha comprendido que su relación ha terminado. Esta es una de las escenas más emotivas del film, situada en el clímax dramático. Un primer plano de los ojos llorosos de Caye es, precisamente, el último plano de esta escena. Acto seguido, el montaje dialéctico nos golpea con el jarrón sin flores, transparente, vacío. Los principios de repetición y variación discursiva representan aquí el cambio a través de la recurrencia del mismo encuadre con el símbolo ausente, como una consecuencia de los acontecimientos precedentes.

Desde el punto de vista del discurso fílmico, las flores comunican su capacidad simbólica y narrativa (expresión del cambio) a través del recurso de repetición, que les dota de una función

estructural, especialmente en las dos últimas apariciones. Después veremos en qué medida el audiodescriptor ha identificado el símbolo y ha trasladado en su discurso este papel estructurador.

4.3.3.2. LOS RELOJES DE PARED: LA DUALIDAD DE ZULEMA.



Imagen 4.50.



Imagen 4.51.

La interpretación de este segundo símbolo será más sencilla que la anterior, puesto que la recurrencia de los planos es casi exacta. A lo largo de la película hay dos secuencias que se abren prácticamente con el mismo encuadre, un plano detalle de dos relojes: blanco y negro, uno con la hora de España y otro con la hora de la República Dominicana. Este es un símbolo asociado a Zulema, a su división interior: dos tiempos, dos lugares. En el nivel de la historia, por un lado, los relojes representan un espacio real, puesto que están situados en la pared de un locutorio. Por otro lado, representan el espacio simbólico donde Zulema se conecta con sus emociones, habla con su familia, con su hijo pequeño. En el nivel del discurso, las dos ocasiones en que aparecen estos relojes lo hacen bajo la misma forma fotográfica (puesta en cuadro) y siempre abriendo la escena (puesta en serie). Su recurrencia, por tanto, tiene una función estructural, además de estética o narrativa.

Desde el punto de vista del discurso fílmico, los relojes comunican su capacidad simbólica a través de una recurrencia exacta en dos momentos distintos del film. El primero, tiene lugar justo después de que Zulema le ha enseñado a Caye un escaparate donde luce un camión rojo que quiere regalarle a su hijo: “El 12 cumple mi hijo. Cinco años”, le dice a Caye sonriendo en el último plano. A continuación, el plano de los relojes representa la nostalgia de Zulema, su estar aquí y allí al mismo tiempo (*Imagen 4.50*). El segundo momento, como en el caso anterior, es más claro, ya que el mecanismo de repetición nos guía en la lectura simbólica de los relojes. Zulema duda si acudir de nuevo a una cita con el funcionario, sabiendo que puede volver a sufrir sus abusos bajo la promesa de conseguirle los papeles de residencia española. Deambula por las calles

escondiéndose de los coches de policía, pensando qué hacer. De nuevo, el montaje opta por la dialéctica entre planos colocando, tras las imágenes del deambular pensativo de Zulema, los dos relojes que encarnan su división, su duda (*Imagen 4.51*).

Evaluaremos más adelante, si el audiodescriptor interpretó el símbolo y en qué medida la consulta del guión original habría podido ayudar en el proceso traductor. Analicemos antes el último símbolo.

4.3.3.3. EL COLGANTE DEL LUNAS: LA INTIMIDAD DE CAYE.

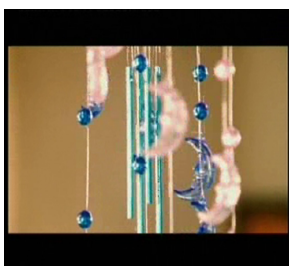


Imagen 4.52.

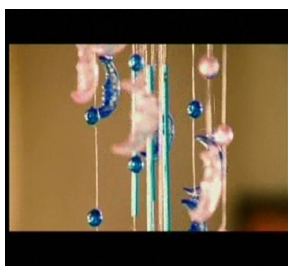


Imagen 4.53.

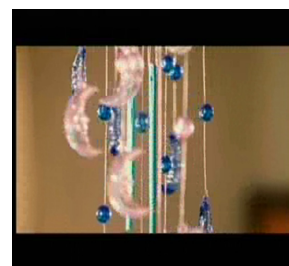


Imagen 4.54.

Se trata de un móvil ornamental compuesto por unos tubos metálicos y lunas de cristal que cuelga del techo en casa de Caye. De los tres signos visuales aquí analizados, es el único que también es sonoro, tintinea rítmicamente mientras gira. En el nivel de la puesta en escena es un objeto asociado al personaje de Caye y a su espacio, del que se convierte en metonimia reconocible por el espectador, igual que los relojes del locutorio o las flores de casa de Pilar. Esta sería una función, digamos, referencial. Sin embargo, lo que aquí nos interesa es la función simbólica de los objetos.

Como símbolo, el colgante de lunas está relacionado con la personalidad de Caye (romántica, lunática, infantil, soñadora), con su esfera más íntima. Del mismo modo que los relojes representan el espacio simbólico de Zulema, el colgante representa el espacio simbólico de la intimidad de Caye y se revela como metáfora de sus sueños o deseos. Así, en la primera escena en que aparece, Caye está durmiendo (soñando). En la segunda escena, mientras Zulema duerme (sueña), junto a ella encontramos a Caye frente al espejo, otro motivo de reconocimiento, de identidad (Balló, 2000). La última escena nos muestra a una Caye reflexiva, triste, a punto de tomar una decisión. Zulema se ha ido y ella se ha quedado a solas con sus deseos mientras el móvil sigue girando en el techo.

Este motivo se relaciona, asimismo, con una secuencia clave del diálogo que actúa en la película como pista textual para que el espectador interprete el símbolo, en relación con la alegoría de la película:

(...)

CAYE

Como las princesas. Que son tan sensibles que notan la rotación de la tierra, por eso se marean todo el rato, ¿no lo sabías? A mí me pasa también, que noto como la tierra gira" (...)

En el nivel de la puesta en cuadro, es exactamente el mismo plano detalle (puede que el mismo plano de rodaje, por la exactitud idéntica del encuadre) el que puntúa rítmicamente la película en las tres secuencias a lo largo del film -al inicio, en el medio y al final (*Imágenes 4.52, 4.53 y 4.54*).

En el nivel de la puesta en serie, ocupa siempre la posición inicial de la escena, dialogando por esta razón con la escena anterior, como hemos visto en los casos anteriores.

Una vez comprendida la capacidad semiótica de estos tres signos tanto en el nivel de la historia como en el nivel del discurso, pasemos a la acción lingüística para evaluar, en el guión audiodescritivo de *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006), la identificación, el reconocimiento y la traducción audiodescritiva de estos tres símbolos.

4.3.4. ANÁLISIS DE LA AUDIODESCRIPCIÓN DE LOS TRES MOTIVOS VISUALES. LA CONSULTA DEL GUIÓN ORIGINAL COMO TEXTO PARALELO EN EL PROCESO DE TRADUCCIÓN.

En este apartado, analizaremos la traducción del audiodescritivo de estos objetos simbólicos, que se repiten a lo largo del film en un mismo tipo de plano, creando rimas visuales, convirtiéndose en motivos visuales, tanto escénicos como fotográficos.

Vamos a reproducir las distintas secuencias en la que aparece el objeto en plano detalle, situándolo en su contexto. Con la estructura visual y narrativa de la escena a la vista, la contrastaremos con la unidad del guión audiodescritivo que le corresponde. En ocasiones, incluiremos parte del diálogo original transcrito, por su relevancia para el análisis de la coherencia y la cohesión discursivas.

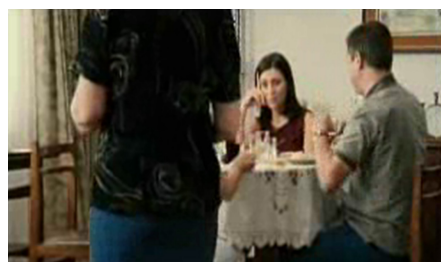
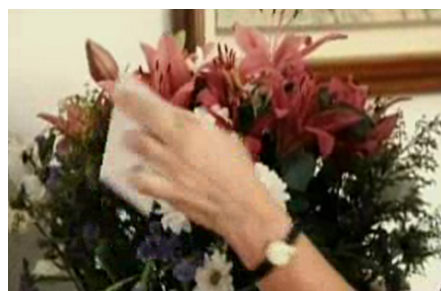
Aparte de realizar un análisis textual de la traducción, evaluaremos también su pertinencia en relación al análisis fílmico realizado, tanto del nivel narrativo como del discursivo. En el caso de que el resultado del análisis nos haga concluir que la estrategia textual no es la más adecuada, propondremos alguna alternativa. Pero, sobre todo, en honor a la hipótesis principal de este trabajo, acudiremos al guión fílmico para comprobar si sirve de ayuda para encontrar estrategias verbales más adecuadas en el proceso traductor audiodescriptivo. Hagámoslo uno por uno

4.3.4.1. LA AUDIODESCRIPCIÓN DE LAS FLORES: OMISIÓN DEL SÍMBOLO.

PRIMERA TRADUCCIÓN.

AD:

La madre de Caye saca una tarjeta de un sobre que hay en un ramo de flores.
Se sienta a una mesa a la que comen Caye, su hermano y la mujer de éste.



Secuencia 4.21.

ESTRATEGIA:

Presentación del personaje, reordenación de la estructura visual en función de la acción, descripción de los objetos implicados en la acción.

PRIORIDAD:

Acción del personaje (nivel narrativo)

Al tratarse de la primera aparición, tanto del motivo como del personaje de Pilar, el audiodescriptor construye la oración que corresponde al plano detalle como si tuviera lugar en otra escala, dándole prioridad al personaje y a su acción por encima de la composición con que se muestra. Así, reordena la frase visual a favor de la estructura estandarizada (SVO), haciendo que el foco del evento sea la acción y su agente: la madre de Caye. En la ordenación visual de la escena, vemos primero un fragmento del personaje y, fundamentalmente, un ramo de flores. La sucesión de planos va de lo particular a lo general, mientras que el audiodescriptor invierte el orden y coloca el ramo de flores (designación léxica del símbolo) al final de la oración.

Según hemos visto en el bloque general sobre la audiodescripción de la historia (apartado 4.1), es habitual que se produzcan este tipo de reordenaciones sintácticas al principio de una escena, puesto que una de las prioridades de la audiodescripción es localizar espacial y/o temporalmente la nueva escena. Sin embargo, aquí esa localización es tácita, nada dice el guión audiodescriptivo en este fragmento de la casa en la que nos encontramos, dejando que sea el espectador ciego el que deduzca, a partir de la información que sigue, que estamos en casa de Pilar. Es decir, en este caso, la reordenación sintáctica no puede justificarse mediante este criterio general, sino que simplemente da prioridad absoluta a la acción del personaje (nivel narrativo) por encima de la forma (nivel discursivo). Sin alterar en gran medida la información proporcionada (presentación de la madre de Caye, descripción de la acción), una posibilidad para introducir el símbolo habría sido tematizar el motivo en la oración, invertir el orden de los sintagmas, reflejando así la estructura visual y discursiva, encabezada por el plano detalle.

PROPUESTA:

De un ramo de flores, la madre de Caye saca una tarjeta.

SEGUNDA TRADUCCIÓN.



Secuencia 4.22.

AD:

Zulema está sentada a la mesa comiendo con la familia de Caye.

PILAR: Y allí qué se come, ¿pollo también?

ESTRATEGIA:

Omisión.

PRIORIDAD:

Acciones de los personajes (nivel narrativo).

En esta segunda aparición, directamente encontramos una omisión del motivo. Nada se menciona del jarrón en primer término, absolutamente nada. De nuevo, al tratarse de un comienzo de escena, podríamos atribuir esta omisión a la necesidad de situar al espectador ciego en una nueva localización, la casa familiar de Caye. Sin embargo, la presencia de Zulema puede deducirse del diálogo, mientras que la presencia de las flores es tan sólo visual y se pierde para

el espectador ciego. En la construcción de la oración encontramos algunos sintagmas que son poco informativos (“sentada a la mesa” es algo que puede deducir el espectador en relación a su conocimiento del mundo, la gente suele reunirse a comer alrededor de una mesa, más aún cuando este rito se repite en varias escenas) y podría haberse contemplado su eliminación. Esto dejaría al audiodescriptor con más margen para introducir en su unidad descriptiva, además del nivel narrativo (acción), un reflejo más o menos fiel del nivel discursivo (retórica visual, identificación y reconocimiento del símbolo para el espectador ciego).

PROPUESTAS:

- Hay flores en un jarrón. Zulema come con la familia de Caye.
- Otro ramo de flores en un jarrón. En la comida familiar, también está Zulema.

TERCERA TRADUCCIÓN.



Secuencia 4.23.

AD:

Después, Caye está sentada a la mesa con la familia en casa de su madre.

PILAR: Y que son de los que tienen licor por dentro, que sabe que son los que más me gustan.

Hay una caja de bombones en el centro de la mesa.

PILAR: Yo casi prefería las flores que engordan menos.

ESTRATEGIA:

Omisión.

Explicitación de la localización espacial y temporal.

PRIORIDAD:

Acción de los personajes (nivel narrativo), cohesión con el diálogo.

PROPUESTAS:

- Después, en otra comida familiar, el jarrón está vacío.
- El jarrón, vacío. Caye, sentada a la mesa comiendo con su familia.

En la segunda intervención se produce, de nuevo, una omisión del motivo. En este caso, la unidad comienza con un conector temporal (“Después”), localizando la nueva escena con respecto a la anterior. La frase continúa, sin embargo, repitiendo parcialmente la estructura de la unidad anterior, como si el audiodescriptor intuyera cierta iteración visual. Si antes decía “Zulema está sentada a la mesa comiendo con la familia de Caye”, en esta otra, el sujeto de la oración es Caye pero se repiten dos sintagmas: “está sentada a la mesa” y “con la familia”. Al final de la oración, se explicita por primera vez la localización espacial: “en casa de su madre”. A estas alturas, el espectador no necesita dicha explicitación para situar otra escena de comida familiar en casa de la madre de Caye, puesto que en las dos anteriores ocasiones ha podido deducirlo del diálogo y la acción narrativa. Encontramos, pues, cierta redundancia informativa con respecto a la acción, a la narración, pero ni rastro del símbolo, de su capacidad de expresar visualmente el giro narrativo de la historia que había tenido lugar en la escena anterior, cuando hemos comprendido que la fantasía del amor romántico ha terminado para Caye.

Por otro lado, en esta escena, encontramos otro plano detalle que puede entrar en conflicto con el detalle del jarrón. Sabemos que el jarrón está vacío porque esta vez el presunto admirador ha enviado bombones. Los bombones pasan, enseguida, a formar parte del diálogo, por lo que el audiodescriptor se apresura a ser coherente con el diálogo y completarlo con su traducción

visual: "Hay una caja de bombones encima de la mesa". De este modo, el ciego puede entender mejor a qué se refieren las palabras de Pilar. Sin embargo, esta estrategia no es incompatible con el trasvase del símbolo en la primera intervención. La ventaja de haberse decantado por audiodescribir el símbolo del jarrón de flores y aprovechar su capacidad significante, además, era doble: primero, como representación metonímica del espacio de casa de Pilar (la comida familiar y las flores han quedado, de sobra, asociadas); y segundo, habría facilitado el reconocimiento del símbolo, de su expresividad transformadora, por parte del espectador ciego, así como su conexión con la escena anterior. Un film no es una sucesión de escenas o acontecimientos aislados, sino hilados por un discurso fílmico, responsable de la experiencia estética de ver ese film, y no otro. Y en este film, la iteración discursiva del jarrón de flores significa desde la repetición y desde la variación, desde la presencia de las flores y desde su ausencia. Incluso sin renunciar a la localización temporal y espacial, el audiodescriptor podía haber utilizado la capacidad representativa del motivo visual y construir una frase coherente y cohesiva, apelando a los dispositivos de la memoria y la imaginación del ciego, y dándole la posibilidad de interpretar por él mismo el símbolo, en un diálogo directo con la especificidad de este texto fílmico.

ANÁLISIS DEL GUIÓN ORIGINAL COMO TEXTO PARALELO.

Tras la omisión de este motivo, se confirma la intuición general que adelantábamos apartados atrás: las estrategias de la audiodescripción española se decantan por el nivel narrativo (describir la acción, la historia y los personajes) frente al nivel discursivo (reflejar la composición de los encuadres y su estructura específica), aunque este último constituya la sustancia específica misma del sistema fílmico, lo que hace diferentes unos textos de otros, así como el principal vehículo para la experiencia estética y cultural del espectador ciego.

Evaluemos ahora si la consulta del guión original podría haber aportado aquí pistas textuales para desarrollar otras estrategias traductoras. En la primera columna, las tres intervenciones del audiodescriptor. En la segunda columna, comparamos su correspondiente fragmento de guión original. Destacamos en negrita aquellos fragmentos que se refieren más directamente al símbolo analizado.

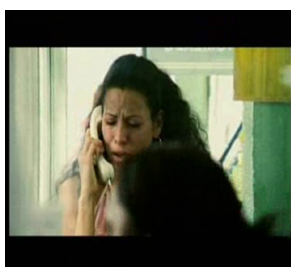
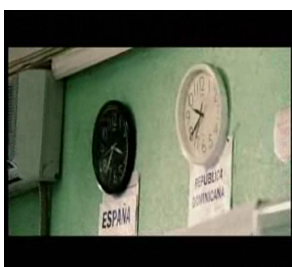
En efecto, lo primero que constatamos al ver el guión original, es que la concepción de las flores como motivo visual estaba prevista desde el origen del proceso de producción. La repetición discursiva en el guión está presente desde la creación de redes léxicas cohesivas ("*ahueca* un ramo de flores" y "otro ramo *ahuecado*"; "en un jarrón de cristal sobre una cómoda", "El jarrón sobre el aparador"; "El jarrón sobre la cómoda") hasta la repetición de una estructura sintáctica similar referida al encuadre que se repite, que está encabezada por el jarrón como foco de atención ("*En el jarrón* sobre el aparador, otro ramo *ahuecado*" y "*El jarrón* sobre la cómoda, esta vez vacío").

GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO	GUIÓN ORIGINAL
<p>La madre de Caye saca una tarjeta de un sobre que hay en un ramo de flores.</p> <p>Se sienta a una mesa a la que comen Caye, su hermano y la mujer de éste.</p>	<p><u>06. DOMICILIO FAMILIAR, COMEDOR, COCINA. INT. DÍA- 6A</u></p> <p>Pilar, ya una mujer mayor, delgada y nerviosa, ahueca un ramo de flores en un jarrón de cristal, sobre una cómoda. Luego examina con atención una tarjeta pequeña, rectangular (...)</p> <p>CAYE Venga, mamá.</p> <p>Vueltos hacia ella, expectantes, sentados a la mesa del comedor de casa de su madre, están Caye y Carlos (...) También Alicia (...)</p>
<p>Zulema está sentada a la mesa comiendo con la familia de Caye.</p>	<p><u>26 DOMICILIO FAMILIAR. INT. DÍA</u></p> <p>En el jarrón, sobre el aparador, otro ramo de flores, ahuecado.</p> <p>PILAR (OFF) Y allí qué se come, ¿pollo también?</p> <p>Sentada a la mesa, con Caye, Pilar, Carlos y Alicia, su mujer, está también Zulema.</p>
<p>Después, Caye está sentada a la mesa con la familia en casa de su madre.</p> <p>Hay una caja de bombones en el centro de la mesa.</p>	<p><u>56 DOMICILIO FAMILIAR. INT. DÍA</u></p> <p>El jarrón sobre la cómoda, esta vez vacío.</p> <p>Caye, en silencio ante su plato, que no ha llegado a terminar. Hay una gran caja de bombones abierta sobre la mesa. Pilar los coge uno a uno, comprobando de qué son, volviendo a colocarlos luego en su sitio. Caye la observa. No tiene buena cara.</p>

Asimismo, la insistencia discursiva en el símbolo como signo estructural de la puesta en serie procede del guión original, donde está reflejado mediante fórmulas cada vez más sintéticas que incorporan mecanismos de cohesión (“..en un jarrón de cristal”, “en el jarrón...”, “El jarrón...”), que explicitan la repetición del símbolo (“*un* ramo de flores”, “*otro* ramo de flores”), e incluso, refieren la variación de su forma como expresión de un cambio (“El jarrón, *esta vez*, vacío”). De este modo, la consulta del guión original valida la estrategia audiodescriptora para la primera intervención, donde el foco del evento señalaba a la acción de Pilar, por encima del propio objeto. Para esta primera intervención, el guión original también coloca a Pilar como protagonista, relatando el plano como si viéramos la figura completa (“Pilar, ya una mujer mayor, delgada y nerviosa, *ahueca un ramo de flores en un jarrón de cristal, sobre una cómoda...*”). En cambio, en las otras dos intervenciones, el guión original desplaza el protagonismo al jarrón de flores y afianza su capacidad simbólica, puesto que en ambos casos inaugura la descripción de la escena, de un modo análogo al que nos ha revelado el análisis fílmico del plano detalle, por lo que su consulta habría podido apuntar hacia estrategias textuales diferentes de cara a elaborar el guión audiodescriptivo. La marca técnica (OFF) en el diálogo de la escena 26 del guión original refuerza la hipótesis de que la intención textual del guión original era ya la de centrar la atención en el detalle de las flores. Bien porque se previera un plano detalle de las flores al principio de la escena, bien sugiriendo un desenfoque del fondo (como es el caso, finalmente) la marca textual indica que la figura de Pilar quedaría fuera del campo visual (*off scene*) mientras pronuncia esta frase.

4.3.4.2. LA AUDIODESCRIPCIÓN DE LOS RELOJES: TRANSPONER UN SÍMBOLO PARCIALMENTE.

PRIMERA TRADUCCIÓN.



Secuencia 4.24.

AD:

En un locutorio.

ZULEMA (llorando): Cúdate mucho, ¿sí? Cúdate mucho y haz todo lo que abuelita te mande

ESTRATEGIA:

Localización espacial general.

PRIORIDAD:

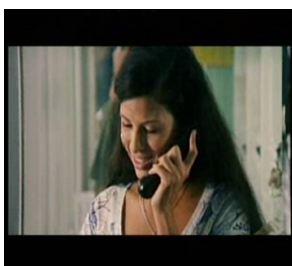
Localización (nivel narrativo).

En la primera aparición de este motivo, de nuevo encontramos una omisión del motivo. El audiodescriptor identifica los relojes como parte de un espacio mayor, el locutorio. Sintetiza al máximo la información de esta unidad para evitar los solapamientos con el diálogo, ya que la aparición del motivo en plano detalle es casi simultánea, en el film, a las palabras llorosas de Zulema. Como ocurre a menudo, el encabezamiento de escena comienza a describirse al final de la escena anterior, para asegurarse de situar al ciego en el nuevo espacio-tiempo antes de que comiencen los diálogos. Por ello, existiría un margen de actuación para introducir, aunque fuera de manera sintética, la existencia de este motivo visual, anunciando su significado dual. Debido a la función estética que tiene un plano detalle cuando abre una escena (principio de contraste visual), el espectador vidente recibe una sorpresa visual que requiere cierto procesamiento cognitivo, de lo particular a lo general (relojes-locutorio). Este procesamiento cognitivo se le evita al espectador ciego, imaginamos, para evitar la confusión. Sin embargo, también se evita la sorpresa visual o conceptual que forma parte de la experiencia estética de ver el film.

PROPUESTA:

En un locutorio hay dos relojes.

SEGUNDA TRADUCCIÓN .



Secuencia 4.25.

AD:

En el locutorio, un reloj de pared marca las nueve menos veinte hora española. Otro marca las tres menos veinte, hora dominicana.

ZULEMA: No, todo bien, mamá. Es sólo que me acordé de ustedes... ¿Les llegó la plata?

ESTRATEGIA:

Descripción del contenido frente a la forma.

PRIORIDAD:

Identificación objetos y contenido (nivel narrativo).

La particularidad del encuadre que se repite en esta segunda escena es, precisamente, la de colocar un reloj junto al otro, coincidiendo con los puntos preferentes de atención visual y sugiriendo con su concomitancia una simetría no sólo visual, sino también semántica. Lo importante de este plano no es tanto la hora que marcan los relojes, sino que son dos horas distintas, que representan dos lugares distintos. Su diferencia radica en el color, pero sobre todo en el país que representan.

En ese sentido, al audiodescribir de manera ordenada, primero el espacio general (el locutorio) y luego particularizar su contenido, refiriendo los relojes uno por uno, la traslación verbal del símbolo privilegia el contenido (la hora particular que marca cada reloj) frente a la forma (el plano encuadra ambos relojes como formas contrastadas: blanco-negro, izquierda-derecha), y así el símbolo pierde parte de su eficacia simbólica. Individualizar aquí los relojes, describirlos por turnos, no es una estrategia especialmente sintética (es larga) ni tampoco centrada en la relevancia narrativa, puesto que la hora concreta del día no tiene ningún tipo de repercusión dramática, ni es referida en el diálogo, ni guarda coherencia con las escenas precedente o posterior.

Responde, por tanto, a una lectura ordenada del encuadre en un sentido deficiente, puesto que la prioridad de este elemento, a la luz además de su repetición discursiva (recurrencia exacta) apunta hacia otro tipo de intencionalidad textual. Lo importante de este plano no es la hora que marcan los relojes, sino el hecho de que son dos, y que marcan horas distintas. Otro tipo de estrategias, centradas en recoger el nivel discursivo de la imagen, remitirían a un tiempo el nivel referencial (estamos en un locutorio, hay dos relojes) y la capacidad simbólica del signo para que este dialogara con el espectador ciego. Si añadimos, por tanto, una capa al mecanismo de cohesión emprendido aquí por el audiodescriptor para ser coherente con la anterior unidad (en un locutorio-en el locutorio), y hubiéramos anunciado anteriormente la existencia de dos relojes, podría aquí explotarse la capacidad signifiante de los relojes, su nivel referencial (como

metonimia de ese espacio) y su nivel simbólico (dos tiempos, dos lugares) y referirse a ellos también de manera cohesiva (hay dos relojes-/los dos relojes).

PROPUESTA:

En el locutorio, los dos relojes marcan la hora española y la hora dominicana.

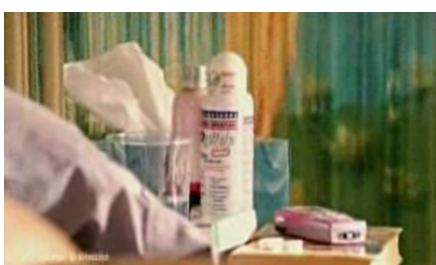
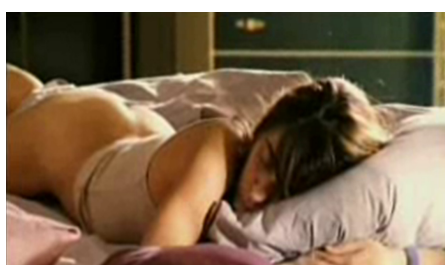
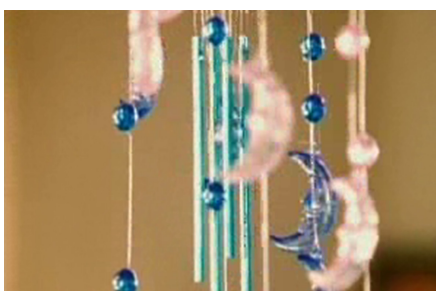
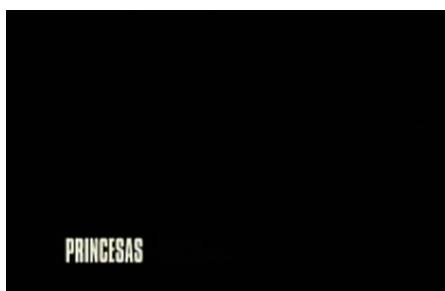
ANÁLISIS DEL GUIÓN ORIGINAL COMO TEXTO PARALELO.

GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO	GUIÓN ORIGINAL
<p>En un locutorio.</p>	<p><u>19. LOCUTORIO DE INMIGRACIÓN. INT. DÍA.</u></p> <p>En una pared, dos relojes con dos horas diferentes, España y la Republica Dominicana.</p> <p>Debajo, sentada en un pequeño sofá, Caye espera. A su lado, un par de bolsas con las compras. Mientras, en una de las cabinas prefabricadas, Zulema habla con su hijo. Y lo hace desconsolada, con desgarro, sin poder parar de llorar, el dolor amplificado por la distancia y el miedo. Levanta mucho la voz y sus lamentos se escuchan por todo el locutorio.</p> <p style="text-align: center;">ZULEMA</p> <p>Cuídese mucho, ¿sí? Cuídese mucho y haga todo lo que le mande su abuelita. ¿Se está portando bien? (...)</p>
<p>En el locutorio, un reloj de pared marca las nueve menos veinte hora española Otro marca las tres menos veinte, hora dominicana.</p>	<p><u>36. LOCUTORIO DE INMIGRACIÓN. INT. ANOCHECER.</u></p> <p>De nuevo los dos relojes. Son las 9:47 en el que marca la hora española. Zulema habla desde una de las cabinas, tratando de contener la emoción.</p> <p style="text-align: center;">ZULEMA</p> <p>No, cómo va a pensar, todo bien, Bendición. Todo bien. Es sólo que me (...)</p>

En este caso, la consulta del guión original podría haber ayudado al reconocimiento del símbolo, orientando la estrategia traductora, al menos de la segunda intervención, en un sentido más retórico, siendo igualmente informativo. Si contemplamos todos los elementos de formato, el encabezado de las escenas sitúa, en primera instancia, el lugar de la acción. Esto acercaría la estrategia textual de ambos guionistas en la primera intervención, puesto que de lo que se trata es de presentar un nuevo espacio (“En un locutorio”). Sin embargo, en la segunda intervención, la traducción tiene tiempo y argumentos visuales suficientes para trascender el nivel narrativo y reflejar también los mecanismos discursivos, entre los cuales destaca la repetición del motivo. Más allá de la cohesión (“En un locutorio-En el locutorio”), el audiodescriptor podría haber obtenido del guión original un recurso retórico para traducir verbalmente el símbolo de la dualidad de Zulema (“En una pared, dos relojes”; “De nuevo, los dos relojes”).

4.3.4.3. LA AUDIODESCRIPCIÓN DEL COLGANTE: TRANSPOSICIÓN TOTAL DEL SÍMBOLO.

PRIMERA TRADUCCIÓN.



Secuencia 4.26.

AD:

De día, un colgante de tubos metálicos y medias lunas de cristal tintinea pendiente del techo (...)

ESTRATEGIA:

Descripción de forma y contenido.

Identificación de la fuente sonora.

Localización temporal. Descripción de lo particular a lo general.

PRIORIDAD:

Referencia al objeto simbólico (nivel narrativo y discursivo).

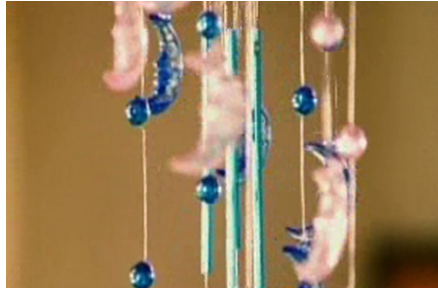
Tras la presentación de Caye en el prólogo y los títulos de crédito de la películas, en esta primera escena el colgante de lunas protagoniza la oración visual con su plano detalle. Si nos fijamos en la construcción de la frase audiodescriptiva, aunque se antepone un localizador temporal (“De día”), el protagonista de la acción es también el colgante, con la estructura habitual SVO.

Al tratarse de la primera vez que aparece, se le dedica una descripción profusa, referida a su forma y texturas, mediante estrategias de selección léxica (“tubos metálicos”, “medias lunas de cristal”). La misma elección del lexema “colgante” responde a un criterio discursivo relacionado con la claridad, puesto que de haber utilizado la palabra “móvil” podría producir confusión con otro de los objetos omnipresentes en el film: los teléfonos móviles. El foco del evento es el verbo “tintinea”, que responde a una de las prioridades generales apuntadas apartados atrás: la necesidad de identificar la fuente sonora.

En efecto, el colgante funciona en el film como signo visual y sonoro, donde delicado tintineo contribuye a caracterizarlo como símbolo, como metáfora puerta de entrada a otra dimensión, que es la de la intimidad de Caye, la de sus sueños, sus deseos, sus pensamientos o sus preocupaciones. En ese sentido, estructurar la oración audiodescriptiva alrededor de ese tintineo es un acierto, no sólo desde el punto de vista de la coherencia o cohesión del guión audiodescriptivo con el texto fílmico al que complementa, sino también en lo que respecta a la trasposición de la capacidad simbólica del objeto, ya que le dota de una autonomía semiótica de cara a sucesivas apariciones, facilitando que el espectador ciego realice las conexiones oportunas entre el símbolo y los acontecimientos narrativos que le esperan.

En este caso, además, el audiodescriptor omite, insólitamente, la localización espacial general, dejando que sea el espectador ciego, al igual que el vidente, el que deduzca de las sucesivas imágenes, que nos encontramos en casa de Caye. Procedente o no del análisis fílmico, más relacionada con la necesidad de identificar su sonido que con la de identificar su naturaleza simbólica, esta estrategia textual implica el reconocimiento del protagonismo audiovisual del motivo y parece la más acertada si lo que se busca es acercar la experiencia estética del vidente a la del espectador ciego.

SEGUNDA TRADUCCIÓN.



Secuencia 4.27.

AD:

Después, en su casa. El colgante de medias lunas tintinea pendiente del techo. Se hace finas trenzas frente a un espejo. Mira a Zulema que duerme cerca de ella.

ESTRATEGIA:

Descripción de forma y contenido.
Localización temporal.
Explicitación de localización espacial.
Identificación/Reconocimiento de la fuente sonora

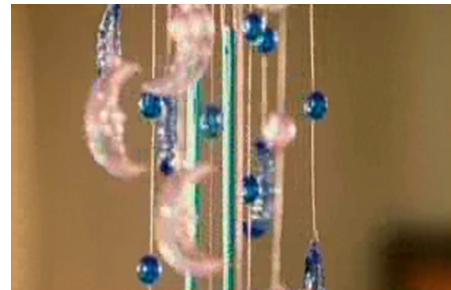
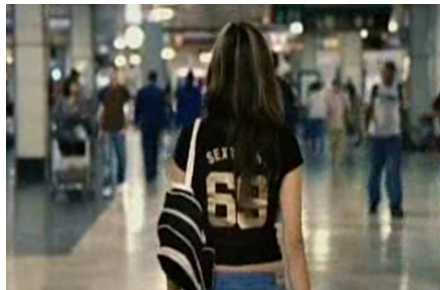
PRIORIDAD:

Repetición del objeto simbólico (nivel narrativo y discursivo).

