

Multisensorialidad en la Alhambra: visitas para personas ciegas y con baja visión a la exposición temporal de arte *Bab Al-Saria*

Silvia Soler Gallego¹ y María Olalla Luque Colmenero²

Recibido: 31 de agosto de 2019 / Aceptado: 6 de septiembre de 2019 / Publicado: 15 de octubre de 2019

Resumen. El objetivo de este artículo es ofrecer una descripción detallada de un proyecto de investigación aplicada en audiodescripción museística. En concreto, se propone un método para llevar a cabo visitas guiadas multisensoriales para personas ciegas y con baja visión (CBV) en museos y exposiciones de arte. Este artículo ofrece muestras de las audiodescripciones e instrucciones verbales para la exploración táctil de imágenes en relieve y réplicas tridimensionales empleadas en visitas para personas CBV a la exposición temporal de arte *Bab Al-Saria* en la Alhambra de Granada.

Palabras clave: Museo; audiodescripción; recursos táctiles; visita guiada.

[en] Multisensoriality at the Alhambra: Tours for Blind and Partially Sighted People to the *Bab Al-Saria* Temporary Art Exhibition

Abstract. The aim of this article is to provide a detailed description of an applied research project in museum audio description. Specifically, it proposes a method for conducting multisensory guided tours for blind and partially sighted (BPS) people to art museums and exhibitions. This article offers samples of the audio descriptions and verbal instructions for tactile exploration of relief images and three-dimensional replicas used in tours for BPS people to the *Bab Al-Saria* temporary art exhibition at the Alhambra, Granada.

Keywords: Museum; Audio Description; Tactile Resources; Guided Tour.

Sumario. 1. Introducción. 2. El acceso de las personas ciegas y con baja visión al museo de arte. 3. La visita guiada audiodescriptiva. 4. Método para realizar visitas guiadas multisensoriales en museos de arte. 5. El proyecto *Bab Al-Saria: Bienvenidos a la Alhambra*. 6. Conclusiones. 7. Fuentes y referencias bibliográficas.

Cómo citar: Soler Gallego, Silvia y María Olalla Luque Colmenero. "Multisensorialidad en la Alhambra: visitas para personas ciegas y con baja visión a la exposición temporal de arte *Bab Al-Saria*". En *Museo. Imagen. Sentidos*, editado por Ángel Pazos-López y Alejandra Alonso Tak. Monográfico temático, *Eikón Imago* 14 (2019): 413-442.

¹ Colorado State University.
Correo electrónico: ssoler@colostate.edu
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1949-711X>

² Universidad de Granada.
Correo electrónico: maria1789@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1266-5467>

1. Introducción

Durante la última década, nuestra labor investigadora ha estado centrada en la descripción verbal (DV) para películas, museos y monumentos dentro del grupo de investigación Tracce (Traducción y Accesibilidad) de la Universidad de Granada. La DV es una descripción detallada de un mensaje visual cuya finalidad es que las personas ciegas y con baja visión (CBV) puedan construir una imagen mental de aquello que no pueden ver³. La DV puede transmitirse a través del canal visual (impresa en macrocaracteres), del canal táctil (impresa en braille) o del canal sonoro. En este último caso, se denomina audiodescripción (AD) y se puede realizar en directo o en diferido (grabada).

En 2013, junto con una tercera investigadora, decidimos transferir nuestra investigación descriptiva al ámbito profesional de la traducción y la interpretación y, así, iniciarnos en la investigación aplicada. Para ello, fundamos una asociación sin ánimo de lucro llamada Kaleidoscope. El objetivo de Kaleidoscope es promover el acceso universal a la cultura y la información a través de la traducción y la interpretación. Colaboramos con otras asociaciones y empresas para ofrecer diferentes servicios de accesibilidad basados en la AD, la interpretación en lengua de signos, la expresión artística adaptada y los recursos táctiles. En 2014, iniciamos el proyecto de investigación *Palabras para ver*, consistente en la realización de visitas guiadas para personas CBV en museos y exposiciones. Hasta la fecha, hemos realizado las siguientes visitas:

1. Museo Sorolla (Madrid): “Describiendo a Sorolla” y “Aprendiendo a mirar”.
2. Colección de arte del Museo CajaGranada (Granada): “Describiendo a Picasso”, “Describiendo a Guerrero”, “Identidades” y “Jardines”.
3. Museo de Arte Naïf (Jaén).
4. Fundación Rodríguez Acosta (Granada).
5. Exposiciones temporales de arte de la Alhambra (Granada): “Los Tendilla, señores de la Alhambra” y “Bab Al-Saria: Bienvenidos a la