A mitad del film volvemos a encontrar el colgante de lunas, abriendo con su sonido la imagen fílmica desde un fundido en negro. La transformación de Caye está entrando en una fase profunda,

en la que cambiará sus prioridades por las de su amiga, demostrando un cambio de valores. El motivo visual aquí anuncia este cambio, representado por la acción de Caye, deshaciéndose frente al espejo las trenzas, en una especie de ritual de muda o renovación, como quien se va deshaciendo de lo superfluo, mientras en voz alta va relatando una de sus fantasías. De nuevo encontramos, pues, la función simbólica del signo. Y de nuevo, el audiodescriptor acierta en anteponer la descripción del colgante a la de la propia acción. Tras una pertinente localización temporal (“Después”) y, ahora sí, la explicitación de la localización general del colgante (“en su casa”, en referencia a la última frase del bocadillo anterior, cuyo sujeto era también Caye), el audiodescriptor vuelve a consagrar una oración completa al objeto, en reflejo de la oración visual compuesta en plano detalle. Con una fórmula más sintética que en la anterior unidad, para no resultar redundante, repite parcialmente la oración, al tiempo que identifica, de nuevo, la fuente sonora para el ciego (“El colgante de medias lunas tintinea pendiente del techo”). La estrategia textual parece, aquí, dirigida que el espectador reconozca el objeto identificado en la secuencia anterior, contribuyendo a que se fije en su memoria, lo que le permitirá conectar esta aparición con la aparición precedente, situándolo en el sistema de relaciones activado por el film y deduciendo su capacidad simbólica. Fundamentalmente, el acierto del audiodescriptor aquí es encontrar una fórmula retórica capaz de transponer la iteración visual a una iteración verbal no redundante.

TERCERA TRADUCCIÓN.



Secuencia 4.27.

AD:

El colgante tintinea. Caye está pensativa sentada en el suelo del salón (...)

ESTRATEGIA:

Descripción de forma y contenido. Ordenación según la estructura visual (descripción de lo particular a lo general).

Identificación/reconocimiento de la fuente sonora.

PRIORIDAD:

Repetición del objeto simbólico (nivel narrativo y discursivo).

La estrategia textual desarrollada en unidades anteriores, le permite al audiodescriptor beneficiarse de la capacidad signifiante del objeto, tanto su función referencial (metonimia del espacio) como retórica o simbólica (el espacio interior de Caye, su intimidad y sus pensamientos). Esta tercera aparición verifica el motivo visual como símbolo del estado interior de Caye, conectando sintácticamente el último plano de la escena anterior (Caye alejándose, con paso decidido y luciendo la camiseta que Zulema ha decidido regalarle antes de irse) con el siguiente plano, en el que vemos a Caye llorosa y pensativa, en una escena tratada visualmente como una toma de conciencia, el despertar tras un cambio importante. Así lo reconoce tanto el espectador vidente como el propio audiodescriptor, que también conecta en su estructura oracional las dos ideas, el colgante y los pensamientos de Caye. De hecho, vuelve a omitir toda referencia explícita a la localización espacial (Casa de Caye) y temporal (Después, más tarde), a favor de la trasposición del símbolo. Cada vez, no obstante, necesita menos palabras para describirlo (esta vez se limita a una sencilla y escueta “El colgante tintinea”) puesto que el motivo ha quedado fijado en la memoria del público con las anteriores intervenciones. Posiblemente, esta estrategia retórico-discursiva tenga más que ver con la necesidad de identificar el sonido del objeto para el espectador ciego que con la voluntad de reflejar la forma fílmica de *Princesas*, pero aún así demuestra la posibilidad de que las audiodescripciones tengan en cuenta, a la hora de elaborar estrategias textuales, que las películas son constructos semióticos complejos, puesto que cuentan historias de personajes, pero las cuentan con planos, enfoques selectivos y objetos simbólicos, por lo que un análisis fílmico atento sería necesario para transponer con palabras tanto el nivel narrativo como el discursivo. Veamos ahora qué ha ocurrido con el guión original al respecto de este símbolo tan acertadamente audiodescrito.

ANÁLISIS DEL GUIÓN ORIGINAL COMO TEXTO PARALELO.

GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO	GUIÓN ORIGINAL
<p>De día, un colgante de tubos metálicos y medias lunas de cristal tintinea pendiente del techo.</p>	<p><u>03. APARTAMENTO DE CALLE. INT.EXT DÍA</u> (...) Cuelga del techo, sobre la cama, un móvil infantil, estrellas, cohetes y planetas verdosos en permanente órbita (...)</p>
<p>Después, en casa de Caye. El colgante de medias lunas tintinea pendiente del techo. Se hace finas trenzas en el espejo. Mira a Zulema, que duerme cerca de ella.</p>	<p><u>62. APARTAMENTO DE CAYE.INT.DÍA</u> La cajita metálica de pastas está abierta sobre la mesa, ante el sofá. Caye hace otra vez recuento y lo anota todo cuidadosamente en un papelito, mientras Zulema duerme cerca, en la cama. (...)</p>
<p>El colgante tintinea. Caye está pensativa sentada en el suelo del salón (...)</p>	<p><u>92. APARTAMENTO DE CAYE.INT.DÍA.</u> Caye, sentada en el suelo, a solas, llora.</p>

Aquí queríamos llegar. La consulta del guión fílmico como texto paralelo sólo puede realizarse en conjunción con el análisis del espacio textual fílmico, que es al que se debe el audiodescriptor. Este es un buen ejemplo de las transformaciones que sufre el texto origen del film durante lo que hemos llamado *el viaje de ida*. El colgante de lunas es un motivo que se ha construido como tal durante el rodaje o el montaje del film, y no estaba previsto en el guión, como puede comprobarse. En primer lugar, la única referencia al objeto visual aparece en el primer fragmento del guión, del resto ha desaparecido. Al contrastar esta primera descripción con las imágenes vemos que el objeto ha cambiado su morfología. Las formas, los colores y el movimiento descrito para este objeto son ligeramente distintos a los que finalmente se inscriben en el film, aunque se ha mantenido su carácter infantil y giratorio, en conexión con la idea que emanaba del diálogo de Caye (“... siento la tierra girar”).

Así, la construcción del motivo es meramente discursiva, se sitúa en los niveles de la puesta en cuadro y la puesta en serie. Como antes decíamos, la similitud extrema de los encuadres nos lleva a pensar que se trató de un mismo plano de rodaje, fragmentado en tres partes para repartirlo por las distintas secuencias, pero es obvio que el objeto adquirió la función estructural en la sala de montaje. Un rápido vistazo a los otros dos fragmentos demuestra que se había pensado en otros elementos de atrezzo para narrar la escena. En el primer fragmento la cajita de pastas donde guarda el dinero Caye (que remite a otro motivo importante del film, también cambió su morfología en el viaje de ida y fue sustituida por un bote floreado, también metálico) indicaría que estamos ante una de las muchas escenas de recuento de Caye, cosa que no ocurre. La acción principal de la escena ha cambiado, y Caye se deshace las trenzas ante el espejo, no cuenta dinero. Eso sí, la acción secundaria, al fondo desenfocada, sería la misma: Zulema duerme. En el caso del segundo fragmento, ni tan siquiera se menciona elemento alguno de atrezzo, el guionista se limita a describir la postura y la acción de Caye (“sentada en el suelo, llora”) obviando incluso la referencia visual a la camiseta negra de Zulema, vestuario por lo demás también simbólico en el film.

En suma, la estrategia retórica que encontramos en el film, la repetición estructural del motivo, es algo que sólo puede comprobarse acudiendo al análisis fílmico, aquí la consulta del guión original no habría resultado ayuda alguna.

Antes de terminar este apartado con una conclusión particular, antesala de las conclusiones generales que esperan al lector en el último capítulo, nos gustaría añadir un comentario respecto a la consulta del guión en uno de los últimos fragmentos. Se trata de la segunda secuencia en la que aparece el colgante de lunas, cuando Caye, como hemos mencionado, se deshace las trenzas ante el espejo.

Aunque se trata de un hecho tangencial a nuestro análisis del colgante, queremos referirlo por si ha podido resultar extraño o llamativo a quien se haya percatado de que el audiodescriptor refiere la acción justo al contrario (“Se hace finas trenzas frente a un espejo”). En efecto, la designación de las acciones no es el foco de atención de este análisis, pero el resultado de este error del audiodescriptor entronca con nuestro objetivo principal: demostrar que el análisis fílmico debe ser un paso previo fundamental en el proceso traductor. De haber realizado el análisis del film completo, en el nivel de la historia y en el del discurso, no sólo podrían haberse encontrado estrategias para trasponer los símbolos, enriqueciendo la experiencia estética y cultural del espectador ciego, sino que también podrían haberse evitado deslices como este que pudieran alterar la percepción de la construcción narrativa del film, que sin ser defectuosa (sin presentar *desunidad*) pudiera parecérselo al público de la audiodescripción.

En efecto, el gesto de Caye tocándose el pelo en un plano tan cercano puede dar lugar a confusión respecto a la acción exacta (¿se hace las trenzas? ¿Se las arregla? ¿Se las deshace?). Sin embargo, un análisis de la microestructura de la escena, incluso una mirada sencilla a las escenas posteriores, habrían dado la clave al audiodescriptor para acertar con su elección léxica

y designar la acción correctamente. Esta es la última vez que el espectador vidente puede ver a Caye con trenzas, en los siguientes planos y en resto del film aparecerá sin ellas, volviendo a ser la Caye que conocimos al principio del film. Pueden escapársele al lector las resonancias simbólicas de este gesto, pero en el sistema de relaciones de signos que activa el film, las trenzas (cuando se las hace, cuando se las deshace) forman un signo exterior de la puesta en escena (vestuario, peluquería) que coopera con otros signos (la camiseta de Zulema, el colgante de lunas, el dinero que ha ahorrado y contado tantas veces que finalmente regala a su amiga) para representar el cambio, la transformación de Caye, que está en la base de la estructura narrativa y la progresión dramática de este film.

“LA ESTRATEGIA RETÓRICA, LA REPETICIÓN ESTRUCTURAL DEL MOTIVO, ES ALGO QUE SÓLO PUEDE COMPROBARSE ACUDIENDO AL ANÁLISIS FÍLMICO”

En ese sentido, resulta fundamental que el audiodescriptor comprenda sus sistema origen y se enfrente a la traducción de cada película realizando primero un análisis fílmico completo, entendido como un análisis de tipo semiótico y narrativo, capaz de determinar la función de los signos y de situar su aparición o desaparición en el constructo discursivo global, capaz de determinar la preponderancia visual de unos signos sobre otros, entender la información que transmiten desde su presencia y desde su ausencia en pantalla, porque todo ello forma parte del lenguaje exclusivo y particular con el que nos hablan las películas.



5. CONCLUSIONES.

5. CONCLUSIONES

- 5.1. El aporte de un enfoque multidisciplinar: entender el sistema fílmico desde la traducción.
- 5.2. Cuaderno de bitácora. Apuntes para una redefinición de la audiodescripción cinematográfica.
- 5.3. El viaje de ida y vuelta: reflexiones acerca del alcance del concepto-guía en este trabajo.

5.1. EL APORTE DE UN ENFOQUE MULTIDISCIPLINAR: EL SISTEMA FÍLMICO DESDE LA TRADUCCIÓN.

"(...) A film is a complex textual type where many codes and languages coexist at different levels of relevance for audience perception. From light and luminance (...) to narratives that drives the story forward (Kruger, 2010). Small objects and minor prop details, which usually go unnoticed, help build character traits, the ambience or contribute the plot itself (...) For these reason, attention should be paid to them and their audiodescription (...)"

(Orero y Vilaró, 2014, p.199)

Las páginas precedentes han pretendido sistematizar una serie de hipótesis con el fin de contribuir a la fundación o desarrollo de una línea de investigación centrada en el estudio del fenómeno fílmico, de sus manifestaciones textuales y de sus posibilidades de traducción.

De lo que aquí se ha tratado es de hacer una criba entre diferentes modelos teóricos y metodológicos procedentes del campo cinematográfico y semiótico para poder adaptarlos al estudio de la traducción audiodescriptiva, y esta, creemos, ha sido nuestra principal contribución en el plano teórico, en relación con nuestro objetivo general, que exigía encontrar un marco conceptual común entre los estudios fílmicos, la semiótica y la traducción. Los conceptos de *texto*, *espacio textual*, *signo*, *código*, *niveles de la lengua* o *niveles de la imagen*, etc., en su calidad de funciones instrumentales que son, pueden ser operativos tanto en el campo cinematográfico como en el campo traductor. No se ha tratado, por consiguiente, de una simple traslación terminológica de una disciplina a otra, sino de entender el sentido y la función de dichos conceptos de forma multidisciplinar. Si la primera consecuencia de este empeño ha sido redefinir, a la luz de una profundización en el sistema y el lenguaje fílmicos, en qué consiste la audiodescripción específicamente cinematográfica y cuáles debe ser sus competencias respecto al texto origen, la segunda trataría de que la multidisciplinariedad alcance al propio proceso traductor, representada por la propuesta de incorporar el análisis fílmico como un paso previo ineludible.

Por otro lado, aquello que constituía nuestra principal hipótesis, la conexión o correspondencia entre los niveles del discurso fílmico (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie) y los niveles del discurso verbal (nivel léxico, nivel sintáctico y nivel discursivo) no existía previamente, está realizada ex profeso pensando en una traducción que se plantea como intersemiótica imagen-palabra. Si la audiodescripción se sitúa en una encrucijada entre dos sistemas, el cine y la lengua natural, requiere una aproximación mixta, que en este trabajo doctoral ha dirigido sus esfuerzos al análisis del texto origen en el proceso traductor.

Somos conscientes de que este enfoque supone una apuesta inédita en el campo de investigación en el que se enmarca este trabajo doctoral, no exenta de riesgo, puesto que ha supuesto introducir al lector por caminos a veces imbricados en exceso, necesarios, no obstante, para avanzar en el conocimiento del sistema origen y evaluar su relevancia en el proceso audiodescriptivo. La complejidad de esta propuesta radica, precisamente, en que nos hemos marcado un primer bloque de objetivos centrados en explicitar, al hilo de la conceptualización general que ha ocupado todo nuestro capítulo 2, aquellos parámetros útiles para la traducción, desde el origen absoluto del texto fílmico (el guión original), hasta su constitución semiótica cerrada, analizable, descomponible y traducible (espacio textual fílmico). Todo ello, además, sin dejar de contemplar todos los procesos que afectan a su resultado textual, entre ellos, el propio espectador cinematográfico, al que hemos dedicado un segundo bloque de objetivos específicos.

Ha sido necesario, con miras al análisis del texto origen, dibujar la relación entre los textos fílmicos y el sistema de significación al que pertenecen (signos y códigos fílmicos) porque, al

mismo tiempo que los textos se modelan con este sistema de significación, el surgimiento de nuevos textos también contradice, desafía y amplía el sistema de significación, remodelándolo a su vez. Conocer estas relaciones es fundamental para argumentar la necesidad de proceder al análisis fílmico de cada texto en exclusiva (mecanismo autocodificador). En la base de todo ello ha estado siempre nuestro convencimiento de la existencia de un lenguaje cinematográfico que el audiodescriptor debe dominar del mismo modo que domina la lengua natural, pero siendo conscientes de su diferente raíz.

“AMBAS REALIDADES EXIGEN DEL AUDIODESCRIPTOR QUE NO SEA UN ESPECTADOR CUALQUIERA: COMPRENDER UN TEXTO CINEMATográfico ES APRENDER A MIRAR EN RED”

Desde luego, penetrar en el sistema origen de la audiodescripción es abordar un sistema multisemiótico y complejo, radicalmente diferente al de la lengua natural, pero hacerlo, además, desde una perspectiva lingüística y traductora requería trabajar con una serie de categorías selectas, que hemos repensado para la traducción, remodelado y adaptado para el análisis contrastivo imagen-palabra, más aún cuando en el propio campo de los estudios fílmicos no existía propuesta alguna referida al análisis de textos audiovisuales para la audiodescripción.

Del mismo modo que este desinterés por parte de los estudios fílmicos en la traducción o adaptación de productos audiovisuales condujo a otros estudiosos a absorber o readaptar modelos teóricos procedentes del cine o la semiótica para la traducción (Chaume, 2004), en nuestro caso nos ha llevado a manufacturar, a partir de un amplio conjunto de teorías y modelos, una serie de propuestas capaces de dar cuenta del sistema fílmico en general como sistema lingüístico de origen y de los textos cinematográficos como constructos y como procesos. Porque los textos cinematográficos pueden ser desmenuzados como constructos semióticos (signos y códigos), pero también cabe entenderlos como origen y resultado de una serie de procesos.

En lo que afecta a la traducción, ver un film es un proceso doble. De un lado, es un proceso de significación abierto, donde el espectador construye parte del significado, y su grado de participación depende estrechamente de su conocimiento del sistema fílmico. De otro lado, es un proceso de comunicación que aporta una experiencia estética y cultural intransferible.

Ambas realidades exigen del audiodescriptor que no sea un espectador cualquiera, sino que desarrolle sus competencias traductorales siendo consciente de que la traducción intersemiótica implica traducir desde otro sistema semiótico, cuyo funcionamiento responde a reglas de

funcionamiento distintas a las de la lengua natural. En las películas, los posibles significados dependen de cómo todos los elementos significantes se estructuran *en red* (aquello que hemos dividido en puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie significa de manera simultánea y superpuesta), y comprender un texto cinematográfico es aprender a mirar en red. Esto implica descodificar no sólo signos aislados, sino saber leer, a la vez, la capacidad narrativa y simbólica de los elementos de la puesta en escena, el valor de cada tipo de encuadre, o, en particular, de manera específicamente cinematográfica, la capacidad que tiene el montaje para, al concatenar dos imágenes aparentemente no relacionadas, hacer germinar en la mente de todos los espectadores una idea, una relación (analogía, causa-efecto) o una emoción, sin haberla mostrado directamente, como ocurría con el jarrón vacío en *Princesas*, motivo visual analizado en el capítulo anterior (apartado 4.3).

En otras palabras, mientras en la lengua natural lo que existe es una sintagmática de la cadena, que permite una separación lineal de los elementos, en el arte cinematográfico lo que hay es una *sintagmática de la jerarquía* (Talens, 1999, p. 42), puesto que los signos se presentan superpuestos, solapados y sin pausa. Es al analista a quien corresponde desentrañar dicha estructura jerarquizada, comprender el sistema de relaciones que opera en el texto, y al traductor, en función de esa jerarquía detectada en el análisis, desarrollar criterios de selección y ordenación de las palabras y oraciones que incluirá en su guión audiodescriptivo.

Aplicada a la audiodescripción, la existencia de esta sintagmática de la jerarquía es clave por cuanto permite dibujar una diferencia esencial entre los sistemas fílmico y verbal, lo que apareja una restricción muy importante para la traducción: a diferencia de la lengua natural, la inclusión o eliminación de un elemento dentro de un texto cinematográfico no implica una mutilación o un añadido sin más, sino una reestructuración de todos los demás elementos restantes, esto es, la transformación de ese texto en otro texto diferente.

La responsabilidad del traductor cinematográfico, a este respecto, no debe ser desdeñada, puesto que el acceso al conocimiento estético y cultural que activa todo film no es sólo un acceso a la historia que cuenta ese film, sino que, también para el espectador ciego, es un acceso a la jerarquía de sus signos, a su discurso específicamente cinematográfico.

Esta perspectiva general apunta a la primera conclusión de esta tesis doctoral: para acceder al discurso cinematográfico y poder restablecer verbalmente la jerarquía de sus signos en un texto fílmico concreto, el análisis fílmico se revela como una primera necesidad en el proceso traductor, y la consulta del guión original como una herramienta de consulta, cuanto menos, rentable.

La importancia del análisis fílmico en el proceso traductor redefine, en nuestra humilde opinión, la audiodescripción cinematográfica, en la medida en que su definición depende de la propia definición de texto cinematográfico y de la concepción de cine misma. La imagen cinematográfica reproduce la realidad que filma sólo en primera instancia, pero luego, la imagen nos conduce al

sentimiento (al movimiento afectivo) y este a la idea, parafraseando a Sergei Eisenstein. Como consecuencia de la posibilidad que tiene el cineasta (y su equipo) de construir el contenido de la imagen o de hacérselo ver desde un cierto punto de vista, puede hacer surgir un sentido preciso de lo que a primera vista no es más que una simple reproducción de la realidad: un boxeador, visto entre las piernas de su adversario, aparece claramente en situación de inferioridad (ocurre en *The ring*, Alfred Hitchcock, 1927), un encuadre inclinado *significa* desconcierto moral, la imagen de un mendigo que duerme en la calle frente a una tienda de colchones tiene un significado que supera la simple representación. Existe una *dialéctica interna* de la imagen (dentro de la puesta en cuadro, a través de la creación de subespacios, la composición, etc., como en el ejemplo del mendigo) y existe también una dialéctica externa, fundada en las relaciones entre las imágenes entre sí, a través del montaje (puesta en serie). Si bien la imagen de un rebaño de corderos por sí sola no *demuestra* más de lo que *muestra*, por el contrario se carga con un sentido mucho más preciso cuando le sigue la de una multitud que sale del metro, como ocurre en *Tiempos modernos* (Charles Chaplin, 1936).

“LA CONSULTA DEL GUIÓN LITERARIO EN COMBINACIÓN CON EL ANÁLISIS FÍLMICO SON LAS MEJORES HERRAMIENTAS PARA EL TRADUCTOR DE LA IMAGEN FÍLMICA”

Por supuesto, este significado de la imagen o el montaje puede escapársele al espectador: hay que aprender a leer una película, porque las películas son objetos artísticos complejos, no cuentos infantiles ilustrados. Para cualquier espectador, pero especialmente para el audiodescriptor, acceder al conocimiento artístico pasa por una necesaria formación de la sensibilidad, por aprender a descifrar el sentido de las imágenes como se descifra el de las palabras y el de los conceptos, a comprender las sutilezas del lenguaje cinematográfico. Además de experiencias estéticas y emotivas, las películas son objetos culturales e ideológicos porque el sentido de las imágenes puede ser discutido, del mismo modo que el de las palabras, y el enriquecimiento del tejido social y cultural se produce porque para cada película hay tantas interpretaciones como espectadores, ciegos o videntes. Por consiguiente, el sentido de la imagen depende del contexto fílmico creado por el montaje, pero también depende del contexto mental del espectador: cada uno reacciona según sus aficiones, su instrucción, su cultura, sus opiniones morales, políticas y sociales, sus prejuicios y sus ignorancias. Por otra parte, el espectador puede dejar escapar lo fundamental, dejando que un detalle pintoresco pero no significativo le llame la atención: sabemos, por muchas experiencias, que los espectadores no formados en la experiencia cinematográfica, desde pueblos primitivos a niños, suelen apegarse a detalles sin importancia que casualmente se hallaban en el campo de la cámara, y desatender lo fundamental.

Todo esto demuestra que la imagen, pese a su exactitud figurativa, es en extremo maleable y ambigua en el campo de la interpretación. Pero nos equivocaríamos al tomarlo como un argumento, para caer en un agnosticismo injustificable para la traducción: es perfectamente posible evitar cualquier error de interpretación al entregarse a una análisis interno (en referencia a la película como totalidad significante, a sus paradigmas organizativos, a su mecanismo autocodificador) y externo (la consulta de herramientas de documentación para situarla en su contexto, género, escuela cinematográfica, etc. o la personalidad del realizador, su concepción del mundo pueden indicar a priori el sentido de su mensaje). En este nivel, la consulta del guión literario en combinación con el análisis fílmico son las mejores herramientas para el traductor de la imagen fílmica.

5.2. CUADERNO DE BITÁCORA. APUNTES PARA UNA REDEFINICIÓN DE LA AUDIODESCRIPCIÓN CINEMATográfica.

"(...) Creo haber resaltado lo suficiente el carácter verdaderamente original y excepcional de la percepción cinematográfica, que consiste en un complejo íntimo de afectividad e inteligibilidad y permite comprender las causas profundas de este "poder superior de contagio mental" del que dispone el cine, según la expresión de Jean Epstein"

(Martin, 2002, p. 34)

Si recordamos las preguntas que nos hacíamos al inicio de nuestro recorrido acerca de la definición de audiodescripción que daba la norma AENOR, aquello que considerábamos premisas generales más que guías de actuación, estaríamos ahora en condiciones de esclarecer algunas de estas cuestiones:

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 (AENOR, 2005, p. 4)

Si la norma sostiene que el objetivo último de la audiodescripción es que el espectador ciego reciba el mensaje "de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve", la parte visual del mensaje afectaría tanto a la estructura narrativa (nivel de la historia, puesta en escena) como la estructura visual (puesta en cuadro y puesta en serie). Se trataría, pues, de trasladar el

contenido (personajes, acciones y espacio escénico) al mismo tiempo que la forma fotográfica y discursiva bajo la cual se presenta, reorganizando, si es necesario, la sintaxis de las oraciones audiodescriptivas para reflejar esta estructura visual.

De igual modo, el análisis fílmico sería una vía de conocimiento y profundización en el texto origen que permitiría, con posterioridad, recomponer el sistema de relaciones en el guión audiodescriptivo para que el texto fílmico audiodescrito constituyera, a su vez, "un todo armónico". En el análisis, la atención a los principios discursivos que rigen cada texto cinematográfico (unidad, función, repetición y variación, etc.) permite deducir su mecanismo autocodificador, atribuyendo funciones estéticas, dramáticas, narrativas o simbólicas a los elementos de puesta en escena, de la puesta en cuadro y de la puesta en serie.

Lo mismo ocurre con uno de sus presupuestos más discutidos, aquél que dictaba que "deben respetarse los datos que aporta la imagen, sin censurar ni recortar supuestos excesos ni complementar pretendidas carencias" (AENOR, 2005, p.8). Es preciso realizar un análisis fílmico para determinar cuáles son "los datos que aporta la imagen", porque en la imagen fílmica los datos se presentan superpuestos, como hemos dicho, y numerosos signos de distinta naturaleza compiten entre sí, aunque no en igualdad de condiciones.

En suma, el análisis fílmico permite al traductor clasificar su importancia relativa atendiendo a su organización concreta, tanto en el encuadre, siguiendo esa *sintagmática de la jerarquía*, como en el discurso, revelando relaciones sintagmáticas y paradigmáticas que conectan entre sí los distintos signos. Por ejemplo, mediante la repetición de estructuras visuales, la construcción de *motivos*, etc.

Todo nuestro empeño en este trabajo doctoral es demostrar que sólo realizando un análisis completo de los tres niveles de la imagen, tanto de la estructura narrativa como de la estructura visual (a nivel micro y macro), el traductor audiovisual podrá detectar cuáles son los cambios y repeticiones, los objetos simbólicos, la priorización de unos elementos sobre otros en los distintos tipos de plano, las ideas que sugiere la yuxtaposición de dos planos, los paralelismos que se establecen entre distintas secuencias, etc. y realizar, a la postre, mejores traducciones.

El arsenal semiótico de un film dispara los significados desde múltiples posiciones, pero pondera la mirada del espectador a través de la jerarquización de los componentes visuales (recordemos que nuestros mecanismos perceptivos nos obligan a ver antes unos elementos que otros por su color, tamaño, movimiento en el encuadre, etc.), al mismo tiempo que activa tanto su memoria como sus expectativas.

Audiodescribir, por tanto, es describir únicamente *lo que está* (no lo que debería estar), pero detectando, gracias al análisis fílmico, *todo lo que está*, para seleccionar la información que pasará al guión audiodescriptivo con un criterio que respete la configuración jerárquica de los signos en el texto original.

La metodología analítica en el proceso traductor, por consiguiente, defiende su validez como herramienta de conocimiento del texto origen, por cuanto en el texto fílmico subsiste una estructura de determinación que nos obliga a leer de una manera y en una dirección definidas. Todo ello sin perjuicio de que, tal y como también hemos defendido ampliamente (apartado 2.3.1.1), esa estructura sea, posteriormente, leída o interpretada de manera distinta por cada espectador, en función de sus filtros sensoriales, operativos, culturales o emocionales. Sin embargo, la existencia de esa estructura organizada, de paradigmas organizativos como el *principio ordenador* en el espacio textual fílmico (apartado 2.3.1.2), se encarga de poner límites a la arbitrariedad espectral, imponiendo restricciones semánticas, imponiendo un cierto modo de ver y leer la película, ya que todo film posee una *unidad* discursiva (Bordwell y Thompson, 1995, p.59, estudiado en el apartado 3.2.4.2).

Uno de los presupuestos más ambiguos de la norma, que analizábamos junto con esta definición, desaconsejaba describir “lo que se deduce fácilmente de la obra” (AENOR, p.8). Esta es una pauta que debe leerse sin perder de vista que hablamos de una obra cinematográfica, donde los significados y los sentidos se construyen a distintos niveles, por lo que si nos preguntábamos en la introducción en relación a qué se deduciría habríamos de concluir lo siguiente: puesto que la naturaleza del signo fílmico es polivalente, sin comprensión de toda la estructura no puede haber comprensión de las palabras-significaciones (Lotman, 1970, pp. 109-123). Es decir, no podríamos determinar qué es más relevante para cada escena o qué se deduce de las escenas anteriores si no hemos analizado el film completo, su microestructura y su macroestructura, la progresión dramática de los personajes, sus arcos de transformación o la función de un elemento de vestuario en el cómputo global del film, como ocurría, por ejemplo, con los trajes de baño en *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994; AD Aitor Gabilondo, 1999) o el atuendo general de los protagonistas de *Un lugar para quedarse* (Paolo Sorrentino, 2011; AD Aristia 2012) y *Cowboy de medianoche* (John Schlesinger, 1969; AD Antonio Muñoz, 1998), analizados entre otros tantos ejemplos a lo largo de nuestro capítulo 3.

También el estudio de caso de los objetos simbólicos en el apartado 4.3. ha dado cuenta de la necesidad de acudir al análisis fílmico para establecer la relevancia de cada elemento. Tomando el plano detalle, se han evaluado las consecuencias de distintas estrategias para interpretar su contenido. Comprender el significado de un plano no es sólo atender al nivel narrativo -personajes, acciones y espacio- sino también discursivo. Por ejemplo, la repetición del plano detalle *significa*, cuenta cosas. En cine, a menudo, el significado emerge de la forma misma, convirtiendo así la estructura visual en estructura narrativa.

Así, el análisis fílmico puede hacernos concluir que el significado resultante de la iteración visual de un objeto es más relevante, más informativo, que los aspectos referidos a su materialidad como objeto (color, textura, forma, tamaño u otros detalles). O, en otro ejemplo, describir, por ejemplo, el espacio en el que tiene lugar la acción de un modo general (“En casa de Caye”) es menos informativo y menos respetuoso con el texto fílmico que hacerlo a través de la descripción repetitiva de un objeto simbólico que lo representa (“el colgante de lunas”).

La diferencia entre una estrategia y otra es la consideración del texto fílmico, razón por la que ha sido necesaria una profunda teorización. Considerar el espacio textual fílmico como un discurso específicamente organizado es darle la entidad de interlocutor autónomo, que interpela al espectador directamente desde su *unidad*, lo que derivaría en reproducir cada estrategia visual con una estrategia retórica, que opere de manera análoga en el proceso de comunicación artística con el espectador ciego.

En el otro extremo, concebir el texto fílmico como material narrativo es convertirlo para el audiodescriptor en material interpretable, cuya *unidad* debe ser reconstruida para hacerla más comprensible. Esto puede deslizar la dimensión del *sentido* (apartado 2.3.1.2.) al *significado*, derivando en estrategias que hagan al audiodescriptor adaptar su lectura, su *texto* (por oposición al espacio textual), y traducir únicamente la función narrativa del elemento, obviando la estructura visual en el texto fílmico audiodescrito.

Obviamente, la primera opción requiere mayor participación del espectador ciego en la construcción del significado y conlleva el riesgo de que el espectador ciego realice el esfuerzo interpretativo, pero resultaría un proceso más cercano al del espectador vidente. Es cierto que esto no será siempre posible y el audiodescriptor tomará las decisiones en el proceso traductor condicionado por los *huecos de mensaje* disponibles, pero hablamos de incorporar esta concepción del texto fílmico para desarrollar otros criterios traductores a la hora de seleccionar la información, organizarla y decidir estrategias retóricas o discursivas para trasladarla. Tener en cuenta un criterio no siempre significa poder aplicarlo, pero no tenerlo en cuenta lo hace imposible.

Por último, también en ese último apartado 4.3. hemos recogido algunas de las claves teóricas expuestas en capítulos precedentes que favorecen la interpretación de la pauta que estamos comentando: "Respetar los datos de la imagen sin censurar ni recortar supuestos excesos ni complementar pretendidas carencias" nos llevaba a preguntarnos en la introducción de este trabajo ¿qué son los supuestos excesos? ¿qué son pretendidas carencias? y, más concretamente, ¿pretendidas por quién?

La diferencia entre *espacio textual* y *texto*, ampliamente desarrollada en el capítulo 2 (apartados 2.2. y 2.3) también nos ha ayudado a describir la diferencia entre el texto cinematográfico como objeto con existencia empírica que era, a su vez, resultado de un proceso de escritura, de creación colectiva, cuyo origen era el guión fílmico. Asimismo, el análisis comparado entre el trabajo del guionista fílmico y el guión audiodescriptivo (capítulo 3) nos había llevado a una conclusión de tipo general que ampliaba la definición de la audiodescripción cinematográfica para nosotros. Audiodescribir *lo que está* en la imagen (y no lo que *debería estar*) es también decir, desde el polo de la escritura, que el audiodescriptor se debe a aquello que ha sido representado, no a lo que se pretendía representar. Es decir, que el guión fílmico constituye una útil herramienta para

la traducción siempre en combinación con el análisis fílmico, ya que le sirve al audiodescritor para contrastar, igualmente, lo que ha sido representado frente a lo que se pretendía representar.

Entonces, volviendo a la norma, si interpretamos las “pretendidas carencias” como aquello que se pretendía representar, pero no ha logrado representarse, sostenemos que el análisis fílmico ayudará al audiodescritor a centrarse únicamente en *lo que está* en el texto, y que la consulta del guión original como apoyo en el proceso traductor funcionaría como vía de comprobación de aquello que ha sido finalmente representado.

“EL ANÁLISIS FÍLMICO PUEDE HACERNOS CONCLUIR QUE EL SIGNIFICADO DE LA ITERACIÓN VISUAL DE UN OBJETO ES MÁS RELEVANTE QUE LOS ASPECTOS REFERIDOS A SU MATERIALIDAD”

Ahora bien, si interpretamos “carencias” y “excesos” desde el polo de la lectura, es decir, entendiéndolas como aquello que el espectador cifra excesivo o defectuoso en la historia, esto podría deberse a un exceso o una carencia propia del espectador, debido a que ha trascendido los límites interpretativos y caído en lo que Eco llamó una descodificación aberrante. Pero también podría tratarse de una “carencia” que emana del propio espacio textual fílmico, provocando que el espectador perciba *desunidad* en el discurso (apartado 3.2.4.2.5). En tal caso, será igualmente el análisis fílmico, en tanto herramienta de descripción y comprensión objetiva, el método a partir del cual el traductor evalúe si se trata o no de una *desunidad* sistemática que forma parte del *principio ordenador* del texto, y decida, entonces, siguiendo la pauta, trasladarla como tal para que sea el espectador ciego quien dialogue con ella directamente.

Adaptar productos audiovisuales desde esta perspectiva no sería, por tanto, interpretar la imagen cinematográfica para el espectador ciego, sino que se trataría más bien de convertir el guión audiodescritivo en un reflejo verbal de sus mecanismos narrativos, pero también, en la medida de lo posible, un reflejo retórico de su estructura visual, asimilando este tipo de traducción específica a la de un escritor literario (Díaz-Cintas, 2007) para que el espectador ciego perciba la obra artística cinematográfica “de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve”, ya que en eso consiste la experiencia estética y cultural de ver ese film (y no otro).

Si de lo que se trata es de acercar la experiencia cinematográfica del ciego a la del espectador vidente, es importante ser consciente de que el material discursivo de una narración

fílmica es, fundamentalmente, la estructura visual con la que se cuenta. Al ver una película, el espectador vidente también activa su propio sistema de expectativas y su memoria conectando los acontecimientos narrativos a las estructuras audiovisuales que percibe. Porque la experiencia cinematográfica es, sobre todo, asistir a otros modos de mirar, que no son sino otros modos de pensar:

El lenguaje no es sólo un instrumento del comunicar, sino también del pensar. Y el pensar no necesita del ver (...) A decir verdad, las cosas en las que pensamos no las ve ni siquiera el que puede ver: no son "visibles" (...) La palabra [y la imagen] es un "símbolo" que se resuelve en lo que significa, en lo que nos hace entender. Y entendemos la palabra sólo si podemos, es decir, si conocemos la lengua a la que pertenece; en caso contrario, es letra muerta, un signo o un sonido cualquiera (Sartori, 1998, pp. 24-35)

La imagen cinematográfica es también lenguaje, por lo tanto es símbolo, pertenece a un sistema de significación que nos hace entender a través de la combinación de sus signos, proporcionando una experiencia múltiple: experiencia estética, experiencia cultural y experiencia cognitiva, transformadora, puesto que la imagen lleva en sí misma la semilla de una acción (Arroyo, García y Martínez- Val, 1995, p.5). La audiodescripción, por tanto, aparea la responsabilidad de transmitir el discurso artístico que conduce a esta experiencia múltiple.

Porque, como la literatura, las películas cuentan, una y otra vez, las mismas historias. Si siguen fascinándonos, es porque se muestran de un modo distinto, y en su discurso varían los personajes y la ambientación, cambian los objetos que se construyen como símbolos y como meros accesorios, la luz dibuja otras atmósferas, nos vemos sorprendidos por nuevos encuadres, por los movimientos que describe la cámara y nos emocionamos gracias a las ideas sugeridas mediante los recursos de montaje, el ritmo, la música, etc. Traducir un film es siempre traducir "un todo armónico", un espacio textual único del que cada espectador, vidente o no, extraerá su propio *texto*: una lectura y una experiencia.

5.3. EL VIAJE DE IDA Y VUELTA: REFLEXIONES ACERCA DEL ALCANCE DEL CONCEPTO-GUÍA EN ESTE TRABAJO.

Muchos años antes de que la audiodescripción aterrizara en el mundo académico en general, y en los estudios de traducción en particular, R. B. Braithwaite publicaba un libro en el que

sintetizaba descriptivamente ciertos aspectos de los estudios sobre la estructura de un sistema científico, afirmando lo siguiente:

Podemos considerar que las proposiciones de todo sistema deductivo están colocadas en una serie de niveles, de suerte que las del nivel supremo aparecerían exclusivamente como premisas del sistema, las del nivel ínfimo sólo como conclusiones de aquél y las de los niveles intermedios serían las que pueden aparecer como conclusiones de deducciones procedentes de hipótesis del nivel más elevado y servir como premisas para deducciones que conduzcan a hipótesis de nivel inferior" (Braithwaite, 1965, p. 28).

Dentro de este tipo de estructuración, los enunciados que se sitúan en el nivel más inferior están directamente relacionados con una base empírica, compuesta de hechos o experiencias cuya misma existencia permite validar o refutar las hipótesis previamente utilizadas. Si un sistema hipotético-deductivo no tiene correlación con hechos observables empíricamente no podríamos decir que posee carácter científico, sino que se quedaría en la exposición más o menos coherente de una doctrina metafísica. Pero el núcleo de este trabajo no era ni mucho menos realizar una metafísica del film, abrumando a un lector erudito en traducción con disquisiciones ajenas, ni tampoco lo era heredar una serie de teorías cinematográficas y trasplantarlas al campo traductológico, sino que se trataba, más bien, de buscar un marco conceptual común entre la traducción, la semiótica y el cine, con el propósito de aplicarlo a la audiodescripción cinematográfica. Por lo que esta traducción específica tiene de encrucijada, hemos querido acercar una serie de postulados cuidadosamente escogidos de entre distintas corrientes de la teoría fílmica (teorías estructuralistas, teorías neoformalistas, semiótica del texto artístico, semiótica de la imagen, análisis fílmico, etc.) para hacerlos dialogar, en última instancia, con el proceso traductor, y creemos haber demostrado su validez para la creación de una epistemología del texto fílmico en tanto texto origen de la audiodescripción.

Por tanto, nuestro acercamiento al objeto de estudio emergía, en realidad, de la necesidad de relacionar los enunciados teóricos (capítulos 2 y 3) con los enunciados procedentes de la observación (capítulos 3 y 4).

Es decir, de lo que se ha tratado es de encaminar estos postulados teóricos sobre el cine, por un lado, al análisis semiótico de las películas y a su proceso de elaboración. Por otro, al análisis del proceso traductor audiodescriptivo, señalando hacia un posible contraste entre lo que se está traduciendo y lo que se podría traducir, si se incluyera el análisis fílmico como un paso previo en el proceso traductor, si se utilizara el guión fílmico como texto paralelo.

Tendríamos así, pues, un conjunto de premisas teóricas (la existencia de signos y códigos tanto en el sistema fílmico como en el sistema verbal), vinculadas a través de un grupo de hipótesis

(los tres niveles de la imagen, el viaje de ida y vuelta, la existencia de reglas de correspondencia) a unos enunciados referidos a textos cinematográficos concretos que precisan del análisis fílmico y el análisis textual para comparar los distintos recursos entre sí y extraer conclusiones (análisis del significado de los recursos cinematográficos en textos concretos; correspondencias entre estos recursos cinematográficos y las estrategias textuales del audiodescritor; correspondencias entre los recursos cinematográficos, su audiodescripción y el guión fílmico).

De manera más específica, en el nivel supremo (teoría) se situarían las premisas concernientes a la teoría cinematográfica en general (la existencia de signos y códigos, la concepción del evento fílmico como proceso de escritura y de lectura, la dicotomía entre *espacio textual* y *texto*), así como otros aspectos concernientes a la sujeción de todo texto fílmico a un *principio ordenador* (escuela cinematográfica, género al que pertenece, etc.) y a un *gesto semántico* (patrimonio del espectador, que participa en la construcción de significado).

En el nivel intermedio (reglas de correspondencia) encontrarían su lugar aquellos aspectos de la teoría fílmica que parten de las premisas anteriores. Si las películas son procesos de escritura, en él pueden distinguirse distintas fases (*preparación, filmación y montaje*). Si, además, son constructos semióticos (signos y códigos), pueden emplearse herramientas de análisis para separar su lectura en distintos niveles (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie), aunque estos se presenten superpuestos, interrelacionados en una red. El desarrollo de estas hipótesis intermedias buscaba reglas para establecer correspondencias o reciprocidades entre:

1. Las fases de construcción textual (*preparación, filmación y montaje*) y los niveles de lectura de la imagen (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie).

2. Los niveles de la imagen en el discurso fílmico (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie) y los niveles lingüísticos en el discurso verbal (guión fílmico, guión audiodescriptivo) también en tres niveles (léxico, sintáctico y discursivo).

Entonces, una vez definido nuestro cuerpo teórico específico (los tres niveles de la imagen) quedaba por dilucidar la forma de articular las hipótesis junto con el problema de su validación.

En el método deductivo, todo lo referido al análisis concreto sobre textos particulares correspondería al tercer nivel, el de las conclusiones. Por ejemplo, para concluir el significado de un objeto escénico, de un tipo plano o de un recurso de montaje en cada película, y comparar los enunciados visuales con el guión fílmico o con la traducción que se ha llevado a cabo en la audiodescripción, hemos requerido herramientas de descripción y microdescripción, que han sido el análisis fílmico y el análisis textual. Gracias a estas herramientas, hemos podido ir comprobando estas hipótesis intermedias (correspondencias entre recursos cinematográficos y

estrategias textuales) derivadas de las premisas iniciales (la existencia de signos y códigos en ambos sistemas) en un amplio corpus de películas.

El *viaje de ida y vuelta* que da título a este trabajo ha tenido que irse, pues, concretando para validar o refutar nuestras dos hipótesis principales, formuladas en clave de correspondencias a lo largo del proceso y encaminadas siempre hacia su aplicación en el proceso traductor como finalidad última. Por un lado, hemos querido rastrear los paralelismos entre el guión fílmico y el guión audiodescritivo, comparando ambos procesos, y, por otro, observar las correspondencias, mediante el análisis fílmico, entre los niveles de la imagen y las estrategias léxicas, sintácticas y discursivas para su audiodescripción. Veamos, pues, si hemos alcanzado nuestros objetivos.

En el *viaje de ida*, hemos profundizado en el trabajo del guionista fílmico y comprobado sus paralelismos con el trabajo del audiodescritor (capítulo 3.1), especialmente en lo que respecta a los principios generales (escribir en tiempo presente, economía del lenguaje), pero también en cuanto a estrategias particulares en el terreno de la caracterización de espacios, personajes y acciones. La conclusión más destacable es que ambos guionistas trabajan con el lenguaje de la mostración, de la representación y de la acción. Sin embargo, en el desarrollo de esta hipótesis intermedia, el recorrido por los elementos semióticos que van formando parte del film a medida que se construye su discurso (puesta en escena y, sobre todo, puesta en cuadro y puesta en serie) nos ha dado pistas suficientes para entender que el significado se construye con una conjunción de recursos propiamente cinematográficos que no se limitan a la acción narrativa, a lo que ocurre, sino sobre todo a la perspectivización, a cómo se muestra lo que ocurre: el valor de un encuadre, la idea que transmite la conexión entre dos planos, el funcionamiento discursivo de objetos simbólicos a lo largo del film, etc.

La audiodescripción, como traducción propiamente cinematográfica, debe aspirar a transmitir no sólo el nivel narrativo del film (sus acontecimientos, acciones y aspectos escénicos mediante estrategias léxicas), sino también el nivel discursivo (reflejando la estructura visual con la que se muestran los acontecimientos).

El valor relativo de los elementos escénicos en el discurso visual, la *sintagmática de la jerarquía*, puede trasvasarse mediante la organización sintáctica de las oraciones, con mecanismos como: la tematización/rematización para trasladar la priorización visual de determinados elementos según el tipo de plano o procedimiento fotográfico; la construcción de oraciones breves y abruptas, si el montaje construye una estructura visual con mucho ritmo, o bien dilatadas y subordinadas si se trata de un plano secuencia, por ejemplo; u otras estrategias retóricas relacionadas con la repetición de elementos, el uso de los fóricos, los conectores entre oraciones, etc.

Si tuviera que audiodescribirse alguna de las escenas de baile que poníamos de ejemplo en la introducción de este trabajo doctoral, en el proceso traductor habrían de revisarse las opciones léxicas que tiene para traducir las distintas representaciones de un modo análogo al que utilizó el guionista para describir y caracterizar la acción del modo más preciso posible, en relación con

la motivación o el estado del personaje que la realiza, el significado concreto del baile dentro de la escena o con el momento dramático en el que ocurre la escena dentro de la estructura global.

Así, la conjunción de signos visuales que componen cada una de las representaciones puede dar lugar a descripciones que combinen sustantivos y adjetivos con resultados tan diversos como “danza cadenciosa”, “brinco de alegría”, “zapateo rabioso”, “mecánica ejecución de pasos de baile” o “absurda pantomima”.

El trabajo con redes léxicas que pueden oponer términos generales (baile, danza, coreografía, etc.) a otros más específicos (minué, polca, fox-trot, can-can, charlestón, twist, etc.), es similar en el audiodescritor y en el guionista fílmicos, no sólo en lo que respecta a la designación léxica de las acciones, sino también a todo lo que alude al resto de elementos de la puesta en escena (aspecto físico de los personajes, vestuario, objetos, etc.).

Basándonos en la exposición de ejemplos que demuestran no pocas analogías en ambos procesos de escritura, la consulta del guión original en el proceso traductor audiodescritivo se revela como una fuente de estrategias verbales cuya utilidad, no obstante, se supedita siempre a la comprobación mediante el análisis fílmico del verdadero texto origen: la película. Porque, en efecto, recordemos que tan importante era la traslación del contenido de la imagen mediante una designación léxica adecuada, precisa y vívida, como la traslación de la forma fotográfica en la que se muestra, o el orden en el que los distintos planos cinematográficos van desplegando ante el espectador distintos detalles o puntos de vista de la acción.

Este aspecto implicaría elecciones de tipo sintáctico-discursivo (por ejemplo, tematización o rematización de ciertos elementos) que marcarían diferencias en la construcción de la imagen mental del lector. Así, por ejemplo, para un mismo baile, no sería lo mismo describir “Selma baila descalza girando sobre sí misma” que decir “Unos pies descalzos giran. Es Selma, bailando”.

Con la segunda opción sería más fácil imaginar una estructura visual encabezada por un plano detalle o un movimiento de cámara ascendente, desde el suelo hasta encuadrar la figura completa. Con la primera nos formamos una imagen mental completa de una sola vez, algo que se correspondería en el discurso fílmico con el valor de un plano general.

En el guión fílmico, a veces, la estructura de las oraciones y la división de los párrafos sugiere una determinada estructura visual, pero la existencia de todo el proceso transformador que tiene lugar en el viaje de ida nos demuestra que, para el desarrollo de estrategias discursivas, el guión original es menos fiable, puesto que a menudo la estructura visual sufre profundas modificaciones tras el rodaje y el montaje.

Es por ello que requieren ser siempre contrastadas mediante el análisis fílmico de la puesta en cuadro y la puesta en serie definitivas. Esto implica que, de cara a emprender el viaje de vuelta debíamos dejar de lado el guión literario y centrarnos en evaluar la correspondencia entre el

discurso propiamente fílmico (texto origen) y el discurso verbal presente en el film audiodescrito (texto meta).

Por último, el recorrido inverso de nuestra hipótesis intermedia, el llamado *viaje de vuelta*, nos ha permitido abordar el análisis de las estrategias de audiodescripción encontradas en un conjunto amplio de textos audiodescritos para transponer, tanto el nivel narrativo (apartado 4.1.) como el nivel discursivo (apartado 4.2.).

En el primer nivel, el nivel de la historia, donde se audiodescribe todo lo relativo a la puesta en escena, hemos encontrado estrategias léxicas destinadas a presentar y caracterizar a los personajes, en especial mediante el uso de sustantivos comunes y propios, y estrategias de adjetivación para trasladar su apariencia (rasgos fisiológicos y vestuario), a partir de la cual el espectador ciego deduce la personalidad, la actitud y la posición en el mundo de ficción del personaje, esto es, sus rasgos sociológicos y psicológicos. A menudo, estas estrategias ayudan al espectador a individualizar a los personajes, a contrastarlos entre sí, de un modo similar al que planea el guionista fílmico. Sin embargo, el guión audiodescrito refleja siempre el modo particular en que el actor representa la caracterización del personaje, sus acciones internas y externas. Se describen, por tanto, sus gestos, lenguaje corporal y expresiones faciales, con dos tendencias alternativas: describir el gesto puro, postura o movimiento (acción externa) o interpretar el significado de dicho gesto, la emoción que lo ha motivado (acción interna). En este sentido, los recorridos emocionales de los actores se audiodescriben con mayor o menor dedicación también dependiendo de la configuración visual de la escena, de la duración que la puesta en escena destina a dicho recorrido, dedicándole un solo plano o varios planos. Tras el análisis de varios ejemplos, cabe decir que las estrategias al respecto de la puesta en escena actoral en una escena no pueden descuidar la atención a los acontecimientos narrados anteriormente, por medio de la imagen o del diálogo, ya que el espectador puede tener claves suficientes para interpretarlo. Analizar el film completo (puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie) antes de audiodescribir la acción puede llevar a reconsiderar algunas veces, por ejemplo, la estrategia de explicitación, puesto que si el espectador ha recibido información suficiente para interpretar el significado del gesto, el audiodescriptor no necesitaría desvelarlo.

En el retrato de los espacios, distinguimos entre estrategias de localización y de descripción espacial. Las primeras presentan un estatuto convencional, puesto que casi en todos los cambios de escena, se precisa el lugar y el tiempo de la acción para situar al espectador ciego, de un modo análogo al que encontrábamos en los encabezamientos de escena del guión fílmico. Estas se producen en su mayoría siguiendo la misma deriva, situando primero el espacio general (ciudad, calle, pradera) y después el espacio particular (una cafetería, frente a un escaparate, bajo a un árbol, etc.) con abundancia, por tanto, de construcciones preposicionales. En cuanto a las descripciones, destaca un uso más poético y evocador de la adjetivación, asimilable las a estrategias retóricas de un escritor literario, porque de lo que se trata a menudo es de, no sólo describir el mobiliario o los elementos arquitectónicos para que el ciego se forme una imagen mental completa del espacio, sino también de reflejar el resultado plástico de determinadas

atmósferas o ambientes, la emoción que provocan, a la cual contribuyen especialmente el diseño de la iluminación y el color. En los espacios, como decimos, es donde encontramos mayor margen para maniobras literarias en la audiodescripción, y donde la riqueza de vocabulario, la selección léxica, se esfuerza por dejar patente el aspecto fotográfico de la escena mediante estrategias retóricas.

Por último, en lo que respecta a los objetos de la ambientación, en particular aquellos que el audiodescriptor intuye que pueden cumplir funciones narrativas o simbólicas, se detecta un tratamiento cercano al de los personajes, entendiendo su protagonismo relativo. Cuando los elementos de la puesta en escena son relevantes en el nivel narrativo, las estrategias léxicas colaboran con prácticas sintácticas y discursivas, como la repetición léxica. Bien mediante recurrencias exactas, bien mediante estrategias de repetición sin réplica (hiperonimia, hiponimia, sinonimia, diminutivos, etc.), los elementos de atrezzo que forman un grupo de *motivos* se repiten retóricamente en la audiodescripción de un modo análogo a su repetición visual en el film, y también a su repetición léxica en el guión fílmico.

“PONER EL ACENTO EN LAS ACCIONES NO TENDRÍA POR QUÉ SER ÓBICE PARA REFLEJAR, IGUALMENTE, LA ESTRUCTURA VISUAL”

Desde un punto de vista global, no obstante, para todos los elementos de la puesta en escena, la prioridad visual para la audiodescripción es siempre el desarrollo de la acción narrativa, los movimientos, los actos y los diálogos de los personajes, por lo que cualquiera de las estrategias retóricas que tengan que ver con la estructura visual se supedita a la estructura narrativa.

Esta realidad, que ha sido constatada en nuestro análisis, no deja de ser coherente con una de las pautas de la norma UNE para la redacción del guión audiodescriptivo: “El guión debe tener en cuenta, en primer lugar, la trama de la acción dramática y, en segundo lugar, los ambientes y datos plásticos contenidos en la imagen” (AENOR, 2005, p.7). Ahora bien, si de algo ha servido nuestro profundo análisis del texto origen es para tomar conciencia de que, en la medida en que los elementos plásticos de la imagen fílmica son su sustancia misma, ambas dimensiones son una. Si hemos comprendido en nuestro análisis de la puesta en escena que la luz, el color, el vestuario, el espacio y los objetos pueden cumplir funciones narrativas, además de estéticas, dramáticas o simbólicas, los ambientes y los datos plásticos constituyen, asimismo, material narrativo. Por añadidura, si entendemos datos plásticos como aquellos que remiten a la esfera del discurso fílmico, esto es, a la puesta en cuadro y la puesta en serie, la existencia de un significado para cada tipo de plano, movimiento de cámara o recurso de montaje en un film concreto, habilita también a estos recursos plásticos como vehículos de información relevante,

tanto dramática como narrativa. Es decir, la estructura narrativa y la estructura visual se necesitan mutuamente, forman parte del tipo textual fílmico y deben, por igual, tenerse en cuenta en la audiodescripción fílmica¹. Más aún cuando ya hemos defendido ampliamente que el cine es, en la especificidad de su lenguaje múltiple y complejo, una experiencia estética, cultural, cognitiva y emotiva que parte, precisamente de esos datos plásticos, por lo que su traducción no puede ser reducida a la narración de una serie de acciones. Quizá, si a lo que se refiere esta pauta, entonces, es a una prioridad de la acción dramática, es decir, a una prioridad de la acción, estaríamos en condiciones de cuestionarla con todas las cartas sobre la mesa.

Poner el acento en las acciones no tendría por qué ser óbice para reflejar, igualmente, la estructura visual. En nuestro análisis de la audiodescripción en el nivel del discurso, lo hemos visto, por ejemplo, en el análisis de la etiqueta “Montaje paralelo” (apartado 4.2.6.3), referida a un recurso de montaje cuya función es sugerir una asociación de ideas atendiendo a la similitud visual o conceptual de las imágenes concatenadas. En el film *Las horas* (Stephen Daldry, 2002; AD José Luis Chavarría, 2004) se audiodescribía el paralelismo entre las tres historias protagonizadas por tres mujeres en distintos tiempos con una estructura sintáctica repetitiva: “*Despierta* la mujer que dormía en Los Ángeles, en 1951. *Despierta* Virginia en Richmond, en 1923. *Despierta* la mujer madura en Nueva York, en 2001”. En otro ejemplo, el famoso final de la escena de la ducha de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000), la audiodescripción de la acción se transformaba para reflejar la estructura visual (un encadenado de planos detalle) a través de una perífrasis verbal en gerundio: “El agua teñida de sangre corre hacia el desagüe, que *poco a poco se va fundiendo* con el ojo abierto, ya sin vida de Marion”. Es decir, la acción dramática o la acción, pura y simplemente, siempre se muestra con un tipo de plano determinado, en una cadena de imágenes determinada, y las estrategias textuales del audiodescriptor pueden encaminarse a recoger ambas dimensiones por igual, como lo hemos demostrado a través de numerosos ejemplos como este.

Se trataría, a la luz de un análisis fílmico que tuviera en cuenta tanto la puesta en escena como la puesta en cuadro y la puesta en serie, de reconsiderar también determinadas convenciones tácitas que, como hemos visto, tienden, por ejemplo, a comenzar la audiodescripción de cualquier nueva escena con una localización espacial y temporal, independientemente de la estructura visual que presente la película.

Por ejemplo, cuando una escena se abre con un plano general resulta lógico que la oración audiodescriptiva comience con un complemento circunstancial de lugar, puesto que la función



1. Incluso, en la línea defendida por otros estudiosos, considerando la inclusión de términos técnicos cinematográficos, especialmente si se trata de estructuras audaces o recursos innovadores: “However, since film techniques are often new or unintelligible to many sighted filmgoers till they get acquainted with them via repeated exposure and conscious focus of the language of film (Barsam, 2007; Monaco, 2009), we can assume that also blind users might first need to learn and appreciate them. (...) Revisiting guidelines to include a balanced use of cinematic terms to be used conveniently seems quite an important move. As they stand, guidelines seem to overlook a visual aspect of filmmaking that is crucial in the meaning process activated by the audience” (Perego, 2014, p. 98).

principal de este tipo de plano en el discurso fílmico es, precisamente, situar al espectador y describir visualmente un espacio. Ahora bien, no ocurre siempre lo mismo cuando, siguiendo otros parámetros estéticos, quizá más apartados de la normalidad, una escena se abre con un plano detalle, que luego da paso a planos más abiertos. En esos casos, la audiodescripción a menudo obvia la estructura visual y comienza, igualmente, con un circunstancial de lugar, para situar a su público objetivo.

La formación del audiodescriptor en análisis fílmico es clave para comprender que, si bien es cierto que el plano detalle opera como metonimia visual representando, en realidad, una parte de un espacio completo, su función suele ser, al mismo tiempo, otra. Puede ser estética, atendiendo al principio de contraste visual, y buscar atraer o renovar la atención del espectador. También puede tratarse de una función narrativa, ya que el plano detalle oculta, deliberadamente, una parte de ese espacio. Por último, vinculado a la estructura visual, puede también tener una función simbólica, atribuyendo a la parte del espacio encuadrada en plano detalle un valor figurado, en relación, por ejemplo, al principio de repetición. La aparición repetida de un mismo plano antes o después de ciertos acontecimientos, hace que comprendamos que ese detalle significa, en realidad, otra cosa.

Los significados conjugados con un mismo alfabeto visual varían de un film a otro, siempre, y es la propia estructura la que distribuye las funciones mediante los principios discursivos. Audiodescribir obviando la estructura visual apareja cambiar estas funciones, alterar el significado de los elementos y convertir el texto fílmico en otro texto diferente.

Así pues, conectando los enunciados teóricos con la lista de estrategias audiodescriptivas procedentes de la observación directa, recogidas en todo el capítulo 4, se ha demostrado que es posible trasladar tanto el nivel narrativo (que da preponderancia a las acciones) como el nivel discursivo (que pone el acento en el modo de mostrarlas), siempre y cuando los recursos cinematográficos sean detectados gracias al análisis fílmico o a la consulta de herramientas de documentación, entre las que destaca el guión original como texto paralelo.

El estudio del plano detalle que cierra el capítulo anterior (apartado 4.3.) soporta, además, otro tipo de restricción: la marcada por su voluntad explícita de servir, en tanto demostración de la necesidad del análisis fílmico y de la utilidad de consultar el guión original, como propuesta metodológica para el proceso traductor y no sólo de exposición exhaustiva en el terreno de la teoría cinematográfica. Al tiempo que ha supuesto, creemos, un modelo analítico del texto origen para la traducción, nuestro *viaje de ida y vuelta* se impone la ocupación de indicar posibles caminos de análisis, susceptibles siempre de ser revisados y mejorados a la luz de nuevas propuestas desde cualquier campo.



BIBLIOGRAFÍA.



LIBROS Y ARTÍCULOS.

AENOR (2005) Norma UNE 153020. *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. Disponible en http://www.cesya.es/es/normativa/normativa/norma_audiodescripcion [última consulta 08-06-2015]

ALBERS, J. (1993) [1963] *La interacción del color*. Madrid: Alianza editorial.

ANDREW, D. (1978) *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona: Gustavo Gili.

ARANDA, D., de FELIPE F. (2006) *Guión audiovisual*. Barcelona: UOC.

ARIJON, D. (2003) *Gramática del lenguaje audiovisual*. Guipúzcoa: ESCIVI.

ARNHEIM, R. (1990) *El cine como arte*. Barcelona: Paidós.

ARROYO, I., GARCÍA, F. y MARTÍNEZ-VAL, J. (1995) *Imágenes y cultura: del cerebro a la tecnología*. Barcelona: Ediciones Laberinto.

AUMONT, J. (1998) *El rostro en el cine*. Barcelona: Paidós.

AUMONT, J. y MARIE, M. (1990) [1988] *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M. y VERNET, M. (2002) *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.

BALLÓ, J. (2000) *Imágenes del silencio: los motivos visuales en el cine*. Barcelona: Anagrama.

BALLESTER CASADO, A. (2007) "La audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación", *Tradterm. Revista do Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia FFLCH/USP* 13, pp.151-169.

BARTHES, R. (1970a) [1966] *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

BARTHES, R. (1970b) [1964] *Elementos de semiología*. Madrid: Comunicación.

BARTHES, R. (1986) [1969] *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.

BARTHES, R. (1987) [1984] *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.

BARTHES, R. (2002) *Oeuvres Complètes*. Paris: Seuil.

BAZIN, A. (1966) *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.

BEAUGRANDE, R.A. y DRESSLER, W. (1997) *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona: Ariel.

BENECKE, B. (2014) "Character fixation and carácter description: the naming and describing of characters in *Inglourious Bastards*". En: Maszerowska, A.; Matamala, A. y Orero, P. (Eds.) *Audio Description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 141-158.

BENSON, J.J. (1990) *New Critical Approaches to the Short Stories of Ernest Hemingway*. Durnham: Duke University Press.

BETERDOF, M.E. y PRESTIGIACOMO, R. (2002) *El relato audiovisual: la narración en cine, televisión y vídeo*. Buenos Aires: Longseller.

BETTETINI, G. (1979) *Producción significativa y puesta en escena*. Barcelona: Gustavo Gili.

BETTETINI, G. (1996) *La conversación audiovisual*. Madrid: Cátedra.

BLOCK, B. (2008) *Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Barcelona: Omega.

- BOOTZ, P. (1997) "Le point de vue fonctionnel: point de vue tragique et programme pilote", *Projet Statut Esthétique de l'art technologique*. Disponible en <http://www.olats.org/colloque/textes/texte9.shtml> [última consulta 15-06-2013]
- BOOTZ, P. (1999) "Ai-je lu ce text?" En: Vuillemin, A. y Lenoble, M. (Eds.) *Litterature, Informatique, Lectures*. Limoge: Pulim.
- BOOTZ, P. (2002) "Alire: un questionnement irréductible de la littérature", *Digit. HVM*, (4). [Revista electrónica]. Disponible en <http://www.uoc.edu/humfil/articles/fr/bootz0302/bootz0302.html> [última consulta 17-06-2013]
- BORDWELL, D. (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1986) *Film Art*. Nueva York: Alfred A. Knopf.
- BORDWELL, D. (1991) *Making meaning: Inference and rethoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge: Harvard University Press.
- BORDWELL, D. (1994) *El significado del filme: Interferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1995) *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, D. (1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- BOURNE, J. y JIMÉNEZ HURTADO, C. (2007) "From the visual to the verbal in two languages: a contrastive analysis of the audiodescription of *The Hours* in English and Spanish". En: Díaz Cintas, J., Orero, P. y Remael, A. (Eds.), *Proceedings Media for all. Accessibility in Audiovisual Translation*, pp. 175-187. Amsterdam: Rodopi.
- BOURNE, J. y LACHAT, C. (2010) "Impacto de la norma AENOR: valoración del usuario". En: Jiménez Hurtado, C.; Rodríguez, A. y Seibel, C. (Eds.) *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto, pp. 315-333.
- BRAITHWAITE, R. (1965) *La explicación científica*. Madrid: Tecnos.
- BRAUN, S. (2007) "Audio Description from a Discourse Perspective: A Socially Relevant Framework for Research and Training". *Lingüística Antverpiensia NS* 6, pp. 357-372.
- BRAUN, S. (2008) "Audiodescription Research: State of the Art and beyond". *Translation Studies in the New Millennium* 6, pp. 14-30.

- BRAUN, S. (2011) "Creating coherence in audio description", *Meta. Journal de traducteurs* 56 (3), pp. 645-662.
- BROWN, B. (1992) *Motion Picture and Video Lighting*. London: Focal Press.
- BROWN, B. (2003) *Iluminación en cine y televisión*. Andoain: Escuela de cine y vídeo.
- BROWN, B. (2012) *Iluminación para cine y vídeo*. Andoain: Escuela de cine y vídeo.
- BURCKHARD, F. (2008) *Seminario sobre interpretación en la audiodescripción*. II Experto en Audiodescripción y Subtitulado. Universidad de Granada.
- BURCH, N. (1970) *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- BURCH, N. (1995) *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- CABEZA-CÁCERES, C. (2013) *Audiodescripció i recepció. Efecte de la velocitat de narració, l'entonació i l'explicitació en la comprensió fílmica*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona.
- CABEZA-CÁCERES, C. y MATAMALA, A. (2008) "La audiodescripción de ópera: una nueva propuesta". En: Pérez-Ugena, A. y Vizcaíno-Laorga, R. (Eds.) *ULISES. Hacia el desarrollo de tecnologías comunicativas para la igualdad de oportunidades*. Madrid: Observatorio de las Realidades Sociales y la Comunicación, pp. 95-106.
- CAMBEIRO, E. y QUEREDA, M. (2007) "La audiodescripción como herramienta didáctica para el aprendizaje del proceso de traducción». En: Jiménez Hurtado, C. (Ed.) *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 273-287.
- CAMPBELL, J. (1959) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, D.F.: Fondo de cultura económica.
- CARMONA, R. (1996) *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid, Cátedra.
- CASETTI, F. (1989) *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.
- CASETTI, F. y DI CHIO, F. (1991) *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- CASETTI, F. (2000) *Teorías del cine: 1945-1990*. Madrid: Cátedra.

CASTAÑEDA, A. (1997) *Aspectos cognitivos en el aprendizaje de una lengua extranjera*. Granada: Método.

CASTELLANOS CERDÀ, V. (2004) "Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica", *Versión 14*, pp. 243-264. Disponible en www.ccdoc.iteso.mx/cat.aspx?cmn=download&ID=4812&N=1 [última consulta 08-07-2013]

CAVELL, S. (1999) *La búsqueda de la felicidad. La comedia de enredo matrimonial en Hollywood*. Barcelona: Paidós.

CEREZO MERCHÁN, B. (2012) *La didáctica de la traducción audiovisual en España: un estudio de caso empírico-descriptivo*. Tesis doctoral. Universidad Jaume I Castellón.

CEREZO MERCHÁN, B. (2013) "La formación en traducción audiovisual en España: un estudio de caso empírico-descriptivo". *Trans. Revista de traductología 17*, pp. 167-183.

CHANG, J. (2012) *Edición y montaje cinematográficos*. Barcelona: Blume.

CHAPADO, M. (2010) "La audiodescriptibilidad del film: una nueva perspectiva del análisis fílmico", *Frame (86)*, pp. 159-195. Disponible en <http://fama2.us.es/fco/frame/frame6/estudios/1.9.pdf> [última consulta 12-06-2015]

CHAUME, F. (2004) *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.

CHICA NÚÑEZ, A. y PÉREZ PAYÁ, M. (en prensa) "Perception processing models and basic visual components in the filmic image. An applied analysis of shape, texture and color in cinema audio description". En Álvarez C. y Carlucci L. (Eds.) *Insights into Multimodal Accessibility*. Granada: Tragacanto.

CHION, M. (1993) *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

COBLEY, P. (2004) *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller.

COMPARATO, D. (2002) *De la creación al guión*. Madrid: IORTV.

de COSTER, K. y MÜHLEIS, V. (2007) "Inter-sensorial translation: visual art made up by words". En: Orero, P., Remael, A. y Díaz Cintas, J. (Eds.). *Media for All. Accessibility in Audiovisual Translation*. Amsterdam: Rodopi.

DELABASTITA, D. (1989) "Translation and mass-communication: film and TV translation as evidence of cultural dynamics", *Babel 35 (4)*, pp. 193-218.

- DELEUZE, G. (1983) *L'image-mouvement (Cinéma I)*. Paris: Minuit.
- DELEUZE, G. (1984) *Estudios sobre cine 1: La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- DELEUZE, G. (1987) *Estudios sobre cine 2: La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- DERRIDA, J. (1967) *L'écriture et la différence*: Paris: Seuil.
- DERRIDA, J. (1979) [1972] *La dissemination*. Madrid: Fundamentos.
- DERRIDA, J. (1980) *La tarjeta postal de Sócrates a Freud y más allá*. Disponible en http://www.ddooss.org/articulos/textos/tarjeta_postal.pdf [última consulta 03-08-2015]
- DERRIDA, J. (1989) [1967] *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos.
- DÍAZ CINTAS, J. (2005) "Audiovisual Translation Today. A Question of Accessibility for All", *Translating Today* 4, pp. 3-5.
- DÍAZ CINTAS, J. (2006) *Informe: Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor*. Disponible en http://www.cesya.es/files/documentos/informe_formacion.pdf [última consulta 19-7-2008]
- DÍAZ CINTAS, J. (2007a) "Traducción audiovisual y accesibilidad". En: Jiménez, C. (Ed.). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.
- DÍAZ CINTAS, J. (2007b) "Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual", *Trans. Revista de traductología* 11, pp. 45-49.
- DÍAZ CINTAS, J. (Ed.) (2008) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.
- DONDIS, D. (2001) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DURO, M. (Ed.). (2001) *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- ECO, U. (1962) *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- ECO, U. (1975) *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen
- ECO, U. (1986) *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.

ECO, U. (1987) [1979] *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

ECO, U. (1989) [1974] *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.

ELLIS, F. (1991) *A picture is worth a thousand words for blind and visually impaired persons too! An introduction to audiodescription*. Nueva York: American Foundation for the Blind.

EVANS, D. (1994) "The Audetel (Audio Description on Television) Project". *EUROLEISURELINK 1994 Conference Report. Linking leisure with Europe and promoting leisure for all*. Londres: Royal National Institute for the Blind.

FABER BENÍTEZ, P. y JIMÉNEZ HURTADO, C. (2004) *Traducción, lenguaje y cognición*. Granada: Editorial Comares.

FAWCETT, P. (1996) "Translating film". En: Harris, G.T. (Ed.). *On translating French literature and film*. Amsterdam: Rodopi.

FELDMAN, S. (1994) *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona: Gedisa.

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1999) *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.

FERNÁNDEZ LABAYEN, M. (2009) *Pensar el cine. Un repaso histórico a las teorías cinematográficas*. Disponible en http://www.portalcomunicacion.com/ESP/pdf/aab_lec/39.pdf [última consulta 8-12-2009].

FIELD, S. (1979) *Screenplay. The foundations of screenwriting*. Nueva York: Dell Publishing Co.

FIELD, S. (1994) *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot ediciones.

FIELD, S. (1996) *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot ediciones.

FINBOW, S. (2010) "The state of audio description in the United Kingdom –from description to narration". *Perspectives: Studies in Translatology* 18 (3), pp. 215-229.

FOUCAULT, M. (1966) *Les Mots et les choses: Une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard.

FOUCAULT, M. (1969) *L'Archéologie du savoir*. Paris: Gallimard.

FRESNO CAÑADA, N. (2014) *La (re)construcción de los personajes fílmicos en la audiodescripción*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona.

FREEMAN, M. (2008) *El ojo del fotógrafo*. Barcelona: Blume.

FRYER, L. y FREEMAN, J. (2012) "Presence in those with and without sight: Audiodescription and its potential for Virtual Reality applications", *Journal of Cybertherapy & Rehabilitation* 5 (1), pp. 15-23.

GAMBIER, Y. (2004) "La traduction audiovisuelle: un genre en expansion", *Meta Journal des traducteurs* 49 (1), pp. 1-11.

GARCÍA GARCÍA, F. (Ed.) (2006) *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Ediciones Laberinto.

GARCÍA JIMÉNEZ, J. (1994) *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.

GARCÍA MÁRQUEZ, G. (1967) *Cien años de soledad*. Colombia: Editorial Sudamericana.

GAUDREAU, A. y JOST, F. (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós

GENETTE, G. (1966) *Figures I*. París: Seuil.

GENETTE, G. (1969) *Figures II*. París: Seuil.

GENETTE, G. (1972) *Figures III*. París: Seuil.

GENETTE, G. (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

GIBBS, J. (2002) *Mise-en-scène. Film style and interpretation*. London: Wallflower.

GIL RUIZ, F. J. (2014) *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Tesis doctoral. Universidad Complutense Madrid. Disponible en <http://eprints.ucm.es/25336/1/T35339.pdf> [última consulta 13-08-2014]

GOMBRICH, E. H. (1982) *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon.

GÓMEZ TARIN, F. J. (2010) *El análisis de los textos audiovisuales. Significación y sentido*. Disponible en <http://www.shangrilaediciones.com/Materiales3-EI-Analisis-Textos-Audiovisuales.pdf> [última consulta 05-08-2014].

- GOULD, P. R. (1969) "Methodological developments since the fifties", *Progress in Geography* 1, pp. 1-50.
- GREIMAS, A. J. (1966) *Sémantique structurale: recherche et méthode*. Paris: Larousse.
- GREIMAS, A. J. et J. COURTÉS (1993) [1979] *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette.
- GUERIN, M.A. (2004) *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, B. (2006) *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- HAIG, R. (2006) *Verbalising the visual: the construction of meaning in audiodescription*. Disponible en <http://rainahaig.com> [última consulta 28-05-2013].
- HALL, S. (1980) "Encoding/decoding". En: Hall, S., Jobson, D., Lowe, A. y Willis, P. (Eds.), *Culture, Media and a Language*. London: Hutchinson.
- HERNÁNDEZ BARTOLOMÉ, A. y MENDILUCE CABRERA, G. (2005) "La semiótica de la traducción audiovisual para invidentes", *Revista de la Asociación Española de Semiótica* 14, pp. 239-254.
- HERNÁNDEZ ESTEVE, V.; ROMERA CASTILLO, J.; TALENS, J. y TORDERA, A. (Eds.) (1999) *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra.
- HERNÁNDEZ MIÑANO, P., CASTELLOTE HERRANZ, N. y MARTÍN NÚÑEZ, V. (2015) "El trabajo actoral según Icíar Bollain", *L'Atalante. Revista de Estudios cinematográficos* 19, pp. 69-80.
- HERNÁNDEZ NAVARRO, M. (2002) *La accesibilidad de los medios de comunicación para las personas ciegas y deficientes visuales*. [Seminario]. Universidad de Santander.
- HERNÁNDEZ NAVARRO, M. y MONTES LÓPEZ, E. (2002) "Accesibilidad de la cultura visual: límites y perspectivas", *Integración* 40, pp. 21-28.
- HERRADOR MOLINA, D. (2006) *La traducción de guiones de audiodescripción del inglés al español: una investigación empírica*. Proyecto de Investigación Tutelada. Universidad de Granada.
- HIDALGO VALDÉS, M. (1985) *SINVIST, una forma de ver cine. Acerca de una metodología para acercar el cine a las personas ciegas*. Sevilla: Copistería Argüelles.
- HIDALGO VALDÉS, M. (1992) *Evaluación de una metodología para audiodescribir películas para personas ciegas*. Inédito.

HOLLAND, A. (1999) "Audiodescription from the point of view of the describer", *Viewpoint* 53 (248), pp. 73-75.

HOOPES, J. (Ed.) (1991) *Peirce on Signs. Writings on Semiotic by Charles Sanders Peirce*. Chapel Hill and London: University of North Carolina Press.

HUERTA FLORIANO, M. Á. y SANGRO COLÓN, P. (2006) *Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca.

IGLESIAS FERNÁNDEZ, E. (2010) "La dimensión paralingüística de la audiodescripción: un acercamiento multidisciplinar". En: Jiménez Hurtado, C.; Rodríguez Domínguez, A. y Seibel, C. (Eds.) *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto, pp. 205-222.

INGRAM, D.R. (1971) "The concept of accessibility. A search for an operational form", en *Regional Studies* 5, pp. 101-117.

ITC (2000) *ITC Guidance On Standards for Audio Description*. London: ITC. Disponible en http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audiodescription/index.asp.html [última consulta 25-6-2007]

JANOUGH, G. (2006) [1951] *Conversaciones con Kafka*. Barcelona, Destino.

JAKOBSON, R. (1960) "Closing statement, linguistics and poetics". En: Sebeok, T. (Ed.), *Style and Language*. Cambridge: Mass MIT Press.

JAKOBSON, R. (1971) *On Linguistic Aspects of Translation. Selected Writings. 2. Word and Language*. Paris: Mouton.

JIMÉNEZ HURTADO, C. (2007) "Una gramática local del guión audiodescrito. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción". En: Jiménez, C. (Ed.), *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

JIMÉNEZ HURTADO, C. (2010a). "Fundamentos teóricos del análisis de la audiodescripción". En: Jiménez, C., Rodríguez, A. y Seibel, C. (Eds.), *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.

JIMÉNEZ HURTADO, C. (2010b). "Fundamentos metodológicos del análisis de la audiodescripción". En: Jiménez, C., Rodríguez, A. y Seibel, C. (Eds.), *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.

JIMÉNEZ HURTADO, C. y SEIBEL, C. (2010) "Traducción accesible: narratología y semántica de la audiodescripción". En: González, L. y Hernández, P. (Eds.), *El español, lengua de traducción*. Madrid: Esletra. Disponible en http://cvc.cervantes.es/Lengua/esletra/pdf/04/048_jimenez-seibel.pdf [última consulta 23-07-2014]

JIMÉNEZ HURTADO, C.; RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ, A. y SEIBEL, C. (Eds.) (2010) *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.

JIMÉNEZ HURTADO, C. y SOLER GALLEGO, S. (2013) "Multimodality, translation and accessibility: A corpus-based study of audio description", *Perspectives: Studies in Translatology, Special Issue: Corpus linguistics and AVT* 21 (4), pp. 577-594.

JOST, F. (2002) *El ojo cámara: entre el film y la novela*. Buenos Aires: Catálogos.

JUNG, C.G. (2002) *Obra Completa volumen 9/I: Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta.

KRACAUER, S. (1985) [1947] *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Barcelona: Paidós

KRACAUER, S. (1989) [1960] *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.

KRISTEVA, J. (1969) *Séméiotike*. Paris: Seuil.

KRISTEVA, J. (1978) *Semiótica I*. Madrid: Fundamentos.

KRISTEVA, J. (1981) *Semiótica II*. Madrid: Fundamentos.

KRISTEVA, J., REY-DEVOBE, J. y UMIKER-SEBEOK DONNA, J. (Eds.) (1971) *Essays on semiotics / Essais de Sémiotique*. La Haya: Mouton.

KRUGER, J.L. (2010) "Audio narration: re-narrativising film", *Perspectives: studies in translatology* 18, pp. 231-249.

KYROU, A. (1957) *Amour, Erotisme et Cinéma*. Paris: Le Terrain Vague

KYROU, A. (1962) *Luis Buñuel*. Paris: Editions Seghers.

KYROU, A. (1970) *Manuel du parfait petit spectateur*. Paris: Le Terrain Vague.

KYROU, A. (1985) [1953] *Le Surréalisme au cinéma*. Paris: Ramsay.

LABORDA ORIVES, L. (2003) "Aproximación a *La Naranja Mecánica* (A Clockwork orange)" *Revista HMiC Història Moderna i Contemporànea* 1, pp.13-20.

LABOV, W. (1972) *The transformation of experience in narrative syntax. Language in the Inner City*. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press.

LACAN, J. (1966) *Écrits*. Paris: Seuil.

LACHAT, C. (2012) "Percepción visual y traducción audiovisual: la mirada dirigida", *MonTI* 4, pp. 87-102.

LAKRITZ, J. y SALWAY, A. (2006) *The Semi-Automatic Generation of Audio Description from Screenplays*. Technical Report CS-06-05, University of Surrey. Disponible en <http://www.bbrel.co.uk/pdfs/CS-06-05.pdf> [última consulta 09-07-2015]

LAMBERT, J. y VAN GORP, H. (1985) "On describing translations". En: Hermans, T. (Ed.), *The manipulation of literature. Studies in literary translation*. New York: St. Martin Press.

LAMBERTINI, M., DEL MASTRO, L., BELLODI, A. y PRONZATO, P. (2014) "The five "Ws" for bone pain due to the administration of granulocyte-colony stimulating factors (G-CSFs)", *Critical reviews in oncology hematology*, 89 (1), pp. 112-128.

LANGACKER, R. (1991) *Foundations of cognitive grammar*. Stanford: Polity Press.

LÉVI-STRAUSS, C. y JAKOBSON, R. (1970) [1962]"Los gatos" de Charles Baudelaire". En: Szabón, J. (Ed.), *Estructuralismo y literatura*. Buenos Aires: Nueva Visión.

LIMBACH, Christiane (2012) *La neutralidad en la audiodescripción fílmica desde un punto de vista traductológico*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.

LINGABAVAN, V. y SALWAY, A. (2006) *What are they talking about? Information Extraction from Film Dialogue*. Technical Report CS-06-07, University of Surrey. Disponible en <http://www.bbrel.co.uk/pdfs/CS-06-07.pdf> [última consulta 09-07-2015]

LUQUE COLMENERO, M.O. (2009) *El papel de la metáfora en la recepción de los guiones de audiodescripción por parte de los discapacitados visuales*. Trabajo Final de Máster. Universidad de Granada.

LOTMAN, Y. (1973) *La structure du texte artistique*. Paris: Gallimard.

LOTMAN, Y. (1979) *Estética y semiótica del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.

- LOTMAN, Y. (1982) [1973] *La estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo.
- LOTMAN, Y. (1970) [1964] "Sobre la delimitación lingüística y literaria de la noción de estructura". En: Sazbón, J. (Ed.), *Estructuralismo y literatura*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- LYOTARD, J.F. (1984) *The postmodern condition*. Manchester: Manchester University Press.
- LYOTARD, J.F. (2010) *Discourse, Figure*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- MACÍAS, J. (2003) *24 palabras por segundo*. Madrid: IORTV.
- MADDEN, M. (2007) *99 ejercicios de estilo*. Madrid: Sinsentido.
- MARCHESE, A. y FORRADELLAS, J. (2000) *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel.
- MARSÉ, J. (1990) *El amante bilingüe*. Barcelona: Planeta.
- MARTIN, M. (2002) *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- MARTINEC, R. y SALWAY, A. (2005) "A system for image-text relations in new (and old) media", *Visual Communication* 4 (3), pp. 337-371.
- MARTÍNEZ MARTÍNEZ, S. (2009) *El texto multimodal audiodescrito como herramienta didáctica: El autoaprendizaje del léxico en una segunda lengua en traducción*. Proyecto de Investigación Tutelada. Universidad de Granada.
- MARZÁ IBAÑEZ, A. (2010) "Evaluation criteria and film narrative. A frame to teaching relevance in audio description". *Perspectives: Studies in Translatology* 18 (3), pp. 143-153.
- MARZAL, J.J. y RUBIO, S. (2002) *Guía para ver: La naranja mecánica*. Valencia: Nau Llibres.
- MARZAL FELICI, J.J. y GÓMEZ TARIN, F.J. (2005) "Una propuesta metodológica para el análisis del texto fílmico", *Actas del III Congreso Internacional de Análisis Textual: de la deconstrucción a la reconstrucción*, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en <http://apolo.uji.es/fjgt/TyF%20cine.PDF> [última consulta 15-11-2013]
- MARZAL FELICI, J.J. y GÓMEZ TARÍN, F.J. (2010) "Una propuesta metodológica para el análisis de la imagen fotográfica", *Actas del III Congreso de la Asociación Cultural Trama y Fondo*. [CD-ROM]. Madrid: Trama y fondo.

MASZEROWSKA, A. (2012) "Casting the light on cinema -How Luminance and contrast patterns create Meaning", *MonTI* 4, pp.65-86.

MATAMALA, A. y ORERO, P. (2007a) "Accessible opera: overcoming linguistic and sensorial barriers", *Perspectives. Studies in Translatology* 15 (4), pp. 262-277.

MATAMALA, A. y ORERO, P. (2007b) "Accessible Opera in Catalonia". En: Jorge Díaz Cintas, Pilar Orero y Aline Remael (Eds.) *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi, pp. 201-214.

MATAMALA, A. y ORERO, P. (2008) "Opera Translation", *The Translator* 14 (2), 427-451.

MAZUR, I. y CHMIEL, A. (2012) "Towards common European audio description guidelines: results of the Pear Tree Project", *Perspectives: Studies in Translatology* 20 (1), pp. 5-23.

MCKEE, R. (1997) *Story. Substance, structure, style, and the principles of screen writing*. Nueva York: Harper-Collins Publishers, Inc.

MCKEE, R. (2002) *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.

MCKEE, R. (2010) *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba. [Versión electrónica] Disponible en <https://profebetovega.files.wordpress.com/2014/03/135058599-el-guion-robert-mckee-pdf.pdf> [última consulta 07-05-2015]

METZ, C. (1973) *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta.

METZ, C. (1979) *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*. Barcelona: Gustavo Gili.

METZ, C. (2002a) [1968] *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós.

METZ, C. (2002b) *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1974)*. Barcelona: Paidós.

MILLAR, S. (1997) *La comprensión y la representación del espacio. Teoría y evidencia a partir de estudios con niños ciegos y videntes*. Madrid: O.N.C.E.

MITRY, J. (1978) [1963] *Estética y psicología del cine: las estructuras y Estética*. Madrid: Siglo XXI.

MITRY, J. (1990) [1987] *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Madrid: Akal

- MONTESINOS, C. (1995) "Fin de los susurros: servicio O.N.C.E. de audiodescripción de películas", *Perfiles* 104, pp. 24-25.
- MORIN, E. (2001) [1956] *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- MORRIS, CH. (1985) *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona: Paidós.
- MUNARI, B. (1985) *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- NACACHE, J. (2006) *El actor en el cine*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- NAVARRETE MORENO, J. (1997a) "Aplicación al teatro del sistema AUDESC", *Integración* 24, pp.26-29.
- NAVARRETE MORENO, F. J. (1997b) "Sistema AUDESC: el arte de hablar en imágenes", *Integración. Revista sobre ceguera y deficiencia visual* 23, pp. 70-75.
- NAVARRETE MORENO, J. (1999) "La atención del espectador ciego: la audiodescripción aplicada al teatro", *ADE Teatro. Revista de la Asociación de Directores de Escena de España* 76, pp. 105-107.
- NEVES, J. (2011) *Imagens que se ouvem. Guia de audiodescrição*. Lisboa-Leiria: Instituto Nacional de Reabilitação e Instituto Politécnico de Leiria.
- NORD, C. (1993) *Einführung in das funktionale Überstezen*. Tübingen: Francke.
- NORD, C. (1997) *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St. Jerome.
- ODIN, R. (1983) "Pour un semiopragmatique du cinema", *Iris* 1, pp. 67-83.
- ORERO, P. (2005a) "La inclusión de la accesibilidad en comunicación audiovisual dentro de los estudios de traducción audiovisual". *Quaderns. Revista de Traducció* 12, pp. 173-185.
- ORERO, P. (2005b) "Teaching Audiovisual Accessibility". *Translating Today* 4: 12-15.
- ORERO, P. y VILARÓ, A. (2012) "Eye-tracking analysis of minor details in films for Audiodescription", *MonTI* 4, pp. 295-319.
- ORERO, P. y VILARÓ, A. (2014) "Secondary elements in audiodescription". En: Maszerowska, A., Matamala, A. y Orero, P. (Eds.) *Audio Description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 199-213.

- PÁRAMO, J. A. (2002) *Diccionario de cine y televisión: terminología técnica*. Madrid: Espasa.
- PARKER, J. (1996) "Research study on video description", *Journal of Visual Impairment and Blindness* 90 (1), p.77.
- PARRILLA, J. (2007). "Estado actual y perspectivas de la audiodescripción en los países francófonos". En: Jiménez Hurtado, C. (Ed.) *Traducción y accesibilidad: subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos*. Granada: Comares, pp. 199-208.
- PASCAL, B. (1678) *Pensées*. Paris: L'Edition de Port Royal. Disponible en <http://www.ub.uni-freiburg.de/fileadmin/ub/referate/04/pascal/pensees.pdf> [última consulta 02-08-2015]
- PAVIS, P. (2000) *El análisis de los espectáculos*. Barcelona: Paidós.
- PEIRCE, C. S. *Collected papers, 8 vols. (1931-1958)*. Hartshorne, C. Weiss, P. y Burks, A.W. (Eds.). Cambridge (Mass) Harvard: Uninversity Press.
- PEIRCE, C.S. (1974) *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- PEIRCE, C. S. (1987) *Obra lógico-semiótica*. Madrid, Taurus.
- PELI, E., FINE, E.M. y LABIANCA, A.T. (1996) "Evaluating visual information provided by audiodescription", *Journal of Visual Impairment and Blindness* 90 (5), pp. 378-385.
- PEREGO, E. (2014) "Film language and tolols". En: Maszerowska, A., Matamala, A. y Orero, P. (Eds.) *Audio Description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 81-102.
- PEREIRA, A. y LORENZO, L. (2006) "La investigación y formación en accesibilidad dentro del ámbito de la traducción audiovisual". En: Gonzalo García, C y Hernández, P. (Eds.) *CORCILLUM Estudios de traducción, lingüística y filología dedicados a Valentín García Yebra*. Madrid: Arco Libros.
- PÉREZ PAYÁ, M. (2007) *Guión cinematográfico y guión audiodescriptivo: un viaje de ida y vuelta* (Trabajo Fin de Máster) Granada: Universidad de Granada. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/49391346/GUION-CINEMATOGRAFICO-GAD-IDA-Y-VUELTA> [última consulta 20-06-2008]
- PÉREZ PAYÁ, M. (2007) "La audiodescripción: traduciendo el lenguaje de las cámaras". En: Jiménez, C. (Ed.). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.
- POYATOS, F. (1994) *La comunicación no verbal I: cultura, lenguaje y conversación*. Madrid: Istmo.

- POYATOS, F. (1995) *La comunicación no verbal II: paralenguaje, kinésica e interacción*. Madrid: Istmo.
- PROFERES, N. (2005) *Film Directing Fundamentals*. Amsterdam: Focal Press.
- PROPP, V. (1985) *Morfología del cuento*. Madrid: Akal Ediciones.
- PUIG, L. (2003) "Signos, textos y sistemas matemáticos de signos". En: Filloy, E. (Ed.). *Matemática Educativa: aspectos de la investigación actual*. México, DF: Fondo de Cultura Económica/CINVESTAV. Disponible en <http://www.uv.es/puigl/mexico00.pdf> [última consulta 06-04-2010]
- PUIGDOMÈNECH, L., MATAMALA, A. y ORERO, P. (2010) "Audio description of Films: State of the Art and a Protocol Proposal". En: Bogucki, L. y K. Kredens, K. (Eds.), *Perspectives on Audiovisual Translation*. Frankfurt: Peter Lang, pp.122-135.
- PUJOL, J. y ORERO, P. (2007) Audio description precursors: "Ekphrasis, film narrators and radio journalists", *Translation Watch Quarterly* 3 (2), pp. 49-60.
- REMAEL, A. y VERCAUTEREN, G. (2007) "Audio description for recorded TV, Cinema and DVD. An Experimental stylesheet for teaching purposes". *Trans. Revista de traductología* 11, pp. 73-93.
- REMAEL, A. y VERCAUTEREN, G. (2010) "The translation of recorded audiodescription from English into Dutch", *Perspectives. Studies in Translatology* 18 (3), pp. 155-171.
- REMAEL, A. (2012) "For the use of sound. Film sound analysis for Audio-description: some key-issues". *Monti* 4, pp. 255-276.
- REVAULT D'ALLONES, F. (2003) *La luz en el cine*. Madrid, Cátedra.
- ROCHE, A. y TARANGER, M.C. (2006) *Taller de guión cinematográfico*. Madrid: Abada.
- RODLEY, C. (1998) *David Lynch por David Lynch*. Madrid: Alba.
- RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ, A. (2007) "Consideraciones acerca del lenguaje literario en los guiones audiodescritos». En: Jiménez Hurtado, C. (ed.), *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 153-167.
- RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ, A.; RODRÍGUEZ POSADAS, G.; QUEREDA HERRERA, M. Y PÉREZ PAYÁ, M. "Estudios en torno a la audiodescripción de *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005)" (Pendiente de publicación).

RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ, A. y BOURNE, J. (en prensa) "Poetic language of the camera and audiodescription: a comparative analysis of *March of the penguins*". En: Álvarez C. y Carlucci L. (Eds.) *Insights into Multimodal Accessibility*. Granada: Tragacanto.

RODRÍGUEZ POSADAS, G. (2010) "Audiodescription as a complex translation process: a protocol". En: Díaz Cintas, J., Matamala A. y Neves, J. (Eds.). *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility. Media for All 2*. Amsterdam/New York: Rodopi.

RODRÍGUEZ POSADAS, G. (2014) *El texto fílmico audiodescrito: mecanismos de cohesión intramodales e intermodales*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.

ROGER MONZÓ, V. (2013) "Los círculos de Medem", *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 15, pp. 93-98.

ROY, C. (2005) "Accesibilidad". En: Ambrosi, A., Peugeot, V. y Pimienta, D. (Eds.). *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*. Disponible en http://www.casanas.com.ar/artsAdj/Palabras_en_juego-221.pdf [última consulta 12-12-2012]

SALES ORTIZ, E. (2003) *El cine de Julio Medem: los ecos conmovidos de la imagen fílmica*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Valencia.

SALWAY, A. (2007), "A Corpus-based Analysis of Audio Description". En: Díaz Cintas, J.; Orero, P. y Remael, A. (Eds.) *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*, Amsterdam. New York: Rodopi, pp. 151-174.

SALWAY, A., VASSILIOU, L. y XU, (2004) "Data Models and Knowledge Representation for Video Data " *TIWO (Television in Words)*. University of Surrey. Disponible en http://www.bbrel.co.uk/pdfs/TIWO_Television_in_Words_Deliverable_1.pdf [última consulta 02-05-2015]

SALWAY, A., TOMADAKI, E. y VASSILIOU, L. (2004), 'Building and Analysing a Corpus of Audio Description Scripts' *TIWO (Television in words)*. University of Surrey. Disponible en : http://www.bbrel.co.uk/pdfs/TIWO_Television_in_Words_Deliverable_2.pdf [última consulta 12-06-2014]

SALZHAUER A. E. y SOBOL LEVENT, N. (Eds.) (2003) *Art beyond sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*. Nueva York: AFB Press.

SÁNCHEZ BIOSCA, V. (1996) *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001) *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2002) *Guión de aventuras y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.

SANCHEZ NAVARRO, J. (2006) *Narrativa audiovisual*. Madrid: UOC.

SANDERSON, J. (2011) "Imágenes en palabras. La audiodescripción como generadora de estrategias alternativas de traducción", *Punto y Coma* 123. Disponible en http://ec.europa.eu/translation/bulletins/puntoycoma/123/pyc1238_es.htm [última consulta 03-08-2015]

SARTORI, G. (1998) *Homo videns*. Madrid: Taurus.

SAUSSURE, F. (1945) *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.

SCOTT, L. M. (2000) "Evaluating intra-metropolitan accessibility in the information age: operational, issues, objectives and implementation". En: Janelle, D.G. y Hodge, D.C. (Eds.). *Information, space and cyber space, issues in accessibility*. Berlin: Springer.

SEGER, L. (2000) *Como crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.

SEGER, L. (2004) [1991] *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.

SIETY, E. (2004) *El plano en el origen del cine*. Barcelona: Paidós.

SNYDER, J. (2004) "Audiodescription: the visual made verbal", *The international Journal of the arts in society* 2, pp. 191-198. Disponible en <http://www.audiodescribe.com/links/ADThe%20Visual%20Made%20Verbal.pdf> [última consulta 23-04-2015]

SPENCER-THOMAS, O. (2012) "Writing a Press Release". Disponible en <http://owenspencer-thomas.com/journalism/media-tips/writing-a-press-release> [última consulta 30-06-2015]

STANIVSLASKY, K. (2011) [1957] *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza.

STERN, L. (1990) "Narrative versus Description in Historiography", *New Literary History* 21 (3), pp. 555-568.

SWAIN, D. (1976) *Film Scriptwriting*. Nueva York: Hastings House.

TALENS, J. (1986) *El ojo tachado: Lectura de Un perro andaluz de Luis Buñuel*. Madrid: Cátedra.

TALENS, J. y COMPANY, J.M. (1979) "El espacio textual: tesis sobre la noción de texto", *Cuadernos de Filología* 1 (1), pp. 35-48.

TALENS, J. y COMPANY, J. M. (1984) "The Textual Space: On the Notion of Text", *The Journal of the Midwest Modern Language Association* 17 (2), pp. 24-36.

TALENS, J. (1999) "Práctica artística y producción significativa". En: Hernández Esteve, V., Romera Castillo, J., Talens, J. y Tordera, A. (1999) *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra.

TODOROV, T. y DUCROT, O. (1972) *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris: Seuil

de TORO, F. (1987) *Semiótica del teatro*. Buenos Aires: Editorial Galerna.

TRUFFAUT, F. (1977) "Sacha Guitry, cinéaste". En: Gauteur, C. y Bernard, A. (Eds.) (1990). *Sacha Guitry: Le cinema et moi*. Paris: Ramsay.

TRUFFAUT, F. (2000) [1966] *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.

UDO, J. y FELS, D. (2010) "Universal design on stage: live audio description for theatrical performances", *Perspectives: Studies in Translatology* 18 (3), pp. 189-203.

UTRAY, F., ORERO, P. y PEREIRA, A. (2009) "The Present and Future of Audio Description and Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing in Spain", *Meta. Journal des traducteurs* 54 (3), pp. 248-263.

VANOYE, F. (1996) *Guiones y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.

VANOYE, F. (1998) *Récit écrit. Récit filmique*. Paris: Nathan.

VANOYE, F. y GOLIOT-LETÉ, A. (2008) *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid: Abada.

VAZQUEZ, A. (2008) "Comentarios al documento *Competencias profesionales del subtitulador y del audiodescriptor*". Disponible en http://www.cesya.es/estaticas/jornada/documentos/comentarios_al_documento.pdf [última consulta 11-08-2013].

VERCAUTEREN, G. (2012) "Narratological Approach to Content Selection in Audio Description. Towards a Strategy for the Description of Narratological Time", *MonTI* 4, pp. 207-231.

VERCAUTEREN, G. y REMAEL, A. (2014) "Spatio-temporal setting". En: Maszerowska, A., Matamala, A. y Orero, P. (Eds.) *Audio Description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 61-80.

VILA-MATAS, E. (2008) *El viento ligero en Parma*. Madrid: Sexto Piso.

- VILA-MATAS, E. (2014) *París no se acaba nunca*. Barcelona: Debolsillo.
- VILLAIN, D. (1997) *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- VOGLER, C. (2002) *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- della VOLPE, G. (1967) *Lo verosímil fílmico y otros ensayos*. Madrid: Ciencia Nueva.
- YARBUS, A. L. (1967) *Eye movements and vision*. Nueva York: Plenum Press.
- YORK, G. (2007) "Verdi Made Visible. Audio-introduction for Opera and Ballet". En: J. Díaz Cintas, J., Orero, P. y Remael, A. (Eds.). *Media for All. Accessibility in Audiovisual Translation*. Amsterdam: Rodopi.
- ZHANG, Z. Y., WANG, B., AHMED F., RAMAKRISHNAN, I. V, ZHAO, R., VICELLIO, A. y MUELLER, K. (2013) "The Five Ws for Information Visualization with Application to Healthcare Informatics" *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 19 (11), pp. 1895-1910.
- ZUMALDE ARREGUI, I. (2006) *La materialidad de la forma fílmica. Crítica de la (sin) razón pos estructuralista*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- ZUNZUNEGUI, S. (1994) *Paisajes de la forma. Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid: Cátedra.
- ZAVALA, L. (2010) "El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica", *Revista Casa del Tiempo*, 3/4(30), pp.65-69. Disponible en http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30_iv_abr_2010/casa_del_tiempo_eIV_num30_65_69 [última consulta 20-12-2014]

GUIONES ORIGINALES.

ALMODÓVAR, P. (2004) *La mala educación*. Madrid: Ocho y medio.

ALMODÓVAR, P. (2006) *Volver: Un guión de Pedro Almodóvar*. Madrid: Ocho y medio.

COMDEN, B y GREEN, A. *Singing in the rain*. Disponible en <http://www.dailysript.com/scripts/singing-in-the-rain.pdf>, última consulta 22/06/2015.

FERNÁNDEZ SANTOS, A. y ERICE, V. (1976) *El espíritu de la colmena*. Madrid: Elías Querejeta ediciones.

GUTIÉRREZ, C. (2002) *Poniente*. Madrid: Ocho y medio.

HARE, D. (2002) *The Hours*. Nueva York: Penguin. Recuperado de http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/h/the-hours-script-michael-cunningham.html

LEÓN DE ARANOA, F. (2005) *Princesas*. Madrid: Ocho y medio.

LUNA, A. y BOLLAIN, I. (2003) *Te doy mis ojos*. Madrid: Ocho y medio.

TARANTINO, Q. (1995) *Pulp fiction: tres historias en una misma historia*. Barcelona: Mondadori.

WILDER, B. y DIAMOND, A. L. (1998) *El apartamento*. Madrid: Plot ediciones.



MATERIAL AUDIOVISUAL / FILMOGRAFÍA.

PELÍCULAS.

11'09"01 (Samira Makhmalbaf, Claude Lelouch, Youssef Chahine, Danis Tanovic, Idrisa Uedraogo, Ken Loach, Alejandro González Iñárritu, Amos Gitai, Mira Nair, Sean Penn y Shohei Imamura , 2002) [DVD] París: BAC Films.

2001, una odisea en el espacio (*2001: A space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

21 gramos (*21 grams*, Alejandro González Iñárritu, 2003) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Abre los ojos (Alejandro Amenábar, 1997) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Agente Secreto (*Secret Agent*, Alfred Hitchcock, 1936) [DVD] Madrid: Suevia Films.

Al final de la escapada (*À bout de souffle*, Jean-Luc Godard, 1960) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Alexander Nevsky (*Alexander Nevsky*, Sergei Eisenstein, 1938) [DVD] Madrid: JRB Produccion, Distribucion Y Comunicacion, S.L.

Algo pasa con Mary (*There's something About Mary*, Bobby and Peter Farrelly, 1998) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Aliens (James Cameron, 1986) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Amélie (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002) [DVD] Madrid: Vértigo Films.

Amenaza en la sombra (*Don't look now*, Nicholas Roeg, 1973) [DVD] Barcelona: Creative Films.

American Beauty (Sam Mendes, 1999) [DVD] Madrid: Dreamworks Entertainment.

Amores perros (Alejandro González Iñárritu, 2000) [DVD] Barcelona: Filmax.

Antes de la lluvia (*Before the rain*, Milcho Manchevsky, 1994) [DVD] Barcelona: Creative Films.

Apocalipsis now (*Apocalypse now*, Francis Ford Coppola, 1979) [DVD] Barcelona: Manga Films.

Armas de mujer (*Working girl*, Mike Nichols, 1988) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox.

Bailar en la oscuridad (*Dancer in the Dark*, Lars Von Trier, 2001) [DVD] Barcelona: Manga Films.

Beau Travail (Claire Denis 1991) [VIDEO ONLINE] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=0vCN2F2H6kQ>

Belle époque (Fernando Trueba, 1992) [DVD] Madrid: Divisa Red.

Billy Elliot (*Quiero bailar*) (*Billy Elliot*, Stephen Daldry, 2000) [DVD] Madrid: Universal Pictures International Spain

Birdman (*o la inesperada virtud de la ignorancia*) (*Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, Alejandro González Iñárritu, 2014) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Blade Runner (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Blancanieves (Pablo Berger, 2012) [DVD] Barcelona: Cameo.

Brokeback mountain (*Brokeback mountain*, Ang Lee, 2005) [DVD] Madrid: Universal Pictures.

Canino (*Kynodontas*, Yorgos Lanthimos, 2009) [DVD] Madrid: Avalon Distribucion Audiovisua

Cantando bajo la lluvia (*Singing by the rain*, Stanley Donen, 1952) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Carretera perdida (*Lost Highway*, David Lynch, 1997) [DVD] Barcelona: Cameo.

Celebración (*Festen*, Thomas Vintenber, 1998) [DVD] Madrid: Golem Distribución

Cenicienta (*Cinderella*, Walt Disney, 1950) [DVD] Madrid: The Walt Disney Company Iberia.

Centauros del desierto (*The Searchers*, John Ford, 1956) [DVD] Madrid: Warner Home Video.

Chinatown (Roman Polansky, 1974) [DVD] Madrid: Paramount Films España.

Ciudadano Kane (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) [DVD] Barcelona: Manga Films.

Con faldas y a lo loco (*Some like it hot*, Billy Wilder, 1959) [VIDEO ONLINE] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=9V_hHK0S374.

Corazón Salvaje (*Wild Heart*, David Lynch, 1990) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Cowboy de medianoche (*Midnight cowboy*, John Schlesinger, 1969) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox España.

Desaparecido (*Missing*, Costa-Gavras, 1982) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Deseando amar (*Fa yeung nin wa*, Wong Kar Wai, 2000) [DVD] Madrid: Divisa Red.

Django desencadenado (*Unchained Django*, Quentin Tarantino, 2012) [DVD] Madrid: Sony Pictures.

Dudosa virtud (*Easy Virtue*, 1928) [DVD] Barcelona: Filmax.

Duelo de titanes (Gunfigth at the OK Corral, John Sturges, 1957) [DVD] Madrid: Research Entertainment.

Easy rider (Buscando mi destino) (Easy Rider, Denis Hopper 1969) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands, Tim Burton, 1990) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox.

El ángel azul (Der blaue engel, Joseph Von Sternberg, 1930) [VIDEO ONLINE] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=o7qliBIOZJM>

El apartamento (The apartment, Billy Wilder, 1960) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

El arca rusa (Russikiy kovcheg, Nicolas Sukorov, 2002) [VIDEO ONLINE] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=sE2jRxToAjQ>

El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford (The assassination of Jessee James by the coward Robert Ford, Andrew Dominik, 2007) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

El asesinato de Trotsky (The Assassination of Trotsky, Richard Losey, 1972) [DVD] Madrid: Suevia Films.

El bueno, el feo y el malo (Il buono, il brutto, il cattivo, Sergio Leone, 1966) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

El cabo del miedo (Cape fear, Martin Scorsese, 1991) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

El cabo del terror (Cape Fear, J.L. Thompson, 1962) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

El cantor de jazz (The jazz singer, Alan Crosland, 1927) [DVD] Madrid: Warner Bross.

El cielo sobre Berlín (Der Himmel über Berlin, Wim Wenders, 1987) [DVD] Barcelona: Filmax.

El diablo y Daniel Johnston (The devil and Daniel Johsnton, Jeff Feuerzeig, 2005) [DVD] Madrid: DTS.

El estrangulador de Boston (The Boston Strangler, Richard Fleischer, 1968) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox.

El gabinete del Dr. Caligari (*Das kabinat des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) [DVD] Madrid: Divisa Home video.

El Gran Hotel Budapest (*The Grand Budapest Hotel*, Wes Anderson, 2014) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

El gran Lewobsky (*The big Lewobsky*, Joel y Ethan Coen, 1998) [DVD] Madrid: Universal Pictures.

El hombre de la cámara (*Chelovek's Kino-apparatom*, Dziga Vertov, 1929) [DVD] Madrid: Divisa Red.

El hombre que nunca estuvo allí (*The Man who wasn't there*, Joel y Ethan Coen, 2001) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

El lobo de Wall Street (*The Wolf of Wall Street*, Martin Scorsese, 2013) [DVD] Madrid: Universal Pictures.

El luchador (*The fighter*, Darren Aronofsky, 2008) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

El mago de Oz (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

El nacimiento de una nación (*The birth of a Nation*, D.W. Griffith, 1915) [DVD] Madrid: Divisa Home video.

El paciente inglés (*The english patient*, Anthony Mingella, 1996) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

El padrino (*The godfather*, Francis Ford Coppola, 1972) [DVD] Madrid: Paramount Films España.

El pianista (*The pianist*, Roman Polansky, 2002) [DVD] Madrid: DeAplaneta.

El piano (*The piano*, Jane Campion, 1993) [DVD] Barcelona: A Contracorriente Films.

El pisito (Marco Ferreri e Isidoro M. Ferry, 1958) Tenerife: Impulso Records.

El planeta de los simios (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

El proceso de Juana de Arco (*Procés de Jeanne d'Arc*, Robert Bresson, 1962) [DVD] Barcelona: La Casa Del Cine Para Todos, S.L.

El profesional (*Léon*, Luc Besson, 1994) [DVD] Madrid: The Walt Disney Company Iberia.

El rey León (The Lion King, Roger Allens y Rob Minkoff, 1994) [DVD] Madrid: The Walt Disney Company Iberia.

El sexto sentido (The sixth sense, M. Night Shyamalan, 1999) [DVD] Madrid: The Walt Disney Company.

El sueño de Ellis (The immigrant, James Gray, 2014) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

El talento de Mr. Ripley (The talented Mr. Ripley, Anthony Minghella, 1999) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

El tercer hombre (The third man, Carol Reed, 1949) [DVD] Barcelona: Filmax.

El traje (Alberto Rodríguez, 2002) [DVD] Barcelona: Tesela.

El tren de las 3:10 (3:10 to Yuma, James Mangold, 2007) [DVD] Barcelona: Filmax.

Embriagado de amor (Punch-Drunk Love, Paul Thomas Anderson, 2002) [DVD] Madrid Columbia Tristar Home Entertainment.

En busca del arca perdida (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Esencia de mujer (Scent of a woman, Martin Brest, 1992) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Extraños en un tren (Strangers on a train, Alfred Hitchcock, 1951) [DVD] Madrid: Warner Bros Pictures España.

Fama (Fame, Allan Parker, 1980) [DVD] Madrid: Universal Pictures International Spain.

Funny games (Funny games, Michael Haneke, 2007) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Furia (Fury, Fritz Lang, 1936) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Gritos y Susurros (Viskningar och rop, Ingmar Bergman, 1972) [DVD] Barcelona: Manga Films.

Harold y Maude (Harold and Maude, Hal Ashby, 1971) [DVD] Madrid: Paramount Films España.

Hulk (Hulk, Ang Lee, 2003) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Impulso criminal (Compulsion, Richard Fleischer, 1959) [DVD] Barcelona: Regasa Clau S.L.

Independence Day (Independence Day, Roland Emmerich, 1996) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Infidel (Unfaithful, Adrian Lyne, 2002) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Intolerancia (Intolerance, D. W. Griffith, 1916) [DVD] Madrid: Divisa Red.

Irreversible (Irréversible, Gaspar Noé, 2002) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

Iván el terrible (Iván Grozny, Sergei Eisenstein, 1944) [DVD] Madrid: JRB Produccion, Distribucion y Comunicacion, S.L.

Jeanne d'Arc (George Méliès, 1900) [VIDEO ONLINE] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vBXSratgqVk>

Jeanne d'Arc (Lauri Timonen, 2009) [DVD] Helsinki: Sputnik Oy.

Jesucristo Superstar (Jesus Christ Superstar, Norman Jewinson, 1973) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Juana de Arco (Joan of Arc, Victor Flemming, 1948) [DVD] Barcelona: Llamentol.

Juana de Arco de Luc Besson (The Messenger, Luc Besson, 1999) [DVD] Madrid: Sony Pictures Home Entertainmet and Cia S.R.C.

Juegos divertidos (Funny games, Michael Haneke, 1990) [DVD] Barcelona: Cameo.

Jules y Jim (Jules et Jim, François Truffaut, 1962) [DVD] Barcelona: Cameo.

Kill Bill: volumen 1 (Kill Bill: volume 1, Quentin Tarantino, 2004) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

Klute (Alan J. Pakula, 1971) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

La ardilla roja (Julio Medem, 1993) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

La bella durmiente (The sleeping beauty, Clyde Geronimi, 1959) [DVD] Madrid: The Walt Disney Company Iberia.

La boda de Muriel (Muriel's wedding, P.J. Hogan, 1995) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

La chaqueta metálica (Full metal jacket, Stanley Kubrick, 1987) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

La conquista del oeste (How The West Was Won, John Ford, Henry Hathaway, George Marshall y Richard Thorpe, 1962) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

La dama del lago (Lady in the lake, Robert Montgomery, 1947) [DVD] Barcelona: La Casa Del Cine Para Todos, S.L

La evasión (Le trou, Jacques Becker, 1960) [DVD] Barcelona: Vértice Cine.

La gran belleza (La grande bellezza, Paolo Sorrentino, 2013) [DVD] Barcelona: Cameo.

La guerra de las galaxias (Star Wars, George Lucas, 1977) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

La huelga (Stachka, Sergei Eisenstein, 1925) [DVD] Madrid: JRB Produccion, Distribucion y Comunicacion, S.L.

La jetée (Chris Marker, 1964) [DVD] Londres: Optimun Home Entertainment.

La lista de Schindler (Schlinder's list, Steven Spielberg, 1993) [DVD] Madrid: Universal Pictures.

La mala educación (Pedro Almodóvar, 2004) [DVD] Barcelona: Cameo.

La milla verde (The Green mile, Frank Darabont, 1999) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

La naranja mecánica (The clockwork orange, Stanley Kubrick, 1971) [DVD] Madrid: Warner Bros Pictures España.

La niebla (The mist, Frank Darabont, 2007) [DVD] Madrid: Mpo Iberica.

La noche del cazador (The nighth of the hunter, Charles Laughton, 1955) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

La pasión de Cristo (The passion of the Crist, Mel Gibson, 2004) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

La Passion de Jeanne d'Arc (Carl Theodor Dreyer, 1928) [DVD] Madrid: Sherlock Films.

La red social (*The Social Network*, David Fincher, 2010) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

La rosa púrpura de El Cairo (*The purple rose of Cairo*, Woody Allen, 1985) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

La soga (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

La última noche (*Last night*, Spike Lee, 2002) [DVD] Madrid: Divisa Red.

La ventana indiscreta (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954) [DVD] Madrid: Universal Pictures.

La vida secreta de las palabras (*The secret life of words*, Isabel Coixet, 2005) [DVD] Barcelona: Cameo.

Las Amistades Peligrosas (*The dangerous liaisons*, Stephen Frears, 1988) [DVD] Madrid: Warner Bros Pictures España.

Las aventuras de Priscilla, reina del desierto (*The adventures of Priscilla, Queen of Desert*, Stephan Elliot, 1994) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Las Horas (*The hours*, Stephen Daldry, 2002) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Lawrence de Arabia (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Los amantes del círculo polar (Julio Medem, 1998) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Los golpes de la vida (*Nil by mouth*, Gary Oldman, 1997) [DVD] Madrid: Columbia Films.

Los idiotas (*The Idioterne*, Lars Von Trier, 1998) [DVD] Madrid: Golem Distribución.

Los increíbles (*The incredibles*, Brad Bird, 2004) [DVD] Madrid: Walt Disney Studios Motion Picture Spain.

Los miserables (*Lés Misérables*, Tom Hopper, 2012) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Los paraguas de Cherburgo (Les parapluies de Cherburg, Jacques Demy, 1964) [DVD] Madrid: Divisa Home video.

Los siete samuráis (Shichinin no samurái, Akira Kurosawa, 1954) [DVD] Madrid: Karma Films.

Los Soprano (The Soprano, David Chase, HBO, 1999-2007) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, Akira Kurosawa, 1990) [DVD] Madrid: [Warner Bros Pictures España](#).

Los visitantes no nacieron ayer (Les visiteurs, Jean Marie Poiré, 1993) [DVD] Barcelona: Versus Entertainment.

Lost in translation (Lost in translation, Sofia Coppola, 2003) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Luna Nueva (His girl friday, Howard Hawks, 1940) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Mad men (HBO, Matthew Weiner, 2007-2015) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Magnolia (Paul Thomas Anderson, 1999) [DVD] Madrid: Paramount Films España.

Mala sangre (Mauvais sang, Léo Carax, 1986) [DVD] Madrid: [Avalon Distribución Audiovisual](#).

Match Point (Match Point, Woody Allen, 2005) [DVD] Madrid: Divisa Red.

Melodías de Broadway (The band wagon, Vincente Minelli, 1953) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Memento (Memento, Christopher Nolan, 2000) [DVD] Barcelona: Cameo.

Metrópolis (Metropolis, Fritz Lang, 1924) [DVD] Madrid: Divisa Home video.

Mi tío (Mon oncle, Jacques Tati, 1958) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

Minority Report (Steven Spielberg, 2002) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Mogambo (Mogambo, John Ford, 1953) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Mud (Jeff Nichols, 2012) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Mulholland Drive (David Lynch, 2001) [DVD] Madrid: Vértigo Films.

Ocean's Eleven (*Ocean's Eleven*, Lewis Mileston, 1960) Madrid: Warner Bros Pictures España.

Octubre (*Octyabr, Sergei Eisenstein, 1928*) [DVD] Madrid: JRB Produccion, Distribucion Y Comunicacion, S.L.

Origen (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Perfume de mujer (*Profumo di donna*, Dino Risi, 1974) [DVD] Madrid: Divisa Red.

Persona (*Persona*, Ingmar Bergman, 1966) [DVD] Barcelona: Filmax.

Pleasantville (*Pleasantville*, Gary Ross, 1998) [DVD] Madrid: Warner Bros Digital Distribution.

Pozos de ambición (*There will be blood*, Paul Thomas Anderson, 2007) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

Princesas (Fernando León, 2006) [DVD] Madrid: Warner Home Video.

Psicosis (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Psicosis (*Psycho*, Gus Van Sant, 1998) [DVD] Madrid: Universal Pictures.

Pulp fiction (Quentin Tarantino, 1994) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

¿Qué ocurrió entre tu padre y mi madre? (*Avanti!*, Billy Wilder, 1972) [DVD] Barcelona: C.B. Films S.A.

Rashomon (*Rashômon*, Akira Kurosawa, 1950) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones S.A.

Relatos salvajes (Damian Szifron, 2014) [DVD] Madrid: Warner Bros Pictures España

Réquiem por un sueño (*Requiem for a dream*, Darren Aronofsky, 2000) [DVD] Barcelona: Lauren Films.

Reservoir dogs (Quentin Tarantino, 1992) [DVD] Madrid: MPO Ibérica, S.L.

Rojos (*Reds*, Warren Beauty, 1980) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

- Saint Joan* (Otto Preminger, 1957) [DVD] Barcelona: La Casa Del Cine Para Todos, S.L
- Sans Soleil* (Chris Marker, 1983) [DVD] Londres: Optimun Home Entertainment.
- Scary movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones/Emon.
- Scream* (Wes craven, 1996) [DVD] Barcelona: Savor Ediciones/Emon.
- Sed de Mal (Touch of Evil, Orson Welles, 1958)* [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.
- Señora Doubtfire, papá de por vida (Mrs. Doubtfire, Chris Columbus, 1993)* [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox España.
- Sin city (Ciudad del Pecado) (Sin city, Robert Rodríguez, 2005)* [DVD] Madrid: The Walt Disney Company Iberia.
- Sin perdón (Unforgiven, Clint Eastwood, 1992)* [DVD] Madrid: Warner Home Video.
- Solaris* (Andrei Tarkovsky, 1972) [DVD] Barcelona: Llamentol.
- Solaris (Solaris, Steven Soderbergh, 2002)* [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- Spanish Movie* (Javier Ruiz Caldera, 2009) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- Stardust (Stardust, Matthew Vaughn, 2007)* [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.
- También la lluvia* (Icíar Bollaín, 2010) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.
- Te doy mis ojos* (Icíar Bollaín, 2003) [DVD] Barcelona: Manga Films.
- Terminator (Terminator, James Cameron, 1984)* [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- The ring* (Alfred Hitchcock, 1927) [DVD] Madrid: Suevia Films, S.L.
- Thelma y Louise* (Ridley Scott, 1991) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Tiburón (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Tiempos modernos (*Modern Times*, Charles Chaplin, 1936) [DVD] Madrid: Divisa Home video.

Titanic (*Titanic*, James Cameron, 1997) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Toro salvaje (*Raging Bull*, Martin Scorsese, 1980) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Traffic (Steven Soderbergh, 2000) [DVD] Barcelona: Manga Films.

Transformers (Michael Bay, 2007, 2009, 2011 y 2014) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Tres colores: Blanco (*Trois couleurs: Blanc*, Krzysztof Kieslowski, 1994) [DVD] Barcelona: Cameo.

Un americano en París (*An american in Paris*, Vincente Minelli, 1951) [DVD] Santa Cruz de Tenerife: Impulso Records.

Un lugar para quedarse (*This must be the place*, Paolo Sorrentino, 2011) [DVD] Barcelona: Cameo.

Un perro andaluz (*Un chien andalou*, Luis Buñuel y Salvador Dalí, 1928) [DVD] Barcelona: Llamentol, S.L.

Uno de los nuestros (*Goodfellas*, Martin Scorsese, 1990) [DVD] Madrid: Warner Bros Pictures España.

Vacas (Julio Medem, 1991) [DVD] Madrid: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Vanilla Sky (Cameron Crowe, 2001) [DVD] Madrid: Paramount Television & Digital Distribution Spain S.L.

Vértigo: de entre los muertos (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958) [DVD] Madrid: Universal Pictures.

Víctor o Victoria (*Victor Victoria*, Blake Edwards, 1982) [DVD] Madrid: Warner Bros Pictures España.

Vidas cruzadas (*Short cuts*, Robert Altman, 1993) [DVD] Barcelona: Lauren Films.

Volver (Pedro Almodóvar, 2006) [DVD] Barcelona: Cameo.

Wall-E (*Wall-E*, Andrew Stanton, 2006) [DVD] Madrid: The Walt Disney Company Iberia.

Zazie en el metro (*Zazie dans le métro*, Louis Malle, 1959) [DVD] Barcelona: La Casa Del Cine Para Todos, S.L.

PELÍCULAS AUDIODESCRITAS.

A propósito de Schmidt (Alexander Payne, 2002; AD Antonio Vázquez, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Al este del edén (Elia Kazan, 1955; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Amadeus (Milos Forman, 1984; AD, José F. Echeverría, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.

Amantes (Vicente Aranda, 1991; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Amélie (Jean-Pierre Jeunet, 2001; AD Antonio Montero, 2002) [VHS] Madrid: ONCE.

América América (Elia Kazan, 1963; AD José Antonio Álvarez, 2005) [VHS] Madrid: ONCE.

Apocalipsis now (Francis Ford Coppola, 1979; AD José F. Echeverría, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.

Arde Mississippi (Allan Parker, 1988; AD José Antonio Álvarez, 2005) [VHS] Madrid: ONCE.

Arrugas (Ignacio Ferreras, 2011; AD Gala Rodríguez, 2012) [VHS] Madrid: ONCE.

Astérix y Cleopatra (Belvision, 1968; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Astérix y los Vikingos (Stefan Fjeldmark y Jesper Møller; AD Antonio Vázquez, 2007) [VHS] Madrid: ONCE.

Atraco a las 3 (Pedro Masó 1962; AD José Luis Chavarría Pérez, 2004) [VHS] Madrid: ONCE.

Australia (Baz Luhrmann, 2008; AD Antonio Vázquez, 2008) [VHS] Madrid: ONCE.

Azul oscuro casi negro (Daniel Sánchez Arévalo, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

Babel (Alejandro González Iñárritu, 2002; AD José Antonio Álvarez, 2007) [VHS] Madrid: ONCE.

Bagdad café (Percy Adlon, 1987; AD Javier Navarrete, 1994; remasterizada en 2003) [DVD] Madrid: ONCE.

Bailando con lobos (Kevin Costner, 1990; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Belle époque (Fernando Trueba, 1992; AD Aristia, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Ben-Hur (William Wyler, 1959; AD Antonio Vazquez, 2008) [VHS] Madrid: ONCE.

Bienvenidos al norte (Dani Boon, 2008; AD Arisia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Blancanieves y los siete enanitos (Walt Disney, 1937; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Braveheart (Mel Gibson, 1995; AD Aristia, 1995) [VHS] Madrid: ONCE.

Brokeback Mountain (Ang Lee, 2005; AD Antonio Vazquez, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

Cabaret (Bob Fosse, 1972; AD Antonio Muñoz, 2007) [VHS] Madrid: ONCE.

Cantando bajo la lluvia (Stanley Donen, 1951; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Casino Royale (Martin Campbell, 2006; AD José Antonio Álvarez, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

Casper (Brad Silberling, 1995; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Centauros del desierto (John Ford, 1956; AD José Antonio Álvarez, 2007) [VHS] Madrid: ONCE.

Chinatown (Roman Polansky, 1974; AD Aristia, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.

Ciudadano Kane (Orson Welles, 1941; AD Javier Navarrete, 1999; remasterizada en 2003) [DVD] Madrid: ONCE.

Cowboy de medianoche (John Schlesinger, 1969; AD Antonio Muñoz, 1998) [VHS] Madrid: ONCE.

Diarios de motocicleta (Walter Salles, 2004; AD José Antonio Álvarez, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

Doctor Zhivago (David Lean, 1965; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Dos días en París (Julie Delpy, 2007; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

- E.T. el extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.
- El abuelo* (José Luis Garci, 2000; AD Adolfo Díez, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.
- El ángel azul* (Joseph Von Sternberg, 1930; AD Javier Navarrete, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.
- El apartamento* (Billy Wilder, 1960; AD Rosa Pujol, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.
- El cartero y Pablo Neruda* (Michael Radford, 1997; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.
- El color del paraíso* (Majid Majidi, 1999; AD Gala Rodríguez, 2007) [VHS] Madrid: ONCE.
- El discreto encanto de la burguesía* (Luis Buñuel, 1972; AD Javier Navarrete, 1998) [VHS] Madrid: ONCE.
- El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973; AD Javier Navarrete, 1998) [VHS] Madrid: ONCE.
- El extraño viaje* (Fernando Fernán Gómez, 1964; AD Jesús Coba, 2007) [VHS] Madrid: ONCE.
- El hundimiento* (Oliver Hirschbiegel, 2004; AD Antonio Vázquez, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.
- El jardinero fiel* (Fernando Meirelles, 2005; AD José Antonio Álvarez, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.
- El otro lado de la cama* (Emilio Martínez Lázaro, 2002; AD, Carmen Consentino, 2003) [VHS] Madrid: ONCE.
- El paciente inglés* (Anthony Minganella, 1997; AD Rosa Pujol, 2002) [VHS] Madrid: ONCE.
- El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.
- El proyecto de la bruja de Blair* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999; AD José Antonio Álvarez, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.
- El puente sobre el río Kwai* (David Lean, 1957; AD Aristia, 1998) [VHS] Madrid: ONCE.
- El quinteto de la muerte* (Alexander Mackendrick, 1955; AD Aristia, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.
- El rey León* (Roger Allens y RobMinkoff, 1994; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.
- El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (Peter Jackson, 2001; AD Antonio Vázquez, 2002) [VHS] Madrid: ONCE.

El señor de los anillos: Las dos torres (Peter Jackson, 2002; AD Antonio Vázquez, 2003) [VHS] Madrid: ONCE.

El séptimo sello (Ingmar Bergman, 1957; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

El sexto sentido (M. Night Shyamalan, 1999; AD José F. Echeverría, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.

El silencio de los corderos (Jonhattan Demme, 1991; AD José Luis Chavarría, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

El tercer hombre (Carol Reed, 1949; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

El traje (Alberto Rodríguez, 2002; AD Javier Navarrete, 2003) [VHS] Madrid: ONCE.

Elisabeth. La edad de oro (Shekar Kapur, 2007; AD Gala Rodríguez, 2008) [VHS] Madrid: ONCE.

Elisabeth. La reina virgen (Shekar Kapur, 1998; AD Gala Rodríguez, 2008) [VHS] Madrid: ONCE.

Emmanuelle (Just Jaeckin, 1974; AD José Antonio Álvarez, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Entrevista con el vampiro (Neil Jordan, 1994; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Esencia de Mujer (Martin Brest, 1991; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Espartaco (Stanley Kubrick, 1960; AD Jesús Coba, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

Fahrenheit 451 (François Truffaut, 1966; AD José Luis Echeverría, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Fiebre del sábado noche (John Badham, 1977; AD Gala Rodríguez, 2008) [VHS] Madrid: ONCE.

Fortunata y Jacinta (Mario Camus, 1988 cap. 3; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Fresa y chocolate (Tomás Gutiérrez Alea y Juan Carlos Tabío, 1994; AD Rosa Pujol, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Ghost: Más allá del amor (Jerry Zucker, 1990; AD Aitor Gabilondo, 1999) [VHS] Madrid: ONCE.

Gladiator (Ridley Scott, 2000; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Harry Potter y el prisionero de Azkabán (Alfonso Cuarón, 2004; AD José Antonio Álvarez, 2005) [VHS] Madrid: ONCE.

Indiana Jones y el templo maldito (Steven Spielberg, 1994; AD Antonio Vázquez, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.

Infiltrados (Martin Scorsese, 2006; AD Jesús Coba, 2007) [VHS] Madrid: ONCE.

La buena estrella (Ricardo Franco, 1997; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

La cinta blanca (Michael Haneke, 2009; AD Antonio Vázquez, 2010) [VHS] Madrid: ONCE.

La colmena (Mario Camus, 1982; AD Charo Soria y José Luis Chavarría, 2003) [VHS] Madrid: ONCE.

La Guerra de las Galaxias (George Lucas, 1977; AD Aristia, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

La historia interminable (Wolfgang Petersen, 1984; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

La joya del Nilo (Lewis Teague, 1985; AD Antonio Vázquez, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

La ley del silencio (Elia Kazan, 1954; AD José Luis Chavarría, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

La naranja mecánica (Stanley Kubrick, 1971; AD Javier Navarrete, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

La noche de los muertos vivientes (George A. Romero, 1968; AD José Antonio Álvarez, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.

La pasión turca (Vicente Aranda, 1994; AD Javier Navarrete, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.

La ventana indiscreta (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954; AD Antonio Vázquez, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

La vida secreta de las palabras (Isabel Coixet, 2005; AD Charo Soria, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

Las Amistades Peligrosas (Stephen Frears, 1998; AD, Rosa Pujol, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.

Las aventuras de Tom Sawyer (Norman Taurog, 1938; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Las horas (Stephen Daldry, 2002; AD José Luis Chavarría, 2004) [VHS] Madrid: ONCE.

Lo que el viento se llevó (Víctor Fleming, 1939; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Los pájaros (Alfred Hitchcock, 1963; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Los puentes de Madison (Clint Eastwood, 1995; AD Aristia, n.d.) [VHS] Madrid: ONCE.

Martín (H)ache (Adolfo Aristarain, 1998; AD Javier Navarrete, 1999) [VHS] Madrid: ONCE.

Mejor Imposible (James L. Brooks, 1997; AD, José Antonio Álvarez, 2004) [VHS] Madrid: ONCE.

Millenium I: Los hombres que no amaban a las mujeres (Niels Arden Oplev, 2009; AD Antonio Vázquez, 2010) [VHS] Madrid: ONCE.

Muerte de un ciclista (Juan Antonio Bardem, 1955; AD Javier Navarrete, 1999) [VHS] Madrid: ONCE.

No me chilles que no te veo (Arthur Giller, 1989; AD Rosa Pujol, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.

Princesas (Fernando León de Aranoa, 2005; AD José Luis Chavarría Pérez, 2006) [VHS] Madrid: ONCE.

Psicosis (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Consentino, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994; AD Aitor Gabilondo, 1999) [VHS] Madrid: ONCE.

Ratatouille (Pixar, 2007; AD Antonio Vázquez, 2008) [VHS] Madrid: ONCE.

Revolutionary road (Sam Mendes, 2008; AD Antonio Vazquez, 2010) [VHS] Madrid: ONCE.

Ser o no ser (Ernst Lubistch, 1942; AD Rosa Pujol, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.

Sexo en Nueva York (Michael Patrick King, 2008; AD Gala Rodríguez, 2010) [VHS] Madrid: ONCE.

Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001; AD José Antonio Álvarez, 2002) [VHS] Madrid: ONCE.

Terminator (James Cameron, 1984; AD Antonio Vázquez, 2008) [VHS] Madrid: ONCE.

Thelma y Louise (Ridley Scott, 1991; AD Javier Navarrete, 1998) [VHS] Madrid: ONCE.

Tiempos modernos (Charles Chaplin, 1936; AD Javier Navarrete, 1998) [VHS] Madrid: ONCE.

Todo sobre mi madre (Pedro Almodóvar, 1999; AD José Echeverría, 2000) [VHS] Madrid: ONCE.

Traffic (Steven Soderbergh, 2000; AD Antonio Vázquez, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.

Un hombre y una mujer (Claude Lelouch, 1966; José L. Chavarría Pérez, 2003) [VHS] Madrid: ONCE.

Un lugar para quedarse (Paolo Sorrentino, 2011; AD Aristia 2012) [VHS] Madrid: ONCE.

Un perro andaluz (Luis Buñuel y Salvador Dalí, 1929; AD Javier Navarrete, 2001) [VHS] Madrid: ONCE.

Un profeta (Jacques Audiard, 2009; AD Aristia, 2010) [VHS] Madrid: ONCE.

Una proposición indecente (Adrian Lyne, 1993; AD Rosa Pujol 1998) [VHS] Madrid: ONCE.

Wall-E (Pixar, 2008; AD Antonio Vázquez, 2009) [VHS] Madrid: ONCE.

West side story (Robert Wise, 1961; AD Javier Navarrete, 1997) [VHS] Madrid: ONCE.



 **ANEXOS.
(MENCIÓN INTERNACIONAL/
MENTION INTERNATIONAL)**



**● INTRODUCTION. OBJECTIFS ET HYPOTHÈSES DE
LA RECHERCHE.**



INTRODUCTION. OBJECTIFS ET HYPOTHÈSES DE LA RECHERCHE.



1.1. CADRE GÉNÉRAL: L'AUDIODESCRIPTION CINÉMATOGRAPHIQUE.

“La dernière chose qu'on trouve en faisant un ouvrage est de savoir celle qu'il faut mettre la première”

(Pascal, Pensées, 1678, 976-19).

L'invention du cinématographe a été annoncée comme une technologie capable de reproduire la réalité. Cependant, depuis ses débuts il a **déployé** une qualité supplémentaire: il pourrait bien imiter la réalité, la transformant au grand étonnement du spectateur. Les premières réactions du public ont suscité des intérêts commerciaux, transformant le cinéma rapidement en industrie. Heureusement, en même temps, le cinéma allait aussi être un instrument de l'art, la philosophie et les sciences sociales. Aujourd'hui, environ cent-vingt ans après l'invention, il est évident qu'il fait partie du système culturel et artistique de toute société. C'est pour cela que les sociétés développées devraient garantir l'accès de tous les citoyens aux différents produits culturels, dont les films, qui ne peuvent pas être une exception.

L'approche légitime à la culture cinématographique pour les personnes ayant une déficience visuelle doit être prise en charge considérant le film dans toute sa complexité.

Tout d'abord, en tant que véhicules pour la transmission d'informations et de connaissances, les films sont également des produits culturels et artistiques. Deuxièmement, comme une façon de raconter des histoires ou des événements, les films sont des actes de communication. Troisièmement, selon l'impact qu'ils provoquent chez le spectateur, les films sont aussi des expériences esthétiques. Les produits cinématographiques suscitent chez le spectateur une expérience liée à leurs réactions émotionnelles et cognitives intransférables, qui sont construites grâce à l'articulation d'une série d'éléments formels. Nous parlons d'un certain nombre de signes et de codes spécifiques développés à travers l'histoire et utilisés par de nombreux réalisateurs à travers le monde. Devenu un langage grâce à sa propre écriture, le film est devenu un média, mais aussi un accès à la culture, parce que ses produits artistiques fournissent des expériences sensorielles, cognitives et émotionnelles aux citoyens.

Cette conception du cinéma est à l'origine du changement qu'ont connu, au cours des dernières décennies, les politiques d'accessibilité dans de nombreux pays, jusque-là plus inquiets d'éliminer les obstacles physiques que les culturels. Un nouveau concept, promu par les chercheurs et les mouvements sociaux, se base sur l'introduction progressive de termes tels que l'accessibilité universelle et de conception pour tous (Welch, 1995, cité dans Hernández Navarro Montes Lopez 2002, p. 22) afin d'évoluer vers un autre type de modèles sociaux capables d'adapter, non seulement l'environnement physique mais aussi les services et les produits culturels. Avec ce cadre juridique, la réalisation de cet objectif exige l'engagement des gouvernements, des institutions, des associations et des entreprises dans le domaine culturel, un engagement basé sur le respect des lois générales et l'élaboration des plans d'action pour le développement et la mise en œuvre des ressources en matière d'accessibilité.

Le principal moyen d'assurer l'accès au cinéma, à la télévision et à d'autres arts visuels pour les personnes ayant une déficience visuelle est l'audiodescription. Dans ce sens, l'audiodescription joue un rôle fondamental dans cette évolution, non seulement comme une traduction ou une adaptation des produits cinématographiques, mais aussi dans la conception de nouvelles stratégies de la production, la distribution et la commercialisation des œuvres audiovisuelles accessibles, en répondant au vrai modèle d'accessibilité et de la conception universelle.

Selon ce point de vue, l'audiodescription est intéressante pour de nombreux domaines, comme pour les mouvements sociaux -par rapport à leurs principaux utilisateurs- ou les marchés cinématographiques -en explorant de nouveaux protocoles- jusqu'à d'autres disciplines, telles que l'informatique et la linguistique computationnelle, en raison des possibilités offertes par l'audiodescription comme un outil pour l'indexation des serveurs web (Salway, Xu et Vassiliou, 2004) ou dans le champ de réalité virtuelle (Fryer et Freeman, 2012), bien que tout cela ne soit que des fonctions secondaires face à l'accessibilité comme une fin en soi.

Les premiers témoignages d'intérêt dans la définition du concept et de la technique de l'audiodescription proviennent du terrain social ou bien des audiodescripteurs professionnels (Ellis, 1991; Evans, 1994; Hernández Navarro Montes López, 2002; Hidalgo Valdes 1985, 1992; Montesinos 1995, Parker, 1996; Navarrete Moreno, 1997a, 1997b et 1999), mais bientôt l'audiodescription débarque dans le domaine académique, en générant de nombreuses recherches, en particulier dans les études de la traduction.

Un premier lot de contributions provenant de toutes sortes de contextes, nationaux et internationaux, ont le soin de définir l'audiodescription comme un type de traduction audiovisuelle (Snyder, 2004; Orero, 2005a; Braun, 2007 et 2008; Hernández Bartolomé et Mendiluce Cabrera, 2005) ou de dessiner l'état de choses dans les différents pays en ce qui concerne le cadre juridique européen et national (Neves, 2011; Mazur et Chmiel, 2012; Finbow, 2010; Parrilla, 2007). Bientôt, un travail plus spécifique axé sur les différents types d'audiodescription apparaît: à savoir, le cinéma et la télévision (Puigdomènech, Matamala et Orero, 2010, Chapado Sánchez, 2010; Ballester Casado, 2007; Rodríguez Domínguez, 2007), mais aussi le théâtre (Udo et Fels 2010; Chica, 2008), l'opéra (Cabeza-Cáceres et Matamala, 2008; Matamala et Orero, 2007a, 2007b y 2008) et le ballet (York, 2007). Sans la prétention d'inclure toutes les références, qui sont nombreuses, il y a des recueils qui soulignent divers aspects de la traduction: études de réception sur les spectateurs aveugles, public cible de l'audiodescription (Bourne et Lachat, 2010; Cabeza-Cáceres, 2013; Luque Colmenero, 2009) et aussi sur les traducteurs eux-mêmes. Par exemple, en se concentrant sur les facteurs affectant la réponse des audiodescripteurs face à l'image (Orero et Vilaró, 2012) ou plutôt à la sélection ultérieure de l'information visuelle (Vercauteren, 2012; Marzá Ibañez, 2010).

Des approches discursives et pragmatiques sont ajoutées (Remael, 2012; Braun, 2011; Rodríguez Posadas 2014, Iglesias Fernandez, 2010; Limbach, 2012), des études de corpus (Salway, 2007; Salway, Tomadaki et Vassiliou, 2004; Jiménez Hurtado, Rodríguez Domínguez et Seibel, 2010), des analyses comparatives ou des propositions orientées vers la traduction des audiodescriptions dans d'autres langues (Remael et Vercauteren, 2010, Herrador Molina, 2006; Bourne et Jiménez Hurtado, 2007). Ce sont des propositions variées qui comprennent des aspects multiples et complémentaires, comme par exemple des aspects didactiques de l'audiodescription (Cerezo, 2012; Díaz-Cintas, 2007b et 2008) ou à la propre audiodescription comme un outil d'enseignement (Cambeiro et Quereda, 2007; Martínez Martínez, 2009).

Parmi les contributions les plus récentes, on trouve même des approches aux textes filmiques concernant la recherche méthodologique pour analyser leur langage spécifique (Perego, 2014) ainsi que la sélection du contenu narratif, les personnages, les espaces et les actions, en fonction de leur pertinence (Benecke 2014, Vercauteren et Remael, 2014) compte tenu de la reconstruction ultérieure de l'information que les téléspectateurs fabriquent à partir de cette sélection (Fresno Cañada, 2014).

A ce propos, ce qui est curieux, cependant, c'est qu'aucune des études analytiques relatives à l'audiodescription filmique de la dernière décennie ait attiré l'intérêt dans le domaine cinématographique ou audiovisuel, en restant sous le contrôle de la traduction, ou bien de la linguistique computationnelle et les sciences sociales. ¿Cela est-il ou pas significatif que l'inclusion de l'accessibilité dans la communication audiovisuelle a été envisagée au sein de la traduction audiovisuelle (Orero, 2005a) et non pas dans la communication audiovisuelle? C'est éminemment un sujet de studio de cinéma et cela met l'accent sur un possible mépris considérable pour l'audiodescription dans le domaine des études cinématographiques. À cet égard, nous tenons à réclamer un espace de rencontre entre ces disciplines, soutenu par l'audiodescription elle-même, dans la mesure où elle exige au traducteur la maîtrise du cinéma ainsi que de la langue:

El profesional [de la audiodescripción] tiene que adquirir conocimientos sólidos en la materia que cubran el montaje de un programa, el valor de los cambios de plano, los distintos géneros audiovisuales, etc. Así sabrá, por ejemplo, cómo dejar que el programa audiovisual "respire" por sí mismo, evitando subtítular lo que es obvio o ya viene transmitido por la imagen (...) Del mismo modo, debe ser capaz de comprender las elecciones del director y saber respetarlas, sin ofrecer más información de la necesaria (Díaz-Cintas, 2006, pp. 53-54).

[Le professionnel doit acquérir des connaissances solides dans le domaine couvrant l'assemblage d'une émission, la valeur des changements de plan, les différents genres audiovisuels, etc. Alors il apprendra, par exemple, la façon de laisser le programme audiovisuel «respirer» par lui-même, en évitant le sous-titrage évident ou ce qui est déjà communiqué par l'image (...) De plus, il doit être capable de comprendre et de connaître les élections des réalisateurs et de les respecter, sans offrir plus d'informations que les strictement nécessaires]

Cette thèse doctorale est située entre les approches à l'audiodescription cinématographique de racines analytiques, en essayant d'aller à la rescousse de ce vide, puisque l'analyse du texte source, son entente, son appréhension et son déchiquetage sont également des tâches pour les études de traduction.

L'audiodescription précise à la fois des compétences linguistiques et sémiotiques, ce qui comprend une connaissance approfondie du langage cinématographique et de la sémiotique de l'image sur tout autre type de traduction audiovisuelle.

1.2. CADRE PARTICULIER: L'AUDIODESCRIPTION CINÉMATOGRAPHIQUE ESPAGNOLE.

Comme objet d'étude universitaire, l'audiodescription a principalement intéressé du point de vue des études de traduction. Dans le domaine de la traduction audiovisuelle, en particulier, il a été considéré une traduction intersémiotique multimodal complexe¹ (Jiménez Hurtado et Soler Gallego, 2013), à savoir, une traduction qui agit en déplaçant les différentes significations codées dans le système audiovisuel (film) au système verbal (audiodescriptions) dans le but de créer un produit complété filmique (film audiodécrit). En d'autres termes:

Verbal description is a way of using words to represent the visual world. This kind of description enables persons who are blind or visually impaired to form a mental image of what they cannot see. Verbal description has been used to make visual information accessible in film, television and, more recently, in museums (Salzhauer y Sobol, 2003, p. 229).

Pour comprendre les connexions qui doivent être établies dans ce travail entre la traduction et l'analyse du système filmique, on va commencer par fixer quelques notions à notre cadre d'action. Tout d'abord, l'audiodescription elle-même.

Dans le contexte espagnol, la norme AENOR (2005)² fournit une première définition générale, qui nous rapproche de la notion, bien qu'elle ne mette en évidence plus de doutes que de certitudes:



1. Si nous ne limitons pas la traduction aux transferts translinguistiques (Cattrysse, 1992, cité dans Ballester 2007, p. 152), audiodécrire est effectuer un transfert d'images à des mots, d'un système iconique à un système verbal. Par conséquent, nous avons une sorte de traduction intersémiotique (Jakobson, 1960). Dans la mesure où le récepteur préféré est le spectateur aveugle, cette traduction comprend aussi le travail qui est l'adaptation généralisée sous le label de « traduction accessible ». Il est, en bref, une traduction visuelle de nature intersémiotique, dont le but ultime est de développer un produit accessible aux personnes aveugles.

2. Bien que l'audiodescription existe en Espagne depuis les années 90, les premiers pas quant à normalisation n'apparaissent pas jusqu'en 2005. AENOR (2005) était l'organisme responsable de la collecte et de la publication d'une série de lignes directrices pour l'action dans la norme *UNE 153020: 2005 Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. Ceci est un document court (14 pages) pour les professionnels dans lesquels un glossaire des termes liés à la pratique professionnelle de l'audiodescription (*hueco de mensaje, bocadillo de información*, etc.) est offert, ainsi que la liste des lignes directrices générales pour l'audiodescription dans les différents contextes socioculturels: l'audiodescription des films, l'audiodescription pour le théâtre et des audioguides pour l'aménagement d'espaces culturels, des musées ou des sentiers de la nature. Le chapitre 4 reviendra sur cette norme pour analyser ses lignes directrices concernant exclusivement l'audiodescription filmique.

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 (AENOR, 2005, p. 4)

[L'audiodescription est un système de support de communication constitué d'un ensemble de techniques et de compétences appliquées afin de compenser le manque d'absorption de la partie visuelle contenue dans tout type de message, de fournir des informations audio adéquats qui traduisent ou expliquent, de sorte que les personnes handicapées visuellement puissent percevoir ce message comme un ensemble harmonieux dans la forme la plus similaire à celle reçue par une personne qui voit]

Selon cette définition, l'audiodescription est clairement conçue comme une traduction ("fournir des informations adéquates qui expliquent ou traduisent"), et elle ne les limite pas seulement au cinéma, comme nous le ferons nous-même, mais aussi plusieurs catégories de textes ou de phénomènes de communication, impliquant toujours le système visuel ("la partie visuelle contenue dans tout type de message").

Ainsi, par exemple, on peut étudier l'audiodescription des produits culturels dans l'environnement du théâtre, de l'opéra et des musées³. Cependant, cette première définition nous permet également de commencer à poser des questions: Que pouvons-nous considérer des «renseignements adéquats»? Qu'est-ce qui est perçu «de la forme la plus semblable à la façon dont le perçoit une personne qui voit»? Comment savons-nous que le message est «un ensemble harmonieux»?

Nous sommes d'accord avec Rodríguez Posadas que les formulations de cette norme sont plus vagues ou courtes que ce qui serait prévu dans un guide d'action pour les professionnels. En particulier, si c'est une règle dans laquelle «l'exigence de qualité pour l'audiodescription est établie» (AENOR, 2005, p. 3), nous avons détecté une lacune en ce qui concerne la délimitation des critères permettant d'analyser, de sélectionner, de trier ou de hiérarchiser les informations visuelle du texte source lors de l'audiodescription :



3. À cet égard, il y a déjà un certain nombre d'études spécifiques dans l'environnement espagnol, à la fois l'audiodescription du théâtre (Chica, 2008), de l'opéra (Matamala et Orero, 2007ab et 2008, Cabeza-Cáceres et Matamala, 2008) ou du monde des musées (Soler Gallego, 2012, 2013).

Aunque como norma oficial confeccionada en el marco de un órgano estatal es única en Europa, su validez es relativamente cuestionable ya que, en primer lugar, su cumplimiento no es obligatorio y, en segundo, en cuestiones de contenido en ocasiones resulta incompleta o generalista. Como por ejemplo, en lo referente al apartado "confección del guion" uno de los subapartados dice así: "Deben respetarse los datos que aporta la imagen, sin censurar ni recortar supuestos excesos ni complementar pretendidas carencias". En ningún momento se especifican cuáles son esos datos, es decir, en ella no se dan pautas sobre cómo audiodescribir, sino que se ofrecen una serie de premisas que describen el proceso en términos generales (Rodríguez Posadas, 2014, p. 20).

[Bien que ces règles officielles établies dans le cadre d'un organe de l'Etat n'a pas d'égal en Europe, sa validité est relativement contestable, car, d'une part, la conformité n'est pas obligatoire et, d'autre part, sur les questions de contenu, il est parfois incomplet ou généraliste. Par exemple, en ce qui concerne le paragraphe «rédaction de l'audiodescription» l'un des sous-titres est ainsi libellé: "Les données fournies par l'image doivent être respectées, sans censure aucune pour couper des excès présumés ni compléter les lacunes alléguées". A aucun moment on spécifie ce que sont les données, à savoir, aucune ligne directrice est donnée sur la façon d'audiodescrire, mais on offre un certain nombre d'hypothèses qui décrivent le processus en termes généraux]

Effectivement, en ce qui concerne l'audiodescription filmique, les lignes directrices proposées par cette norme UNE décrivent le processus en termes généraux, offrant quelques indices pour déterminer le quoi (l'intrigue de l'histoire est plus prioritaire que l'image plastique), le comment (style fluide, des phrases simples, éviter de transmettre des points de vue subjectifs), le quand (toujours dans les interstices entre les dialogues, éviter de marcher sur la musique ou des effets sonores) et le pour qui (styles différents si les films s'adressent aux nourrissons ou jeune public, par exemple). Cependant, nous n'avons trouvé aucune référence pour expliquer le pourquoi dans le processus de traduction audiodescriptive. C'est à dire, sans des critères d'analyse, de sélection ou de hiérarchisation adéquats, les lignes directrices sont trop ambiguës: «Les données fournies par l'image doivent être respectées, sans aucune censure pour couper des excès présumés ni compléter les lacunes alléguées» ou bien « éviter de décrire ce qui se dégage ou bien ce qui est facilement déduit de l'œuvre », nous conduisent automatiquement à nous poser des questions par rapport au processus de traduction, telles que: comment savons-nous ce qui est dégage ou déduit facilement? Par rapport à quoi on déduit des choses dans l'image filmique? Quelles sont les données fournies par une image filmique? Que peut-on considérer un excès présumé? Selon quoi cela serait-il un excès? Et une lacune alléguée? Alléguée pour qui?

Pour explorer ces questions et d'autres, nous avons entrepris la mise en œuvre de ce travail de doctorat. Alors que la norme recommande une analyse préliminaire des œuvres a fin de

discerner, en particulier, les limites de leur audiodéscriptibilité, l'une des premières questions que nous posons est la nature, les formes et les processus que l'analyse préliminaire devrait inclure. Par exemple, l'expérience du spectateur qui assiste une seule et unique fois à une pièce théâtrale ou une projection de film, est suffisante pour l'analyse? En principe, elle peut être suffisante pour les pièces de théâtre, puisque la seule expérience est en soi la vocation du spectacle théâtral, organisée selon l'éphémère et l'unicité. Dans le contexte théâtral, audiodécrire considérant des reconstitutions artificielles de représentation à partir d'autres matériels⁴ (photographies, des enregistrements audio, des entrevues avant ou après les premières, etc.) peut être même contre-productif et on doit fonder l'analyse uniquement sur l'expérience individuelle et unique du spectateur qui fait face à un événement scénique.

Dans le contexte du film, cependant, à la fois le film et l'audiodescription ont la vocation ultime d'être fixés, enregistrés et bloqués pour toujours. Nous avons beau voir et revoir un film (ou un film audiodécrit), sa constitution sémiotique ne changera pas, la chaîne textuelle de signes et codes restera toujours la même, une fois après l'autre. De même pour le spectateur aveugle par rapport au film audiodécrit, parce que l'audiodescription est enregistrée et adhérente à la BO du film. En principe, c'est l'appareil technologique lui-même qui fait l'audiodescription filmique moins malléable que celle présente dans d'autres contextes (théâtre, opéra, musées), capables de s'adapter à de nouveaux modes et de styles au fil du temps. L'audiodescription cinématographique, plus que toutes les autres traductions, exige des paramètres et des critères qui règlent correctement l'analyse, la sélection et la hiérarchisation du contenu, encore plus parce que la traduction faite restera à jamais attaché au film, constituant sa version accessible⁵.

Nous parlons d'une adéquation des critères quant au contenu du film, mais, en ce qui concerne le cadre social de la profession, il est inquiétant d'observer un certain manque de jugement



4. Il est important de distinguer entre le support matériel qui appartient à l'ordre des intentions ou déclarations des artistes, et l'autre qui repose sur le résultat artistique, le produit final montré au public, qui devrait être le seul objet de l'attention et l'étude. Par conséquent, «il ne faut pas confondre l'étude des énoncés d'intention (documents annonçant un plan de projet, des commentaires, des interviews, etc.), le paratexte (ou ensemble de textes autour du texte dramatique, notamment les indications scéniques), les enregistrements (...) de la représentation (son, image, vidéo ou film), la notation effectuée techniquement après la représentation, l'analyse sémiologique des signes et des réseaux de vecteurs, l'interprétation herméneutique de l'œuvre, les discours critiques d'escorte, qui font suite à sa présentation (Pavis, 2000, p. 35). N'oublions pas cette idée pour la revoir plus tard.

5. Cette responsabilité serait comparable à celle du traducteur littéraire, dont la version de l'œuvre sera en vigueur jusqu'à la réédition avec une nouvelle traduction. En fait, Aristia producteurs, responsable de la quasi-totalité des audiodécriptions en Espagne grâce à la ONCE, a commencé il y a quelques années le processus de remasterisation numériques pour passer les VHS au système DVD. Dans les nouvelles versions, beaucoup d'audiodécriptions ont été examinées et mises à jour.

dans la situation actuelle du marché espagnol professionnel, en gaspillant des ressources et en multipliant les versions audiodécrites du même film:

Así pues, se hace imposible presentar cifras oficiales de la AD que se ha hecho en España e incluso, debido a esta falta de acceso a los recursos disponibles, encontramos películas que han sido audiodescritas varias veces por distintos audiodescriptores, lo que supone a todas luces, una gestión insatisfactoria de los recursos. De este modo, nos podemos encontrar con la misma película audiodescrita para la ONCE, vuelta a audiodescribir para un DVD comercial o para una televisión regional (...). Sería mucho más económico aprovechar los recursos disponibles y poder hacer uso de ellos mediante la cesión o venta de los derechos, algo seguramente, mucho más económico. Un ejemplo de este procedimiento lo podemos encontrar con la película *Gran Torino* (Clint Eastwood, 2008) audiodescrita para la ONCE en 2010 por un audiodescriptor y en 2011 para Canal Sur por otro (Rodríguez Posadas, 2014, p. 20).

[Ainsi, il devient impossible de fournir des chiffres officiels sur ce qui a été fait par rapport à l'AD en Espagne et même, en raison de ce manque d'accès aux ressources disponibles, de trouver des films qui ont été audiodécrits à plusieurs reprises par des différents audiodescripteurs, ce qui est clairement une gestion des ressources insatisfaisante. Ainsi, nous pouvons trouver le même film audiodécrit par l'ONCE, audiodécrite à nouveau pour un DVD commercial ou bien pour une télévision régionale (...). Il serait beaucoup plus économique l'utilisation des ressources disponibles, par cession de droits ou la vente, quelque chose de certainement beaucoup moins cher. Un exemple de ce processus, serait le film *Gran Torino* (Clint Eastwood, 2008) audiodécrite une fois en 2010 par un audiodescripteur et en 2011 pour Canal Sur par un autre audiodescripteur différent]

En outre, parallèlement à cela, le cadre juridique pour l'audiodescription en Espagne⁶ a été basé sur la loi *LEY 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad*⁷, promulguée justement pour fixer, entre d'autres droits, l'accès à la culture pour les personnes ayant une déficience sensorielle. Cette loi



6. Nous nous concentrons sur le contexte espagnol parce que c'est celui qui nous intéresse. Pour plus d'informations sur les lois, règlements et statut de l'audiodescription dans d'autres pays se référer aux travaux de Orero (2012a), Limbach (2012), Chica (2012), Soler Gallego (2012), Cabeza-Cáceres (2013) et Rodríguez Posadas (2014).

7. Publiée dans le Boletín Oficial del Estado Español (BOE n° 289 de 3-12-2003).

exhortait adapter tous les produits culturels par le biais de sous-titrage et l'audiodescription⁸. Alors que que cette loi générale n'a pas établi le mode d'exécution, à savoir, elle ne vise pas en peu de temps les conséquences d'un échec par les entreprises ou les institutions impliquées, l'abrogation récente de cette loi par le *Real Decreto legislativo 1/2013, de 29 de Noviembre*⁹ a tronquée définitivement le processus de normalisation.

Si les universités ont une fonction sociale de nos jours, nous pensons qu'elle devrait être celle de compenser l'absence d'intérêt des institutions envers certains sujets, et de travailler dans l'espoir de faire des progrès qui peuvent se traduire, dans un sens large, en améliorer la vie des citoyens. Motivé par cette idée, ce travail de doctorat a pour but d'être une humble contribution à l'élaboration de critères avec lesquels faire de meilleures audiodescriptions, dont les traducteurs sont en mesure de comprendre le potentiel émotionnel, esthétique, et narratif des films et de les traduire vers les personnes aveugles qui sont intéressées par le cinéma, non seulement son sens, mais aussi sa forme, puisque celle-ci est celle qui transforme les films et le cinéma en expériences culturelles et esthétiques, comme tout autre spectacle:

Le spectateur confronté au spectacle en fait l'expérience concrète lorsqu'il perçoit des matériaux et des formes, en tant qu'il se maintient du côté du signifiant, c'est-à-dire tant qu'il résiste à une traduction immédiate en signifiés. Qu'il s'agisse de la présence et de la corporalité de l'acteur, du grain de sa voix, d'une musique, d'une couleur, ou d'un rythme, le spectateur est d'abord plongé dans l'expérience esthétique et l'événement matériel (Pavis, 2000, p. 33).

Cela implique que, puisque le spectateur aveugle peut s'approcher à l'expérience du voyant lorsqu'il regarde un film, l'audiodescription aurait à restaurer à la fois le contenu de l'image ainsi que sa forme, c'est-à-dire les signifiants au lieu des signifiés.



8. Cette loi a établi plusieurs phases: 1) au début de 2006, le gouvernement aura établi les critères d'accessibilité de base pour les technologies de société de l'information; 2) en 2010, tous les nouveaux produits et services de la société de l'information doivent être accessibles; 3) en 2014 tous les produits et services de la société de l'information doivent être accessibles (Université d'Alicante: Web (2001) *Accessibilidad* <http://accessibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=ley51-2003> [dernière consulte 12-03-2015]).

9. Le titre complet en espagnol est *Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social* (BOE n. 289 de 3-12-2013). Disponible sur <http://accessibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=rdl1-2013>.

Focalisée sur le cinéma, la télévision et les arts visuels, nous nous approchons à une seconde définition de l'audiodescription, visiblement plus concrète que celle de la norme UNE, parce que, en partie, elle explique quelle est la matière signifiante de l'audiodescription:

Consiste en un comentario condensado que se teje alrededor de la banda sonora de un producto audiovisual (programa de TV, película, obra de teatro, etc.), y que explota las pausas para explicar la acción que se desarrolla en la escena, describir lugares así como personajes, su vestuario, lenguaje corporal y expresiones faciales, con la finalidad de aumentar la comprensión del texto audiovisual por parte del discapacitado visual. La AD se convierte así en la forma por la cual las personas con deficiencias visuales pueden tener acceso al cine, la televisión y otras artes visuales (Ballester, 2007, p. 152)

[C'est un commentaire condensé qui est tissé autour de la bande sonore d'une œuvre audiovisuelle (émission de télévision, film, pièce de théâtre, etc.), en se servant des pauses pour expliquer l'action qui se déroule sur la scène, décrire des lieux et les personnages, leurs costumes, le langage corporel et les expressions faciales, afin d'accroître la compréhension du texte audiovisuel par les malvoyants. L'AD devient ainsi la manière dont les malvoyants peuvent accéder au cinéma, la télévision et autres arts visuels]

Cette définition souligne la substance des récits visuels: l'action, les personnages et l'espace scénique. Tous les éléments de la représentation sont, par définition, les matériaux: ils existent matériellement sur la scène (filmée ou non) et tant que signifiants placés par des artisans du spectacle. Cependant, pour ainsi dire, certains sont plus matériels que d'autres: ceux qui ne sont pas directement liés à la présence des acteurs, ou leurs voix ou de l'espace-temps dans lequel ils exercent leurs actions, ou le rythme de la musique. Maquillage, costumes, objets ou systèmes d'éclairage sont aussi des éléments signifiants dans tout spectacle. Mais, en termes de cinéma et des arts visuels, le système signifiant est encore plus large, car ces matériaux ont été filmés avec certaines procédures et pas d'autres, délimités par une série de cadres photo et aussi enchaînés plan après plan. Tout l'ensemble forme l'essence du système filmique (image des plans et montage) et présente le potentiel de signifier.

L'audiodescription des films, par conséquent, ne devrait pas être limitée au domaine de la narration pour expliquer l'action qui se déroule sur la scène ou de la description des lieux, des personnages, des costumes, du langage du corps et des expressions faciales afin d'accroître la compréhension du texte audiovisuel, puisqu'elle devrait aussi aborder la sphère du discours, cherchant à transférer les formes textuelles, outre le contenu de l'image (action, personnages et l'espace de la scène) de la façon unique dont ce contenu est présenté dans chaque film, sous forme photographique des matériaux, la conservation ou la concaténation sur l'écran. Enfin

tout cela conforme sa matérialité spécifiquement filmique, le véritable véhicule pour l'expérience culturelle et esthétique du spectateur, et aussi le spectateur malvoyant.

Imaginez la scène d'une danse. Si vous deviez décrire l'action, l'expressivité des personnages (le langage du corps, les expressions faciales) et l'espace de la scène (les vêtements, le maquillage ou les objets avec lesquels ils interagissent), la différence entre deux scènes de danse se situe dans ces éléments, mais le cœur de l'action resterait le même: la danse. Par conséquent, si le noyau de l'audiodescription est l'action, tout au plus, l'audiodescripteur essaierait de caractériser cette action dans son discours se référant à la façon particulière dont l'acteur ou les acteurs exécutent la danse sur scène. L'acte de la danse peut incarner des significations différentes, compte tenu de la forme scénique dans laquelle elle se produit, selon la manière de mettre en œuvre l'action par les acteurs. Une danse peut être représentée comme la manifestation d'une joie soudaine (*Chantons sous la pluie*, Stanley Donen, 1952), un petit triomphe personnel (qui se produit sur la scène de la promotion de Baxter dans *La Garçonnière*, Billy Wilder, 1960) ou en tant que l'euphorie excessive due à l'usage de drogues (*Le Loup de Wall Street*, Martin Scorsese, 2013). Toutefois, selon son inscription discursive, une scène de danse peut aussi être comprise comme un défi (*Billy contre son père dans Billy Elliot (I Wanna Dance)*, Stephen Daldry, 2000) ou comme un duel amical (Mia Wallace et Vincent Vega dans *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, 1994); comme un rite de l'acceptation de soi (à la fin de *Beau Travail*, Claire Denis, 1991) ou comme un vol interne, une évasion d'une réalité qui devient de plus en plus misérable (ce qui lui arrive à la protagoniste de *Dancer in the dark*, Lars von Trier, 2000); mais aussi comme un travail libérateur dur (*Fame*, Allan Parker, 1980) ou comme une libération du travail (*Mauvais sang*, Leo Carax, 1986); même dans un double sens en même temps, comme une célébration de la vie et de la mort (dans la dernière des huit histoires de *Rêves*, Akira Kurosawa, 1990).

De plus, sous la même forme apparente, le stéréotype social d'un couple qui danse peut devenir un spectacle fascinant, si l'action est exécutée amèrement (la couple de *El pisito*, Marco Ferreri et Isidoro M. Ferry, 1958), avec une colère réprimée (la mariée dans le dernier épisode du film *Les nouveaux sauvages*, Damián Szifrón, 2014) ou avec l'absurdité de ceux qui, en raison de l'isolement et de la répression, n'ont ni vu personne danser au rythme ni ont jamais appris à s'exprimer par la danse (*Canine*, Giorgos Lanthimos, 2009). L'écran des modes de représentation va plus loin si l'on considère les aspects discursifs du film, ceux qui concernent l'utilisation de codes appropriés pour composer des actions filmiques et de leur accorder une signification. Par exemple, la scène de danse de *Canine* (Yorgos Lanthimos, 2009) est représentée dans un plan frontal restant lointain, statique et passif, ce qui renforce le sentiment de pathos que les actrices transmettent avec leur danse absurde (*Séquence 1.1*). Cependant, le même cadre, frontal et statique, du plan général de la danse *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) doit être interprété différemment. Face à face, sur la piste, Mia et Vincent se défient l'un à l'autre avec leurs mouvements, alors que la caméra est maintenue à une certaine distance de la piste, en insistant sur la symétrie par l'idée d'un duel de danse (*Séquence 1.2*). Le plan général, dans ce cas-là, nous conduit dans l'action, laissant la vedette visuelle à la libre expression individuelle de chaque personnage. Un jeu amusant de mouvements nous amène à l'empathie avec eux, au contraire

que dans le film précédent, où le plan général coopérait avec l'interprétation des actrices en provoquant l'éloignement, l'étrangeté. Autrement dit, le même type de cadre peut signifier des choses différentes si nous considérons le discours audiovisuel globalement. Dans le système filmique, des encadrements choisis, les mouvements de caméra, etc. sont des éléments discursifs qui modifient le sens (ou le construisent, en vérité) et forment un élément incontournable de l'expérience esthétique est regardant un film. Par conséquent, si notre intention est d'aborder l'étude de l'audiodescription comme traduction d'images à des mots, nous devons approfondir le langage cinématographique, en le reconnaissant comme un système spécifique, comparable à la culture d'origine pour le traducteur interlingüistique.



Séquence 1.1.

Si la traduction est conçue comme un outil de médiation linguistique et sémiotique, de communication interculturelle et d'interaction sociale dans une variété d'événements de communication (Soler Gallego, 2014), l'événement filmique nécessite du concours de l'audiodescripteur dans les deux modes sémiotiques qui rendent leur paire de langues et cultures: le mode verbal et le mode audiovisuelle ou cinématographique.

Alors, le lecteur ne doit pas être surpris de trouver dans les pages suivantes ce que, dans le contexte des études de traduction, l'on pourrait appeler une analyse approfondie du système de l'origine et de ses manifestations textuelles concrètes. Le fait que ce travail est également comparable au champ de la traduction comme à d'autres champs d'étude tels que l'analyse textuelle, la sémiotique ou la communication audiovisuelle, répond à deux convictions de son auteur, un général et un plus spécifique.

La première est la défense de l'interdisciplinarité comme un moyen d'enrichissement de la recherche dans tous les domaines, puisque la traversée de perspectives permet de faire des progrès quant à l'extension des concepts, en collusion avec d'autres méthodes d'analyse pour

clarifier les résultats et, finalement, progresser dans le domaine des connaissances sur les objets d'étude.

La deuxième conviction, conduisant à l'établissement des objectifs et des hypothèses dans cette recherche, c'est qu'aussi bien les audiodescripteurs que les traducteurs audiovisuels, ont besoin non seulement d'être visuellement alphabétisés, mais de développer une compréhension profonde du discours et du système audiovisuels dans le but ultime d'être en mesure de reconnaître les différences subtiles qui résultent de la combinaison des mêmes ressources, appartenant au système source, dans chacune de ses manifestations concrètes: les films.



Séquence 1.2.

1.3. OBJECTIFS ET HYPOTHÈSES DE LA RECHERCHE

Définir l'audiodescription comme une sorte de traduction audiovisuelle, intersémiotique, accessible et subordonnée est également reconnaître qu'il y a un texte supérieur qui le précède: le film. À cet égard, la connaissance du système filmique fait partie de la formation requise pour l'audiodescripteur. Ayant reconnu cela, on va essayer de défendre que l'analyse du film devrait être une étape essentielle dans le processus de traduction audiodescriptive pour assurer la qualité du texte cible. En fin de compte, l'objectif global de ce travail de doctorat est d'aider à développer une ligne de recherche axée sur la théorisation et l'analyse du texte du film, avec la conviction que l'analyse de film est l'outil spécifique pour fixer des critères appropriés pour la sélection et l'organisation de l'information dans les audiodescriptions.

Cet objectif général qui englobe, probablement, tous les autres, exige de trouver un cadre théorique et conceptuel qui nous permet de construire des ponts entre les théories de l'analyse

de films, la communication audiovisuelle, la sémiotique et la traduction. Dans ce sens, c'est une approche à une thèse si typique du domaine de la communication audiovisuelle que de la traduction. En ce qui concerne les hypothèses ci-dessous, on devra décomposer cet objectif général en plusieurs blocs dérivés, c'est-à-dire, des objectifs spécifiques.

Une première série d'objectifs liés à la compréhension conceptuelle et la définition du texte filmique, qui influencera inévitablement l'analyse préliminaire du texte d'origine (TS) en vue de leur traduction:

- Comprendre le texte du film comme un événement complexe, dont la nature est sémiotique et communicative.
- Comprendre le texte du film comme une construction sémiotique qui, de cette façon, peut être décomposée et analysée.
- Décrire leurs constituants, la nature et le fonctionnement de leurs signes et leurs codes, ainsi que leurs paradigmes organisationnels.
- Décrire les processus sémiotiques et communicatifs dans lesquels il est impliqué, aussi bien du point de vue de son écriture que du point de vue de la lecture.
- Dessiner la construction d'un texte d'un film comme une traduction collective, comprise comme un processus complexe, une chaîne d'écritures et de lectures.
- Placer le scénario du film comme le texte source du processus.
- Analyser les phases de construction textuelle d'un film en relation avec les éléments importants qui sont ajoutés au film à de différents niveaux, assimilant les processus d'écriture et de lecture.
- Décrire le potentiel sémiotique de tous les éléments qui composent le texte du film à tous les niveaux, à la fin du processus.

Il s'agit d'un premier bloc complexe parce que le texte filmique, en même temps, fonctionne comme un événement de communication (ouvert) et en tant que construction analysable (fermé), et les deux réalités font partie d'un système de sens, qui est le système source (SS) de cette traduction intersémiotique. En ce qui concerne le processus de communication et de signification, les récepteurs et, plus spécifiquement, l'audiodescripteur, doivent être placés dans le processus de lecture. Un second bloc dédié à cela englobe deux objectifs principaux:

- Reconnaître le spectateur comme une entité variée et variable qui contribue à la construction de la signification d'un film.
- Encadrer l'audiodescripteur comme spectateur et comme traducteur de la dite signification pour le spectateur aveugle.

Enfin, un troisième bloc d'objectifs directement liés à notre concept-clé (*le voyage aller-retour*), attire l'attention sur le processus de traduction afin de proposer, à terme, des outils d'analyse, de compréhension et de consultation qui servent à l'élaboration de meilleures stratégies pour rédiger les audiodescriptions, complément nécessaire pour les films audiodécrits (Text Cible/TC).

- Comparer le travail d'audiodescription avec le travail de scénarisation.
- Analyser les stratégies textuelles d'audiodescription dans le processus de traduction.
- Observer les correspondances entre le discours filmique et le discours verbal.
- Proposer l'analyse du scénario du film en tant que meilleur texte parallèle pour le processus traducteur de l'audiodescription.

Cependant, ces trois blocs ne seront pas nécessairement développés dans cet ordre, car ils sont liés entre eux de plusieurs manières en formulant nos hypothèses, et nous en ferons référence au long de leur développement.

En premier lieu, nos hypothèses nous obligent à atteindre le premier ensemble d'objectifs, de définir conceptuellement le texte filmique en tant que concept et en tant que processus, d'analyser sa constitution, ses paradigmes organisationnels et aussi évaluer le spectateur comme une entité partenaire dans la construction du sens.

En deuxième lieu, à partir de ces prémisses générales, dans le voyage d'aller nous passons par les phases de construction textuelles, du scénario au film fini, avec un accent particulier sur le travail de l'écrivain et fondateur du texte filmique, le scénariste, utile pour évaluer une première corrélation entre le travail de l'écrivain et de l'audiodescripteur, donc nous avons des objectifs concernant le premier et troisième bloc (conceptualisation du texte source et son spectateur, d'un côté, processus de traduction, de l'autre côté). En outre, après le voyage chronologique, nous arrivons à la fin du parcours, le film. Ici, nous nous arrêtons pour analyser le film d'un point de vue sémiotique, traversant tous ses éléments importants. Ce premier chemin vise donc à atteindre les objectifs du premier bloc (la source d'analyse du texte). Ce premier trajet vise, donc, à étendre la réalisation des objectifs du premier bloc (analyse du texte source).

En troisième lieu, les conclusions concernant l'importance du texte source redeviennent prémisses à nouveau, parce que même si le film était la dernière étape de la tournée, c'est aussi le début du voyage de retour. Ainsi, la dernière partie de l'ouvrage est consacrée à la traduction des différents niveaux de l'image, qui nous mèneront au cœur du troisième bloc d'objectifs: vérifier les correspondances textuelles entre le discours filmique et le discours verbal.

Donc, les objectifs sont liés aux hypothèses d'une manière organique, à différents niveaux de correspondance, comme nous le verrons plus tard.

Si nous avons dit que l'approche à notre sujet veut rapprocher dans ce travail de doctorat la traduction au domaine de l'analyse des films, y compris la sémiotique et la communication audiovisuelle, c'est principalement dû à ces deux hypothèses principales.

La première hypothèse de cette étude ne sera pas formulée comme une question mais plutôt comme une correspondance qui coordonne tout l'ensemble, car l'analyse filmique sera utilisée pour argumenter l'existence de relations entre le discours filmique et le discours verbal de plusieurs modes simultanés. Tout d'abord, en général, il est entendu que l'image du film et le discours verbal, comme des ensembles discursifs, trouveront une réciprocité qui pourrait être divisée en niveaux grammaticaux (*Tableau 1.1*).

NIVEAUX DU DISCOURS FILMIQUE (ENSEMBLE)	NIVEAUX DU DISCOURS VERBAL (ENSEMBLE)
<i>Mise en scène</i> (contenu de l'image)	<i>Niveau lexical</i> (désignation du contenu)
<i>Mise en cadre</i> (encadrement du contenu)	<i>Niveau syntactique</i> (présentation syntactique des éléments)
<i>Mise en chaîne</i> (ordination, construction du discours)	<i>Niveau discursif</i> (succession discursive, cohérence, cohésion, etc.)

Tableau 1.1. Comparaison des niveaux grammaticaux entre le film et le discours verbal.

Lié à cette hypothèse générale, notre objectif principal est de démontrer l'existence d'un discours filmique, qui mérite d'être traité comme un processus et comme une construction, décomposé en ses éléments constitutifs et analysé comme un système source complexe dans tout processus de traduction audiovisuelle, mais en particulier dans le processus audiodéscriptif. Nous soutenons que parmi l'analyse filmique on peut découvrir comment sont organisés les signes et les codes dans le cinéma, tout comme à travers l'analyse textuelle des stratégies de désignation lexicale, syntaxique et de succession d'organisation discursive d'un texte verbal. Pour ce faire, nous devons aborder le texte source dans toute sa complexité avant de commencer à parler des correspondances.

Dans le cadre de cette première hypothèse, il y a un objectif appliqué, lié à la partie externe de ce travail de doctorat. Notre recherche sur le film est parrainée par le projet de I+D TRACCE, visant à étudier les audiodéscriptions d'après une méthodologie de corpus, en connexion avec l'outil informatique Taggetti, conçu pour l'étiquetage multiple de films audiodécrits. Dans ce sens, notre conceptualisation du texte du film et de la division de ses éléments constitutifs à trois niveaux de discours devrait garder à l'esprit ce but précis, que nous allons atteindre au moment voulu. Cependant, notre méthodologie n'est pas une méthodologie de corpus en tant que telle, puisqu'elle s'arrête juste avant d'essayer de construire des ponts entre l'analyse du film et

l'analyse textuelle, entre les objets textuels filmiques et ses différentes «traductions» ou versions verbales.

La seconde hypothèse est en relation avec le fait que, outre une construction sémiotique, le texte du film est le résultat d'un processus. Dans ce processus, nous allons discuter de la traduction en tant que collectif, nous voulons explorer une seconde réciprocité (*Tableau 1.2*), cette fois entre les phases de la construction du texte du film (processus) et les niveaux d'analyse sémiotique de l'objet fini, c'est-à-dire le film (ensemble):

PHASES DE CONSTRUCTION DU FILM (PROCESSUS)	NIVEAUX DU DISCOURS FILMIQUE (ENSEMBLE)
<i>Préparation</i> (scénario, scénarisation)	<i>Mise en scène</i> (contenu de l'image)
<i>Filmage</i> (storyboard, composition des cadres)	<i>Mise en cadre</i> (encadrement du contenu)
<i>Montage</i> (sélection et mise en ordre des prises)	<i>Mise en chaîne</i> (mise en ordre, construction du discours)

Tableau 1.2. Correspondance entre les phases de construction et les niveaux d'analyse de l'image du film.

Chaque étape du procédé correspond à un certain nombre d'éléments constitutifs, qui sont ajoutés au film, un après l'autre. Par conséquent, au niveau méthodologique, à part d'expliquer le travail à chaque phase, on expliquera chaque élément, et ainsi cette hypothèse se rapportera à la précédente. En relation avec les diverses catégories qui seront illustrées, on réalisera une analyse interprétative de film, dont les principaux outils sont la description et la microdescription. Les trois niveaux de représentation filmique (*mise en scène, mise en cadre et mise en chaîne*) seront nos outils de description générale. Les plans, les scènes et les séquences nos outils de microdescription, où observer de différents phénomènes liés à l'utilisation de chacun des éléments que nous allons reconnaître pour chaque niveau: les personnages, les actions, les costumes, les accessoires, l'éclairage, le son, les types de plan, les mouvements de caméra, les ressources de montage, etc.

En ce qui concerne la première hypothèse, les mêmes outils serviront à un niveau macro et un niveau micro, pour observer également les stratégies pour l'audiodescription de tous ces éléments. À travers divers exemples, on verra ce qui se passe dans l'audiodescription, déduisant ce qui est le résultat de la mise en scène audiodécrite (*niveau lexical*), la mise en cadre audiodécrite (*niveau syntactique*) et la mise en chaîne audiodécrite (*niveau discursif*) dans le discours verbal.

Maintenant, en ce qui concerne le dernier bloc d'objectifs dérivés de notre approche analytique au système filmique, nous voulons aller plus loin et proposer cette hypothèse de sorte qu'elle ait une application pratique pour la traduction, lui suggérer une destination.

Par conséquent, on pourrait ajouter une troisième réciprocité aux deux précédemment proposées. La fondation du processus de construction d'un film est le scénario écrit à partir duquel est produit un codage sémiotique de la mise en scène, d'un côté, puisque les équipes impliquées érigent, à partir des descriptions du scénarios, tous les matériaux nécessaires pour développer le contenu de l'image (personnages, espaces, costumes, etc.), la dimension de l'histoire.

D'une façon moins directe, le scénario est également responsable de la façon dont l'histoire est raconté, c'est-à-dire, les niveaux discursifs de la mise en cadre et de la mise en chaîne, puisque c'est dans les scénarios que les points de vue et l'ordre des évènements de l'histoire sont décidés.

Autrement dit, le scénario littéraire n'est plus qu'une première version verbale du film, ce qui nous fait supposer que le travail du scénariste du film et le travail de l'audiodescripteur sont, dans un sens, des processus similaires, puisque les deux secteurs travaillent avec le langage, puisque leurs paroles doivent incarner des images¹⁰. Cette hypothèse se matérialise dans une application pratique pour le processus de traduction: le scénario du film, comme c'est la première version écrite du film, peut donner des suggestions pour élaborer des stratégies textuelles, constituant un texte parallèle possible pour le travail des audiodescripteurs.



10. Sous un angle différent, une première approche à la connexion entre les scénarios et les audiodescriptions provient de la linguistique computationnelle (Lingabavany Salway, 2006; Lakritz et Salway, 2006). Cette approche a suggéré l'utilisation des scripts originaux pour semi-générer automatiquement des audiodescriptions sur la base de l'étude préliminaire d'un échantillon qui a montré un nombre élevé de coïncidences. Il est possible d'identifier et d'extraire 80% des scénarios de l'information importante qui devrait apparaître dans les annonces (Lakritz et Salway, 2006, p.12).



 **RÉSUMÉ.**

RÉSUMÉ.

(Pour cette thèse, notre titre en français, "Scénarisation et audiodescription: l'aller-retour ", est plus mélodieux, plus poétique que celui en espagnol)

L'aller-retour est la formulation métaphorique d'une idée simple. Une audiodescription est simplement un retour à l'écriture de scénarisation. Si audiodécrire est un processus complexe de traduction intersémiotique, incarnée dans le transfert de l'image aux mots, le chemin de la traduction collective qui rend le scénario d'un film est son inverse précédente, puisque l'écrivain avait tout d'abord écrit le film avec d'autres mots.

En fait, l'aller passe du scénario à la traduction collective qui achève en film. Et si nous suivons un ordre, disons, chronologique, après ce premier voyage, aurait lieu le retour, où l'audiodescripteur voyage seul. Dans ce deuxième voyage, la partie visuelle du film est l'origine, le texte audiodescriptif est la destination, en revenant ainsi aux mots. Lors de ce voyage symétrique, ce que nous allons appeler l'espace textuel filmique fonctionne comme une charnière, car c'est l'endroit où le premier écrivain arrive et, en même temps, c'est le lieu de départ du deuxième écrivain, c'est à dire, l'audiodescripteur. Le film est la gare d'arrivée et de départ. Cela signifie que les images sont les mêmes, bien qu'évidemment, l'espoir est de ne pas trouver de correspondances exactes entre les mots des deux écrivains. Aussi bien pour une thèse de doctorat ou pour la vie, tous les voyages sont des " allers ". Lorsqu'on retourne au point de départ, certaines choses ont changé et nous devons donc commencer ce double voyage avec cette idée en tête.

Nous sommes conscients que la construction de ce travail de doctorat en termes de métaphore a été une approche complexe au sujet, à l'étude syncrétique et interdisciplinaire.

C'est pourquoi nous avons utilisé de nombreuses sources et des documentaires variés pour les modèles méthodologiques d'un côté, et de l'autre l'adaptation ou le développement de nos propres modèles, toujours selon les objectifs.

Le contenu de cette thèse de doctorat, à partir d'ici, se compose de trois chapitres principaux et d'un dernier chapitre réservé à des conclusions.

Le chapitre 2 établit le cadre général, les fondements de notre conceptualisation du texte du film et de son audience ainsi que les approches qui reflètent nos hypothèses et nos objectifs. Puisque nous entrons pleinement dans le domaine de l'analyse textuelle en général et de l'analyse filmique en particulier, le recours à des textes théoriques et manuels sur la théorie du cinéma, sur la communication audiovisuelle, sur le récit filmique et sur la sémiotique de l'image est obligatoire afin de construire nos propres fondements théoriques, épistémologiques, conceptuels et méthodologiques. Dans le premier bloc (2.1), pour commencer, une visite est présentée par les grandes théories de films jusqu'aux deux piliers sur lesquels repose notre conceptualisation: d'abord, le cognitivisme et le néo-formalisme cinématographique (Bordwell et Thompson, 1995) et puis la sémiotique et la communication audiovisuelle (Bettetini, 1996; Talens and Company, 1984). Dans le deuxième bloc (2.2), nous développerons cette conceptualisation du texte filmique, revenant à l'explication des catégories nécessaires pour comprendre qu'il y a une double dimension: le film comme objet sémiotique (espace textuel) et aussi le film en tant que résultat d'un processus de communication (texte). La troisième section (2.3) vise à fournir une caractérisation détaillée du spectateur, car il participe du processus de communication, ce qui fait partie activement de la construction du sens. D'autre part, il explore aussi les limites interprétatives imposées sur tous les spectateurs par le film lui-même, à travers ses paradigmes organisationnels, c'est à dire, la façon particulière dont il organise les signes et les codes. C'est pour cela que nous caractérisons aussi les types de signes et de codes qui composent le système filmique, afin d'établir des critères de sélection et d'organisation de ces codes (*Tableau 2.1*). Le quatrième bloc (2.4) est dédié aux fondements méthodologiques de ce travail. Nous partons de l'analyse sémiotique interprétative pour suivre une structure de travail qui servira aussi bien à nos objectifs généraux qu'à notre objectif appliqué. Ainsi, dans la dernière section de ce bloc, les signes et les codes des films sélectionnés seront redistribués en trois niveaux de l'image: la mise en scène, la mise en cadre et la mise en chaîne (Carmona, 1996; Casetti et Di Chio, 1991). D'une part, cette répartition aboutit aux objectifs du projet de recherche où cette thèse est encadrée (2.4.2.1. Applications *Taggetti*), et d'autre part, elle nous aidera à augmenter notre hypothèse de départ (2.4.2.2. Applications pour l'*aller-retour*). Dans cette dernière section, nous allons exposer une série de correspondances entre les phases de construction d'un film (*préparation, filmage et montage*), les niveaux de l'image (*mise en scène, mise en cadre et mise en chaîne*) et les niveaux du discours verbal dans les audiodescriptions (niveau lexical, syntactique et discursif) résumées à la fin du chapitre (*Image 2.11*).

Dans le chapitre 3, nous traçons le voyage d'aller, c'est-à-dire la description des différentes phases de la construction du film et, en même temps, nous les faisons correspondre avec chacun

des domaines sémiotiques de la mise en scène, de la mise en cadre et de la mise en chaîne. Ce que nous voulons, en fin de compte, c'est établir une comparaison entre le travail du scénariste et celui de l'audiodescripteur à fin de suggérer la possibilité que certaines stratégies textuelles soient partagées. Cela dit, nous avons besoin d'utiliser toutes sortes de matériaux en relation avec le monde du cinéma, plus remarquablement des manuels de scénarisation et des scénarios originaux, mais aussi des interviews avec des réalisateurs, des monteurs et des acteurs, des livres spécialisés, des résumés techniques, etc. Dans le premier bloc (3.1), nous nous centrerons sur la rédaction du scénario en particulier à l'égard de notre deuxième hypothèse, selon laquelle il peut y avoir des parallèles entre le travail de l'écrivain pour les films et de l'écrivain pour les audiodescriptions qui se dirigent vers des stratégies textuelles communes. Pour ce faire, nous allons plus loin dans certains aspects du travail de l'écriture de scénarios, en distinguant entre le scénario, le découpage technique et le storyboard.

Le deuxième bloc (3.2) est dédié au texte du film, pour analyser un par un les éléments constitutifs de chacun des niveaux, en relation avec le processus de construction filmique. Au paragraphe 3.2.1, on verra les correspondances entre la phase de préparation et les codes qui communiquent dès la mise en scène (acteurs, espace scénique, les vêtements, les cheveux, le maquillage, la couleur, l'éclairage et le son), matérialisés à partir des descriptions du scénario. Les différences entre scénario et découpage technique ou storyboard sont testées avec quelques exemples à la section 3.2.2, ce qui nous fera comprendre l'idée que le texte filmique est aussi un ensemble du processus. Au paragraphe 3.2.3, on analysera la phase du filmage en tenant compte à la fois les codes qui définissent la langue de la caméra que les conséquences de ces mouvements chez le spectateur, qui explore les plans dans un certain ordre selon les différents éléments de la mise en cadre (les composants visuels, les mouvements de caméra, les styles du filmage, etc.). Le dernier paragraphe 3.2.4 devient essentiel à la compréhension du texte filmique comme un discours, qui s'occupe de certains principes globaux. Dans ce dernier bloc, se trouvera également en parallèle l'analyse du travail de montage et les codes relatifs à la mise en chaîne, respectivement.

Dans le chapitre 4, nous traçons le chemin de retour, compris comme une analyse des stratégies textuelles de l'audiodescription aux trois niveaux du discours verbal (niveau lexique, niveau syntactique et niveau discursif) par rapport aux trois niveaux de l'image (mise en scène, mise en cadre et mise en chaîne). Nous analysons d'abord l'état de ce sujet en Espagne à partir de l'étude détaillée des lignes directrices dans la norme UNE 153020: 2005 *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías* (AENOR, 2005). Pour servir nos objectifs généraux et appliqués au même temps, nous avons divisé ce chapitre en trois blocs. Le bloc 4.1 se concentre sur l'audiodescription des éléments de l'histoire, ceux qui correspondent au niveau de la mise en scène et de la branche appliquée du software *Taggetti Narración*. Pour sa part, le bloc 4.2. déchiquète les éléments du discours du film au même temps qu'il établit la catégorisation des étiquettes filmiques qui ont fait partie de *Taggetti Imagen*, en les rapportant toujours aux ressources sémiotiques du texte source pour observer leurs correspondances. En vertu de cette structure générale, nous

listons de nombreux exemples pour obtenir une série de résultats partiels aux niveaux : lexicale, syntactique et discursif, dans plusieurs films. Dans la section 4.3 on a mené une étude de cas pour faire l'analyse textuelle complète d'un élément choisi sur la base d'un certain nombre de critères. Le point de méthode déductive est la liste d'une série de stratégies textuelles dans des audiodescriptions. D'une part, ces stratégies traductrices peuvent correspondre ou pas à des stratégies du scénario original du film. D'autre part, cet exercice renforcera l'hypothèse que l'analyse filmique est le meilleur outil de connaissance du texte source pour l'audiodescripteur. En fin de compte, le croisement entre l'analyse de films et l'analyse textuelle nous aidera dans la brève étude de cas du film *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005 ; AD José Luís Chavarría Pérez, 2006) à démontrer l'utilité du scénario comme un outil de référence, comme le meilleur texte parallèle dans le processus de traduction audiodescriptive.

Finalement, le chapitre 5 offre une des conclusions globales de notre voyage aller-retour, une section finale pointant vers une redéfinition de l'audiodescription cinématographique, qui étend les perspectives de recherche dans l'avenir, en particulier ceux qui sortent du croisement entre les disciplines qui nous ont hébergées: l'analyse de films, la sémiotique et la traduction.

Dans la bibliographie finale, nous incluons aussi le matériel audiovisuel utilisé : les films et les films audiodécrits en espagnol par l'ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles).



 **CONCLUSIONS.**

CONCLUSIONS.

5.1. La contribution d'une approche multidisciplinaire: comprendre le système filmique du point de vue de la traduction.

5.2. Carnet de route. Notes pour une redéfinition de l'audiodescription cinématographique.

5.3. L'aller-retour: réflexions autour du concept-clé dans ce travail.

5.1. La contribution d'une approche multidisciplinaire: comprendre le système filmique du point de vue de la traduction.

5.1. LA CONTRIBUTION D'UNE APPROCHE MULTIDISCIPLINAIRE: COMPRENDRE LE SYSTÈME FILMIQUE DU POINT DE VUE DE LA TRADUCTION.

"A film is a complex textual type where many codes and languages coexist at different levels of relevance for audience perception. From light and luminance (...) to narratives that drives the story forward (Kruger, 2010). Small objects and minor prop details, which usually go unnoticed, help build character traits, the ambience or contribute the plot itself (...) For these reason, attention should be paid to them and their audiodescription"

(Orero et Vilaró, 2014, p.199)

Les pages précédentes ont essayé de systématiser un certain nombre d'hypothèses afin de contribuer à la fondation ou le développement d'une ligne de recherche axé sur l'étude du phénomène du film, ses manifestations et ses possibilités de traduction textuelles.

De différents modèles théoriques et méthodologiques du film et le champ sémiotique ont été criblés à fin de les adapter à l'étude de la traduction audiodescription, et cela, selon nous, a été notre principale contribution au niveau théorique, plutôt par rapport à notre objectif global, qui était de trouver un cadre conceptuel commun entre les études cinématographiques, la sémiotique et la traduction. Les concepts texte, espace textuel, signe, code, niveaux de langue ou des niveaux de l'image, etc., sont des fonctions instrumentales et opèrent donc aussi bien dans le domaine du film que de la traduction. Par conséquent, ce n'est pas une simple translation terminologique d'une discipline à autre, mais plutôt la compréhension du sens et de la fonction de ces concepts de façon multidisciplinaire. Si on peut considérer, après avoir plongé dans le système et le langage filmiques, qu'une redéfinition de l'audiodescription cinématographique et ses compétences spécifiques par rapport au texte source a été le premier résultat de cet effort, le deuxième se dirige vers la multidisciplinarité répandue aux processus de traduction lui-même, incorporant l'analyse filmique comme une étape essentielle et inéluctable pour le traducteur.

D'un autre côté, ce qui constituait notre hypothèse principale, la connexion ou correspondance entre les niveaux du discours filmique (*mise en scène, mise en cadre et mise en chaîne*) et les niveaux du discours verbal (*niveau lexical, niveau syntactique et niveau discursif*) n'existait pas auparavant, est réalisée spécifiquement pour une traduction intersémiotique image-parole. Si l'audiodescription se situe à un carrefour entre deux systèmes, le cinéma et la langue naturelle, il faut donc adopter une approche mixte, ici plutôt déterminée vers l'analyse du texte source dans le processus de traduction.

Nous sommes conscients que cette approche représente un engagement sans précédent dans le domaine traducteur où ce travail de thèse est encadré car il a signifié mener le lecteur dans des voies difficiles, cependant nécessaires pour asseoir des connaissances du système source, et se rendre compte de leur pertinence pour le processus traducteur audiodescription. La complexité de cette proposition réside précisément dans ce que nous avons établi à l'introduction: un premier bloc d'objectifs, en ligne avec la conceptualisation générale qui a occupé l'ensemble de notre chapitre 2, centré sur l'explicitation de ces paramètres utiles pour la traduction, depuis l'origine absolue du texte filmique (le scénario écrit), jusqu'à sa constitution sémiotique fermée, analysable, décomposable et traduisible (*l'espace textuel* filmique). Tout cela, d'ailleurs, sans laisser à nu tous les processus qui affectent leur résultat textuel, y compris le spectateur du film, auquel on a consacré un deuxième bloc d'objectifs spécifiques.

Il a été nécessaire, afin d'analyser le texte source, de dessiner la relation entre les textes filmiques et leur système signifiant (signes et codes filmiques) parce que, tandis que les textes sont toujours modélisés avec ce système de signification, les nouveaux textes filmiques le contredisent et le défient en retour, c'est-à-dire, les films actualisent et élargissent le propre

système de signification. La connaissance de ces relations est essentielle pour faire valoir la nécessité d'analyser chaque film exclusivement (*mecanismo autocodificador/ mécanisme autocodifiant*).

À la base de tout cela se trouve notre croyance à l'existence d'un langage cinématographique que l'audiodescripteur doit maîtriser tel qu'il domine la langue naturelle tout étant conscients de leurs racines différentes.

Évidemment, pour approfondir dans le système source de l'audiodescription, il faut comprendre que c'est un système multisémiotique et complexe, radicalement différent de la langue naturelle. Mais faire cela du point de vue de la linguistique ainsi que de la traduction exige de travailler avec un certain nombre de catégories sélectionnées, celles que nous avons repensées pour la traduction, celles que nous avons remodelées et adaptées pour l'analyse contrastive image-parole, surtout quand aucune proposition concernant l'analyse audiovisuelle pensée pour l'audiodescription ne provienne du domaine des études du cinéma.

Tout comme ce désintérêt de la part des études de cinéma à la traduction ou à l'adaptation de produits audiovisuels a conduit à d'autres chercheurs à absorber ou à adapter des modèles théoriques de film et de la sémiotique à la traduction (Chaume, 2004), dans notre cas, cela nous a conduit à la production, à partir d'un large éventail de théories et de modèles, d'une série de propositions qui peuvent représenter suffisamment le système filmique en tant que système linguistique source, ainsi que les textes cinématographiques seront définis comme des constructions et comme des processus. En ce qui concerne la traduction, voir un film est un double processus. D'un côté, c'est un processus de signification ouvert, où une partie de la signification appartient au spectateur et son degré de participation resserre sa connaissance du système filmique. D'autre part, c'est un processus de communication qui fournit une expérience esthétique et culturelle intransmissible.

Les deux réalités exigent à l'audiodescripteur devenir un spectateur avancé, conscient que la traduction intersémiotique implique traduire d'un autre système sémiotique, qui répond à des règles différentes de celles de fonctionnement du langage naturel. Dans les films, les significations possibles dépendent de la façon dont tous les éléments importants sont connectés au réseau, et comprendre un film c'est apprendre à regarder le réseau (ce que nous avons divisé en *mise en scène*, *mise en cadre* et *mise en chaîne* et qui sont des éléments étagés et qui apparaissent en écran simultanément).

Cela implique que non seulement il faut décoder des signes isolés mais aussi apprendre à lire plusieurs choses à la fois: le niveau du récit et le niveau symbolique des éléments de la mise en scène, la valeur de chaque type de cadre, ou, en particulier au cinéma, le montage, lors de la concaténation de deux images, apparemment sans rapport, faire naître dans les esprits de tous les spectateurs une idée, qui peut être une relation (analogie, de cause à effet) ou une émotion,

tout sans l'avoir montrée directement, tel était le cas du vase vide à *Princesas*, motif visuel abordé dans le chapitre précédent (section 4.3).

En d'autres termes, alors que dans le langage naturel il y a une syntagmatique en chaîne, qui permet une séparation linéaire des éléments, dans le cinéma il y a donc une *syntagmatique en hiérarchie* (Talens, 1999, p. 42), car les signes sont présents superposés, étagés et sans pause. Démêler cette structure hiérarchique, comprendre le système de relations qui opèrent dans le texte, est de la responsabilité de l'analyste. Selon la hiérarchie détectée dans l'analyse, l'élaboration de critères pour la sélection et l'ordre des mots et des phrases pour l'audiodescription, est de la responsabilité du traducteur.

En ce qui concerne l'audiodescription, l'existence de cette *syntagmatique en hiérarchie* est l'une des clés, parce qu'elle permet dessiner une différence essentielle entre les films et les langues, ce qui implique une contrainte majeure pour la traduction: contrairement au langage naturel, l'inclusion ou la suppression d'un élément dans un texte filmique ne signifie pas mutiler ou ajouter sans plus, mais une restructuration de tous les éléments restants, qui est, la transformation du texte en un autre texte différent.

À cette égard, le traducteur cinématographique détient une responsabilité qui ne doit pas être négligée, car tout film déclenche des savoirs culturels et esthétiques dont l'accès pour le spectateur aveugle n'est pas seulement un accès à l'histoire racontée par le film, mais aussi un accès à la hiérarchie spécifique des signes dans son discours.

Cette vue d'ensemble signale la première conclusion de cette thèse. Pour accéder au discours cinématographique et pour pouvoir rétablir verbalement la hiérarchie des signes dans un texte filmique en particulier, l'analyse du film est considérée comme une première nécessité dans le processus de traduction ainsi que la consultation du scénario est du moins un outil de traduction qui vaut le coup.

Le rôle de l'analyse filmique dans le processus de traduction est indéniable et, à notre humble avis, elle redéfinit l'audiodescription, dans la mesure où cette définition dépend de la définition du texte filmique lui-même aussi que de la propre conception du cinéma.

L'image filmique ne reproduit la réalité que dans un premier sens, mais ensuite la réalité filmée nous conduit à sentir (mouvement affectif) et ce sentiment nous conduit à l'idée, selon les mots de Sergei Eisenstein. Si le directeur (et son équipe) a la possibilité de construire le contenu de l'image ou de nous laisser voir à partir d'un certain point de vue, une idée précise de ce qui n'est rien à première vue, mais une simple reproduction de la réalité: un boxeur, vu à travers les jambes de son adversaire, apparaît clairement dans une situation désavantageuse (cela se produit dans *The ring*, Alfred Hitchcock, 1927), ainsi qu'un cadre incliné signifie une confusion morale, ou, par exemple, l'image d'un mendiant dormant dans la rue devant un magasin où on vend des matelas, qui aurait une signification qui va au-delà de la simple représentation. Une dialectique interne (à

la mise en cadre, comme dans l'exemple du mendiant, par la création de sous-espaces, de la composition, etc.) existe au niveau du cadre, mais il y a aussi une dialectique externe, fondée sur les relations entre les images à travers le montage (la mise en chaîne).

Par exemple, bien que l'image d'un troupeau de moutons montre seulement ce qu'elle montre, elle serait en revanche chargée d'un sens beaucoup plus précis quand il suit une foule sortant du métro, comme dans *Modern Times* (Charles Chaplin, 1936). Bien sûr, le sens de l'image peut ne pas être capté par le spectateur: il faut apprendre à lire un film, parce que les films sont des objets artistiques complexes, pas seulement des histoires illustrées pour les enfants. Pour un spectateur, mais surtout pour l'audiodescripteur, l'accès à la connaissance artistique passe par une formation à la sensibilité, qui est nécessaire pour apprendre à déchiffrer le sens des images, à comprendre les subtilités du langage cinématographique, de la même façon que nous apprenons à décoder des mots.

À part les expériences esthétiques et émotionnelles, les films sont des objets culturels et idéologiques dont le sens des images peut être discuté, comme celui des mots. L'enrichissement du tissu social et culturel se produit parce que chaque film peut être interprété d'autant de façons qu'il y a de spectateurs, soit aveugles soit malvoyants.

Par conséquent, le sens de l'image dépend du contexte du film créé par l'assemblée, mais il dépend aussi du contexte mental du spectateur: chaque personne réagit en fonction de leurs hobbies, de leur éducation, de leur culture, de leurs opinions morales, sociales, politiques, ses préjugés et son ignorance.

Par ailleurs, le spectateur peut laisser passer ce qui est essentiel, attiré par un détail pittoresque mais pas significatif: nous savons par de nombreuses expériences que les téléspectateurs non formés dans l'expérience cinématographique ont tendance à se fixer à des détails sans importance qui étaient par hasard dans le champ de la caméra, et de négliger le sens prédominant.

Tout cela montre que l'image, en dépit de son exactitude figurative est malléable et ambiguë par rapport à l'interprétation. Mais on aurait tort de l'utiliser comme argument pour tomber dans l'agnosticisme injustifiable pour la traduction: à une analyse interne (en référence au film dans son ensemble significatif, ses paradigmes organisationnels, et aussi le mecanismo autocodificador/le mécanisme autocodifiant) et à une analyse externe (grâce à la documentation sur le contexte du film, le genre du film, l'école de cinéma ou la vision du monde du metteur en scène, le message du film peut à priori être signalé), il est parfaitement possible d'éviter toute erreur d'interprétation commise. A ce niveau-là, la consultation du scénario en combinaison avec l'analyse du film est le meilleur outil pour le traducteur de l'image filmique.

5.2. CARNET DE ROUTE. NOTES POUR UNE REDÉFINITION DE L'AUDIODESCRIPTION CINÉMATOGRAPHIQUE.

Si nous nous souvenons des questions que nous avons posées au début de notre voyage sur la définition de l'audiodescription utilisant la norme AENOR, ce que nous considérons plutôt des prémisses générales que des lignes directrices, nous serions maintenant en mesure de clarifier certaines de ces questions:

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 (AENOR, 2005, p. 4)

[L'audiodescription est un système de support de communication constitué d'un ensemble de techniques et de compétences appliquées afin de compenser le manque d'absorption de la partie visuelle contenue dans tout type de message, de fournir des informations audio adéquats qui traduisent ou expliquent, de sorte que les personnes handicapées visuellement puissent percevoir ce message comme un ensemble harmonieux dans la forme la plus similaire à celle reçue par une personne qui voit]

Par rapport aux spectateurs malvoyants, si le but ultime de l'audiodescription, d'après la norme, est qu'ils reçoivent le message du film "de la forme la plus similaire à celle reçue par une personne qui voit", on peut dire que cela sera possible dans la mesure où la partie visuelle du message englobe la structure narrative (niveau de l'histoire, mise en scène) aussi que la structure visuelle (niveau du discours, mise en cadre, mise en chaîne).

Il s'agit, par conséquent, de transférer le contenu (les personnages, les actions et l'espace de la performance), en même temps que la forme photographique et discursive sous laquelle il est présenté en organisant à nouveau, si cela est nécessaire, la syntaxe des phrases audiodécrites pour refléter cette structure visuelle.

De même, l'analyse filmique serait un chemin d'accès à la connaissance et à l'approfondissement du texte source qui permettra à l'audiodescripteur, par la suite, reconduire le système de relations au film audiodécrié ce qui constituera, à son tour, un "ensemble harmonieux".

Lors de l'analyse, faire attention aux principes discursifs régissant chaque texte cinématographique (*unidad/ unité, función/fonction, repetición/à répétition et variación/à variation*,

etc.) permet déduire le *mecanismo autocodificador/ mécanisme autocodifiant*, en attribuant des fonctions (esthétiques, dramatiques, narratives ou symboliques) aux différents éléments appartenant à la *mise en scène*, à la *mise en cadre* et à la *mise en chaîne*.

Va de même pour l'une de ses règles les plus controversées, celle qui dicte que "Les données fournies par l'image doivent être respectées, sans aucune censure pour couper des excès présumés ni compléter les lacunes alléguées" (AENOR, 2005, p.8). Il faut réaliser une analyse filmique pour déterminer quelles sont "les données fournies par l'image", surtout lorsque, comme nous le disions, les données d'image de film sont de nombreux types de signes et que, bien qu'ils soient étagés en concurrence à l'écran, ils ne rivalisent pas dans les mêmes conditions. En bref, l'analyse filmique permet au traducteur d'évaluer son importance relative en fonction de son organisation spécifique, à la fois dans l'encadrement, en suivant la syntagmatique en hiérarchie, comme dans le discours, révélant les relations syntagmatiques et paradigmatiques qui relient les différents signes. Par exemple, à travers la répétition des structures visuelles, la construction de motivos/motifs, etc. Tous nos efforts dans ce travail de thèse s'unissent à montrer que seulement en effectuant une analyse complète des trois niveaux de l'image, de la structure narrative et de la structure visuelle (micro et macro), le traducteur audiovisuel peut détecter ce qui change, ce qui est répété, quels sont les objets symboliques, les éléments privilégiés selon les différents cadrages, quelles sont les idées suggérées par la juxtaposition de deux plans, les parallèles qui existent entre les différentes séquences, etc. et d'effectuer, en fin de compte, de meilleures traductions.

Un film est un arsenal sémiotique qui exploite des significations d'après divers endroits, mais interroge le spectateur à travers la hiérarchie des composants visuels (les mécanismes perceptifs qui nous forcent à voir certains éléments avant d'autres grâce à leur couleur, leur taille, leurs mouvements dans le cadre, etc.), tandis que la mémoire active à la fois leurs perspectives sur ce qui viendra après.

Audiodécrire, donc, est décrire *ce qui est* (et pas *ce qui devrait être*) en détectant, grâce à l'analyse filmique, tout ce qui est pour sélectionner l'information qui passera au scénario audiodécrit plus respectueux avec la configuration hiérarchique des signes au texte source.

La méthodologie analytique dans le processus de traduction, conséquemment, est la méthode la plus valable de connaissance du texte source, puisque dès dans le texte filmique réside une structure déterminante qui nous oblige à lire dans un ordre fixé et vers une direction précise.

Tout cela malgré le fait que, comme nous l'avons également fait valoir longuement (section 2.3.1.1), cette structure soit ensuite lue ou interprétée différemment par chaque spectateur, en fonction de leurs filtres sensoriels, opérationnels, culturels ou émotionnels.

Cependant, c'est parce qu'il existe dans l'espace filmique textuel une structure organisée avec des paradigmes organisationnels, tels que *le principio ordenador/ principe ordinateur* (section

2.3.1.2), que toute lecture arbitraire est interdite pour le spectateur sur la base des restrictions sémantiques, imposant une certaine façon de voir et lire le film, parce que chaque film a une unité discursive (Bordwell et Thompson, 1995, p.59, étudié au paragraphe 3.2.4.2.5).

Revenant à AENOR, l'une des directives les plus ambiguës de la norme espagnole déconseillait audiodécrire "ce qui se déduit facilement de l'œuvre" (AENOR, p.8). Ceci est une affirmation qui devrait être lue sans perdre de vue que nous parlons d'un film, où les significations et les sens sont construits à de différents niveaux, donc si nous nous sommes promenés dans l'introduction par rapport à ce qui allait suivre serait de conclure l'idée suivante: puisque la nature du signe filmique est polyvalente, la compréhension des mots-significations ne peut exister sans comprendre toute la structure (Lotman, 1970, pp. 109-123).

Autrement dit, nous ne pouvions pas déterminer ce qui est le plus pertinent pour chaque scène ou ce qui apparaît dans les scènes précédentes si nous n'avons pas analysé le film complet (microstructure et macrostructure), c'est-à-dire, par exemple, la progression dramatique des personnages, leurs arcs de transformation ou la fonction des vêtements dans le film, comme cela est arrivé, par exemple, avec des maillots de bain dans *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994; AD Aitor Gabilondo, 1999) ou la vêtue des protagonistes de *This must be the place* (Paolo Sorrentino, 2011; Aristia AD 2012) et *Midnight Cowboy* (John Schlesinger, 1969 AD Antonio Muñoz, 1998), parmi beaucoup d'autres exemples analysés tout au long de notre chapitre 3.

Aussi l'étude de cas des objets symboliques (dans la section 4.3) nous a aidé à prendre conscience de la nécessité de l'analyse filmique pour établir la pertinence de chaque élément. Si on reprend l'exemple des plans d'objet ou TGP (très gros plan), de différentes stratégies par rapport à l'interprétation ont été évaluées. Comprendre la signification d'un cadrage n'est pas seulement répondre au contenu narratif (l'espace, les personnages et l'action) mais aussi au niveau discursif. Par exemple, un TGP répété plusieurs fois est signifiant. Dans les films, le signifiant surgit de la forme elle-même, ce qui transforme la structure visuelle en structure narrative.

Ainsi, l'analyse filmique peut nous faire conclure que le sens résultant de l'itération visuelle d'un objet est plus pertinent, plus informatif que les aspects liés à sa matérialité comme objet (couleur, texture, forme, taille ou d'autres détails). Ou, dans un autre exemple, audiodécrire, par exemple, l'espace dans lequel l'action a lieu d'un mode général ("En casa de Caye/ À la maison de Caye") est moins informatif et moins respectueux par rapport au texte filmique que le faire à travers l'objet symbolique qui le représente ("el colgante de lunas/ les lunes décoratives").

La différence entre une stratégie et une autre envisage la conception même du texte filmique, voilà pourquoi une théorisation profonde a été nécessaire. Considérer l'espace filmique textuel comme un discours spécifiquement organisé donne à l'interlocuteur l'entité autonome, un statut qui défie le spectateur directement à partir de leur *unicité*, ce qui conduirait, dans le processus

traducteur, à restituer chaque stratégie visuelle avec une stratégie rhétorique, fonctionnant de manière similaire dans le processus de communication artistique avec le spectateur aveugle.

À l'autre extrême, concevoir le texte filmique en tant que outil narratif est de le rendre interprétable aux yeux de l'audiodescripteur, dont l'unicité n'y a qu'à être reconstruite pour le rendre plus compréhensible. Cela peut glisser la dimension du sentido/sens (paragraphe 2.3.1.2.) dans la dimension des *significados/signifiés*, résultant dans des stratégies qui obligent l'audiodescripteur à travailler à partir de la lecture, du texte (au lieu de l'*espace textuel*), c'est-à-dire, de ne pas traduire que la fonction narrative de l'élément, ce qui obvie à la structure visuelle dans l'audiodescription.

Évidemment, la première option exige une participation plus importante du spectateur aveugle dans la construction du sens et comporte le risque de faire retomber sur le spectateur malvoyant l'effort d'interprétation, mais nous pouvons être sûrs que ce serait un processus plus proche de celui du spectateur voyant. Certes, ce n'est pas toujours possible et, dans le processus de traduction, l'audiodescripteur prendra des décisions conditionnées par les huecos de mensaje/espaces entre dialogues disponibles. Néanmoins, nous parlons d'intégrer cette notion du texte filmique chez les traducteurs à fin de développer d'autres critères lors de la sélection des informations, de l'organisation et de décider de passer ses stratégies rhétoriques ou discursives. Tenir en compte ces critères n'exige pas pouvoir toujours l'appliquer, mais ne pas les tenir en compte, rend impossible leur application.

Enfin, également dans la dernière section 4.3 nous avons recueilli quelques-unes des clés théoriques décrites dans les chapitres précédents qui favorisent l'interprétation de la tendance que nous discutons: "Respecter les données fournies par l'image sans censurer ni couper des excès présumés ni compléter les lacunes alléguées".

Nous avons dû demander dans l'introduction de cet article quels sont les prétendus excès? Quelles sont les lacunes alléguées? Et plus précisément, alléguées par qui? La différence entre l'*espace textuel* et le *texte*, largement développée dans le chapitre 2 (paragraphe 2.2 et 2.3) nous a également aidé à décrire la différence entre le texte filmique comme un objet qui a une existence empirique, à son tour, résultat d'un processus d'écriture, de la création collective, dont l'origine était le scénario.

En outre, l'analyse comparative entre le travail de scénarisation et celui de l'audiodescription (chapitre 3) avait conduit à une conclusion générale qui nous élargit le concept de l'audiodescription cinématographique. Audiodecrire *ce qui est* dans l'image (et pas *ce qui devrait être*) c'est aussi dire, du point de vue de l'écriture, que l'audiodescripteur se doit à ce qui a été représenté face à ce qui était destiné à être représenté.

Autrement dit, le scénario du film est un outil utile pour la traduction, toujours en combinaison avec l'analyse filmique, car cette dernière sert à opposer également ce qui a été représenté par rapport à ce qui était destiné à être représenté.

Pour revenir à la norme AENOR, si nous interprétons que les "lacunes alléguées" répondent à ce qui était destiné à être représenté mais que nous n'avons pas réussi à représenter, nous estimons que l'analyse filmique aidera l'audiodescripteur à se concentrer uniquement sur ce qui est dans le texte, et que la consultation du scénario soutient le processus de traduction comme un moyen de vérifier ce qui a été finalement représenté.

Maintenant, si nous interprétons les "lacunes" et les "excès" du point de vue du lecteur, à savoir, si on comprend ce que le spectateur chiffre excessif ou défectueux dans l'histoire, alors cela veut dire que cette sorte d'excès ou de carence peut être propre du spectateur, parce il a dépassé les limites de l'interprétation en tombant sur ce que Eco a appelé un décodage aberrant. Mais il pourrait y avoir une "lacune" qui émane aussi du propre espace textuel filmique, entraînant le spectateur à percevoir la *desunidad*/ désunion dans le discours (section 3.2.4.2.5). Dans ce cas, l'analyse de film sera également, en tant que méthode descriptive pour la compréhension objective, l'outil traducteur pour évaluer si cette désunion est ou pas une désunion systématique qui fait partie du principe ordinateur du texte, et alors cela peut décider ensuite, suivant le modèle, si traduire cette désunion en tant que telle, à fin que le spectateur aveugle puisse dialoguer avec le film lui-même.

Adapter les produits audiovisuels de ce point de vue ne serait pas, par conséquent, interpréter l'imagen filmique pour les aveugles, mais plutôt essayer de convertir l'audiodescription à un reflet verbal des mécanismes narratifs, mais aussi, si possible, un reflet rhétorique de la structure visuelle, ce qui assimilerait une traduction tellement spécifique au travail d'un écrivain littéraire (Díaz-Cintas, 2007) dans le but que le spectateur aveugle puisse percevoir l'œuvre artistique cinématographique dans la forme la plus similaire à celle reçue par une personne qui voit" parce que c'est l'objectif de l'expérience esthétique et culturelle de voir *ce film* (et aucun autre). Si les expériences cinématographiques du malvoyant et celles du voyant doivent se rapprocher, il est important de prendre conscience que dans la matière discursive du récit filmique c'est essentiellement la structure visuelle qui compte. Lors de la visualisation d'un film, le spectateur voyant active également son propre ensemble d'expectatives ainsi que la mémoire à fin de connecter des structures audiovisuelles aux événements perçus. Parce que l'expérience cinématographique est, avant tout, assister à d'autres façons de regarder, qui ne sont que d'autres façons de penser:

El lenguaje no es sólo un instrumento del comunicar, sino también del pensar.
Y el pensar no necesita del ver (...). A decir verdad, las cosas en las que pensamos

no las ve ni siquiera el que puede ver: no son “visibles” (...) La palabra [y la imagen] es un “símbolo” que se resuelve en lo que significa, en lo que nos hace entender. Y entendemos la palabra sólo si podemos, es decir, si conocemos la lengua a la que pertenece; en caso contrario, es letra muerta, un signo o un sonido cualquiera (Sartori, 1998, pp. 24-35)

[La langue est non seulement un outil de communication, mais aussi un outil de la pensée. Et la pensée n'a pas besoin de voir (...) En fait, nous ne pouvons même pas voir les choses que nous pensons même si on peut voir: elles ne sont pas “visibles” (...) Le mot [et l'image] est un “symbole” démêlé à sa signification, ce qui nous fait comprendre. Et nous comprenons le mot si nous pouvons, c'est-à-dire, si nous connaissons la langue à laquelle il appartient; sinon, c'est une lettre morte, un signe ou un son quelconque]

L'image du film est aussi la langue, c'est donc un symbole, qui appartient à un système de sens qui nous fait comprendre à travers la combinaison de signes, fournissant une expérience multiple: l'expérience esthétique, l'expérience culturelle et l'expérience cognitive, la transformation, puisque l'image porte en elle l'origine d'une action (Arroyo, García et Martínez-Val, 1995, p.5). L'audiodescription gère la responsabilité de transmettre avec le discours artistique ce qui mène à cette expérience complexe.

Parce que, comme la littérature, les films racontent, à plusieurs reprises, les mêmes histoires. Si elles continuent à nous fasciner, c'est parce qu'ils sont présentés d'une manière différente, parce que les personnages et le bruitage varient, les objets qui sont construits comme des symboles et ceux qui restent de simples accessoires sont différents, la lumière évoque d'autres atmosphères, de nouveaux cadrages ou mouvements de caméra nous surprennent, ou bien parce qu'à travers des idées suggérées par les ressources du montage, le rythme, la musique, etc. nous sommes émus. Traduire un film est toujours traduire “un ensemble harmonieux”, un espace textuel unique dont chaque spectateur, voyant ou non, dessine son propre *texte*: lecture et expérience.

5.3. L'ALLER-RETOUR: RÉFLEXIONS AUTOUR DU CONCEPT-CLÉ DANS CE TRAVAIL.

Plusieurs années avant l'atterrissage de l'audiodescription dans le monde universitaire en général et des études de traduction en particulier, R.B. Braithwaite avait publié un livre dans lequel une synthèse descriptive à propos de la structure d'un système scientifique était faite, en disant que:

“Nous pouvons considérer que les propositions de tout système déductif sont placés sur un certain nombre de niveaux, de sorte que celles du plus haut niveau sont les prémisses du système, celles du plus bas émergent comme des conclusions, et celles du niveau moyen seraient des déductions qui proviennent du plus haut niveau mais qui servent de prémisses pour déduire des hypothèses conduisant au niveau infime” (Braithwaite, 1965, p.28)

Dans ce type de structure, les déclarations qui sont au plus bas niveau sont directement liées à une base empirique, composées de faits ou d'expériences dont l'existence-même permet de valider ou de réfuter les hypothèses utilisées précédemment. Si un système hypothétique-déductif n'a pas de corrélation avec les faits observables empiriquement, nous pourrions dire qu'il semble scientifique, mais ne conduisant qu'à une exposition plus ou moins cohérent d'une doctrine métaphysique. Mais le noyau de ce travail n'était dans aucun cas faire un film métaphysique, non plutôt une écrasante dissertation pour un lecteur érudit dans la traduction, même pas l'héritage d'un certain nombre de théories du cinéma pour les mener au champ de la traduction. C'était plutôt la recherche d'un cadre conceptuel commun entre la traduction, la sémiotique et les études filmiques, a fin de l'appliquer à l'audiodescription cinématographique. Une série de déclarations soigneusement choisies parmi les différents courants de la théorie du cinéma (théories structuralistes et neo-formalistes, la sémiologie du texte artistique, l'analyse filmique, etc.) ont dialogué, en fin de compte, avec le processus traducteur de l'audiodescription, et nous avons démontré sa validité par la création d'une épistémologie à nous, par rapport au texte source. Par conséquent, notre approche de l'objet d'étude a émergé, en fait, de la nécessité de relier les énoncés théoriques (chapitres 2 et 3) avec les énoncés qui viennent de l'observation (chapitres 3 et 4). En fait, nous avons essayé, d'un côté, d'acheminer ces postulats théoriques sur le film, d'une part, vers l'analyse sémiotique du film et de son processus de production. D'un autre côté, vers l'analyse du processus de traduction audiodescriptif, vers un contraste possible entre ce qui est en cours de traduction et ce qui pourrait se traduire (si l'analyse filmique est incluse comme une étape dans le processus de traduction, si le scénario a été utilisé comme un texte parallèle).

Nous aurions donc un ensemble de prémisses théoriques (l'existence de signes et de codes à la fois sur le système filmique et le système verbal) liés par un ensemble d'hypothèses (les trois niveaux de l'image, l'aller-retour, l'existence de règles de correspondance) avec des énoncés qui font référence à des textes filmiques spécifiques ce qui exige une analyse du film et une analyse textuelle pour comparer les différentes ressources entre elles et tirer des conclusions (l'analyse de la signification des ressources de films dans les textes spécifiques; les correspondances entre ces dispositifs cinématographiques et des stratégies textuelles de l'audiodescripteur; les correspondances entre les ressources du film, le scénario et l'audiodescription).

Plus précisément, au plus haut niveau (la théorie) se trouvent les hypothèses concernant la théorie du cinéma en général (l'existence de signes et de codes, la conception de l'événement cinématographique comme un processus d'écriture et la lecture, la dichotomie entre le *texte* et

l'espace textuel), ainsi que d'autres questions relatives à la soumission au *principe ordinateur* (l'école de cinéma, genre auquel il appartient, etc.) et le geste sémantique (propriété du spectateur, qui participe à la construction du sens).

Au niveau intermédiaire (*les règles de correspondance*) trouvent leur place les aspects de la théorie du cinéma, qui sont fondés sur les prémisses précédentes. Si les films sont des processus d'écriture, de différentes phases (*préparation, filmage et montage*) peuvent être distinguées. Si, en plus, ce sont des constructions sémiotiques (*signes et codes*) elles peuvent être utilisées en tant qu'outils d'analyse pour séparer la lecture à des niveaux différents (*mise en scène, mise en cadre, mise en chaîne*), bien que ceux-ci soient présentés en écran sur un chevauchement, à savoir, interconnectés dans un réseau sémiotique. Le développement de ces hypothèses intermédiaires cherchait des règles pour cartographier la réciprocité entre:

1. Les phases de la construction textuelle (préparation, filmage, montage) et les niveaux de lecture de l'image (mise en scène, mise en cadre, mise en chaîne).

2. Les niveaux de l'image dans le discours filmique (mise en scène, mise en cadre, mise en chaîne) et les niveaux linguistiques dans le discours verbal (scénario, audiodescription) également en trois niveaux (lexicale, syntaxique et discursif).

Alors, après avoir défini notre corps théorique spécifique (les trois niveaux de l'image) il ne restait qu'élucider comment articuler les hypothèses ainsi que le problème de leur validation.

Selon la méthode déductive, tout ce qui concerne l'analyse spécifique des textes individuels correspond au troisième niveau, celui des conclusions. Par exemple, pour conclure le sens d'un objet scénique, d'un cadrage ou d'une ressource de montage de chaque film, ainsi que pour comparer des structures visuelles avec le scénario du film ou de la traduction qui s'est réalisée dans l'audiodescription, nous avons eu besoin d'outils tels que la description et la microdescription, pourvus par l'analyse filmique et par l'analyse textuelle. Grâce à ces outils, nous avons pu vérifier ces hypothèses intermédiaires (la corrélation entre les ressources cinématographiques et les stratégies textuelles) à partir des prémisses initiales (l'existence de signes et de codes dans les deux systèmes) dans un grand corps de films.

L'aller-retour a dû quitter l'abstraction en faveur de la concrétion, à fin de valider ou réfuter nos deux hypothèses principales, dirigées vers leur application dans le processus de traduction. D'une part, nous avons voulu tracer les parallèles entre le scénario du film et l'audiodescription, en comparant les deux processus. Et, d'autre part, grâce à l'analyse des films, observer les correspondances entre les niveaux de l'image et les stratégies lexicales, syntaxiques et discursives dans l'audiodescription. Voyons si nous avons atteint nos objectifs.

Sur le chemin d'aller, un approfondissement quant au travail du scénariste a vérifié ses parallèles avec le travail de l'audiodescripteur (chapitre 3.1), en particulier en ce qui concerne les

principes généraux (écrire avec le temps présent, l'économie de la langue), mais aussi concernant les stratégies particulières dans le domaine de la caractérisation des espaces, des personnages et des actions. Le résultat le plus remarquable est que les deux écrivains travaillent avec le langage de la représentation et de l'action.

Cependant, dans le développement de cette hypothèse intermédiaire, le parcours par les éléments sémiotiques qui font partie du film, au fur et à mesure que son discours (la mise en scène et, surtout, la mise en cadre et la mise en chaîne) est construit, nous a donné suffisamment d'indices pour comprendre qu'une combinaison de ressources cinématographiques font la signification, qui ne sont pas limités à l'action narrative *-ce qui se passe-* mais surtout la perspectivisation, à savoir, la valeur d'un cadre, l'idée qui transmet la connexion entre deux plans, le fonctionnement discursif d'objets symboliques au long du film, etc. qui composent le discours *-comment ce qui se passe* est montré.

La valeur relative des éléments scéniques dans le discours visuel, la hiérarchie de la phrase, peut se traduire à travers de l'organisation syntaxique de la phrase, avec des mécanismes tels que: thématization/rhématisation, pour transvaser la priorisation visuelle de certains éléments sur d'autres liés au cadrage; la construction de phrases brèves et brusques, si le montage d'une structure visuelle construite avec beaucoup de rythme, ou dilaté et subordonné si c'est un plan séquence, par exemple; ou d'autres stratégies rhétoriques liées à des éléments répétitifs, à l'utilisation de connecteurs phoriques entre les phrases, etc.

Si l'une des scènes de danse de l'introduction de ce travail de doctorat aurait dû être audiodécrite, les choix lexicaux doivent être examinés lors du processus de traduction afin de traduire les différentes représentations d'une manière analogue à celle utilisée par le scénariste, à décrire et à caractériser l'action aussi précisément que possible, en ce qui concerne: la motivation ou l'état animique du personnage, la signification concrète de la danse dans la scène, ainsi que le moment dramatique auquel se déroule la scène au sein de la structure globale .

Ainsi, la combinaison de signes visuels qui compose chaque représentation peut conduire à des descriptions qui combinent des noms et des adjectifs avec des résultats aussi divers que "danse rythmique", "sauter de joie", "tourner comme un toupie", "danse de Saint-Guy" ou "pantomime absurde".

Travailler avec les réseaux lexicaux qui peuvent opposer des termes généraux (danse, chorégraphie, etc.) à d'autres termes plus spécifiques (menuet, polka, fox-trot, cancan, charleston, etc.), est similaire chez l'audiodescripteur que chez le scénariste, non seulement en ce qui concerne la désignation des actions lexicales, mais aussi à tout ce qui se réfère à d'autres éléments de la *mise en scène* (de l'apparence physique des personnages, des costumes, des objets, etc.).

Grâce à l'exposition d'exemples qui montrent tout à fait des similitudes aux deux processus d'écriture, on peut conclure que la consultation du scénario dans le processus de traduction audiodescriptif se révèle comme une source de stratégies verbales dont l'utilité, cependant, est toujours subordonnée à la vérification par l'analyse filmique du vrai texte source: le film. Parce que, en fait, nous ne pouvons oublier à quel point la traduction du contenu de l'image par la désignation lexicale adéquate, précise et vive, était si nécessaire que la traduction de la forme photographique dans lequel le contenu est affiché, aussi même que l'ordre dans lequel les différents plans cinématographiques déroulent les différents détails de l'action devant les spectateurs.

Cet aspect impliquerait des élections du type syntaxique-discursif (par exemple, la thématization ou la rhématisation de certains éléments) qui marquent des différences dans la construction de l'image mentale du lecteur/spectateur. Par exemple, pour la même danse, ce ne serait pas tout à fait pareil décrire "Selma danse pieds nus tournant sur elle-même" que dire "Des pieds nus tournent. C'est Selma, qui danse". Avec la deuxième option ce serait plus facile d'imaginer une structure visuelle qui commence soit par un TGP soit par un travelling qui monte des pieds à la tête. Quant à la première phrase, elle nous forme une image mentale complète d'un coup, ce qui correspondrait à la valeur du plan général.

Parfois, chez le scénariste, la structure des phrases et des paragraphes suggère une certaine structure visuelle, mais dans ces cas c'est moins fiable, compte tenu qu'il existe le processus de transformation (voyage d'aller) qui démontre que souvent la structure visuelle subit de profonds changements après le tournage et le montage.

C'est pourquoi nous avons toujours besoin de vérifier à travers l'analyse filmique (la mise en cadre et la mise en chaîne) avant de tracer des stratégies discursives pour l'audiodescription. Cela implique que, dans le but d'entreprendre le voyage de retour, nous devrions mettre de côté le scénario et nous concentrer sur l'évaluation réelle de la correspondance entre le discours filmique (texte source) et le discours verbal audiodécrié (texte cible).

Enfin, le chemin inverse de notre hypothèse intermédiaire, appelé le voyage de retour, nous a permis d'analyser des stratégies de l'audiodescription trouvées dans un large corpus de textes à transposer, aussi bien au niveau narratif (section 4.1) qu'au niveau discursif (section 4.2).

Au premier niveau, le niveau de l'histoire, où on place tout ce qui est relatif à la mise en scène, nous avons trouvé des stratégies lexicales lors de l'introduction et de la caractérisation des personnages, en particulier en utilisant des noms communs et propres; des stratégies centrées aux adjectifs pour décrire leur apparence (des traits physiologiques et des vêtements), à partir desquelles le spectateur aveugle suit la personnalité, l'attitude et la position dans le monde fictif du personnage, quels sont leurs traits sociologiques et psychologiques. Souvent, ces stratégies aident le spectateur à identifier les personnages, contrastant avec les autres, d'une manière similaire à celle prévue par le scénariste du film.

Cependant, les audiodescriptions reflètent toujours la façon particulière dans laquelle l'acteur joue la caractérisation du personnage, ses actions internes et externes. Les gestes, le langage du corps et les expressions faciales avec deux tendances alternatives sont décrits : décrire le geste pur, les postures ou les mouvements (action extérieure) ou interpréter le sens du geste, l'émotion qui l'a motivée (action interne). Dans ce sens, les courbes émotionnelles des acteurs avec de différents dévouements sont audiodécrites, également en fonction de la configuration de la scène visuelle, si la durée est limitée dans le temps, si un plan ou plusieurs plans sont consacrés.

Après avoir analysé plusieurs exemples, il faut souligner que les stratégies concernant la mise en scène ne peuvent pas négliger l'attention sur les événements décrits auparavant, par le biais de l'image ou le dialogue, car le spectateur peut avoir assez d'éléments clef pour les interpréter. Analyser l'ensemble du film (*la mise en scène*, *la mise en cadre* et *la mise en chaîne*) peut conduire à reconsidérer, parfois par exemple, des stratégies comme l'explicitation. Si dans les scènes précédentes le spectateur a reçu suffisamment d'informations pour interpréter la signification du geste, l'audiodescripteur n'aura pas besoin d'explicitier.

“Dans” la description des espaces, nous distinguons entre les stratégies de localisation spatiale et la description. La localisation de l'espace présente un statut conventionnel. À tout changement de scène, le lieu et le temps de l'action doivent être précisés pour situer le public aveugle, d'une manière analogue à celle qui se passait avec les *encabezamientos/ têtes de scène* du scénario filmique. Ceux-ci se produisent principalement plaçant l'espace général (“ville”, “rue”, “prairie”) d'abord, puis l'espace particulier (“un café en face d'une fenêtre”, “sous un arbre”, etc.) avec l'abondance de toute sorte de constructions prépositionnelles.

En revanche, pour les descriptions, une utilisation plus poétique et évocateur des adjectifs est remarquable, assimilée aux stratégies rhétoriques d'un écrivain littéraire, en raison de ce qui est souvent non seulement décrire les meubles ou les éléments architecturales (afin de faire pousser une image mentale complète de l'espace), mais aussi refléter le résultat visuel de certaines atmosphères ou des environnements provoquant l'émotion, à celle qui contribuent en particulier les illuminations et la couleur. Comme on dit, c'est à l'audiodescription du bruitage que nous trouvons une dérive plus littéraire, où la sélection lexicale vise à préciser l'aspect photographique de la scène à l'aide des stratégies rhétoriques. À propos des accessoires du bruitage, particulièrement les objets qui peuvent atteindre des fonctions narratives ou symboliques, un traitement à proximité des caractères est détecté, reconnaissant leur relative prépondérance. Lorsque des éléments de la mise en scène sont pertinents pour le plan narratif, en plus des stratégies au niveau lexical, des pratiques syntactiques et discursives sont ajoutées, telles que la répétition lexicale. Les accessoires (*atrezzo*) qui forment un groupe de motifs en raison d'une répétition structurelle au film trouvent un reflet rhétorique dans l'audiodescription (et d'ailleurs aussi dans le scénario), soit parmi des récurrences exactes, soit par d'autres stratégies lexicales (hyperonymie, hyponymie, synonymes, diminutifs, etc.).

D'un point de vue global, cependant, et cela est valable pour tous les éléments de la mise en scène, la priorité visuelle pour l'audiodescription est toujours le développement de l'action narrative, les mouvements, les actions et les dialogues des personnages, de sorte qu'aucune des stratégies rhétoriques qui traitent la structure visuelle soient soumises à la structure narrative.

Cette réalité, qui a été observée dans notre analyse, est cohérente avec les lignes directrices de la norme UNE pour écrire les audiodescriptions: "Il faut faire attention, d'abord à l'intrigue de l'action dramatique et, après, au bruitage et à la plastique contenus dans l'image" (AENOR, 2005, p.7). Mais, si notre profonde analyse du texte source a servi à quelque chose c'est à prendre conscience que, dans la mesure où les éléments plastiques de l'image filmique font partie de leur substance, les deux dimensions sont une.

Si on a bien compris en analysant la mise en scène que la lumière, la couleur, les vêtements, l'espace et les objets peuvent accomplir des fonctions narratives, en plus de l'esthétique, dramatique ou symbolique, on peut conclure que "le bruitage et la plastique de l'image" seront également du matériel de la narration.

Par surcroît, si la plastique se rapporte à la sphère du discours filmique, c'est-à-dire à la mise en cadre et à la mise en série, tous les cadrages signifient quelque chose, tous les mouvements de la caméra, tous les méthodes de montage ont un signifié précis à chaque film, en vertu de quoi toutes ces ressources plastiques seront des véhicules d'information relevante, à la fois dramatique et narrative. Autrement dit, la structure narrative et la structure visuelle ont besoin l'une de l'autre, car les deux font partie du type textuel filmique et doivent également être prises en compte dans l'audiodescription filmique¹. Surtout quand nous avons déjà largement défendu que les films, grâce à la spécificité du langage filmique qui est multiple et complexe, sont aussi des expériences esthétiques, culturelles, cognitives et émotionnelles, et c'est justement parce la plastique de l'image existe que la traduction ne peut pas être réduite à la narration d'une série d'actions. Peut-être, si ce que la norme AENOR veut dire quand elle parle de "priorité de l'action dramatique" c'est en réalité "une priorité de l'action" tout court, il faudrait remettre ceci en question.

L'accent mis sur les actions qu'il ne doit pas être un obstacle pour refléter, aussi, la structure visuelle et la plastique de l'image, nous l'avons montré. Lors de notre parcours par les



1. Même dans la ligne défendue par d'autres chercheurs, des termes techniques du cinéma, peuvent être envisagés, surtout pour audiodescrire des structures audaces et des ressources innovateurs: "However, since film techniques are often new or unintelligible to many sighted filmgoers till they get acquainted with them via repeated exposure and conscious focus of the language of film (Barsam, 2007; Monaco, 2009), we can assume that also blind users might first need to learn and appreciate them. (...) Revisiting guidelines to include a balanced used of cinematic terms to be used conveniently seems quite an important move. As they stand, guidelines seem to overlook a visual aspect of filmmaking that is crucial in the meaning process activated by the audience" (Perego, 2014, p. 98).

audiodescriptions au niveau du discours filmique, par exemple à l'étiquette *montage parallèle* (section 4.2.6.3), qui fait référence à une succession d'images dont la fonction est suggérer une association d'idées quant à la ressemblance visuelle ou conceptuelle des images enchaînées. Dans le film *The Hours* (Stephen Daldry, 2002; AD Jose Luis Chavarria, 2004), où le montage parallèle met en rapport trois histoires, mettant en scène trois femmes protagonistes et trois périodes historiques, l'audiodescripteur reflétait l'association avec une structure syntaxique répétitive: "*Despierta la mujer que dormía en Los Ángeles, en 1951. Despierta Virginia en Richmond, en 1923. Despierta la mujer madura en Nueva York, en 2001*".

À la fin de la fameuse scène de la douche de *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960; AD Carmen Cosentino, 2000), l'audiodescription de l'action a été transformée pour refléter la structure visuelle (une chaîne de très gros plans) parmi une locution au gérondif: "El agua teñida de sangre corre hacia el desagüe, que *poco a poco se va fundiendo* con el ojo abierto, ya sin vida de Marion". Autrement dit, l'action dramatique ou, tout simplement l'action, est toujours affichée avec un cadrage, au sein d'une chaîne d'images spécifiques, et alors les stratégies textuelles pour audiodécrire l'action peuvent avoir pour but de recueillir les deux dimensions aussi, comme nous l'avons montré à travers de nombreux exemples de ce genre.

Ce serait, selon une analyse filmique qui prend en compte à la fois la *mise en scène* comme la *mise en cadre* et la *mise en chaîne*, de reconsidérer aussi certaines conventions tacites, comme nous l'avons vu, telles que la tendance, par exemple, à commencer à audiodécrire toute nouvelle scène avec une localisation spatiale et temporelle, indépendamment de la structure visuelle du film.

Par exemple, quand une scène commence par un plan général, ayant la fonction principale précisément de placer le spectateur et de décrire visuellement un espace, une proposition audiodescriptive commençant par un complément circonstanciel ou prépositionnel semble logique. Mais ce n'est pas toujours le cas, et lorsque, à la suite d'autres paramètres esthétiques, peut-être plus loin de la normalité, une scène commence avec un très gros plan, dans ce cas-là en voulant situer son public cible l'audiodescripteur commence aussi par le circonstanciel comme d'habitude. Même s'il est vrai que le très gros plan représente une portion de l'espace, en tant que métonymie visuelle, d'autres fonctions sont ajoutées. La formation de l'audiodescripteur quant à l'analyse filmique est très importante pour comprendre que, bien qu'un très gros plan agit comme métonymie visuelles en représentant, en fait, une partie de l'espace complet, sa fonction est en même temps une autre. Cela peut être une fonction esthétique, basée sur le principe du contraste visuel, en cherchant à attirer l'attention du spectateur. Cela peut aussi être une fonction narrative, car le très gros plan cache délibérément une partie de cet espace. Enfin, lié à la structure visuelle, cela peut également avoir une fonction symbolique, en attribuant au cadrage une valeur figurative en ce qui concerne, par exemple, le principe de la répétition. L'apparition répétée d'un même cadrage avant ou après certains événements, nous fait comprendre que ce détail signifie réellement quelque chose d'autre. Les conjugaisons avec le même alphabet visuel signifient des choses différentes selon le film, et c'est à la structure de distribuer les fonctions d'après les

principes discursifs. Audiodécrire sans faire attention à la structure visuelle veut dire changer ces fonctions, modifier le sens des éléments, ce qui veut dire convertir le texte filmique en un autre texte. Ainsi, on a connecté des énoncés théoriques avec la liste des stratégies audiodescriptives procédentes de l'observation directe, recueillies tout au long du chapitre 4, ce qui a montré qu'il est possible de traduire le niveau narratif (privilégiant les actions) en même temps que le niveau discursif (soulignant leur affichage), à condition que les ressources cinématographiques soient détectées parmi l'analyse filmique, en plus de consulter des outils de documentation, surtout le scénario comme un texte parallèle. Notre étude du très gros plan (section 4.3) demeure aussi dans une autre restriction, marquée par la volonté explicite d'éprouver qu'aussi bien l'analyse filmique que le scénario sont des propositions méthodologiques efficaces par rapport au processus de traduction, car tout cela n'a pas été seulement un exposé exhaustif théorique. Avec l'espoir qu'en même temps ce travail a supposé un modèle analytique du texte source pour la traduction, notre voyage aller-retour indique les chemins possibles, toujours susceptibles d'être révisés et améliorés à la lumière de nouvelles propositions en provenance de toutes disciplines.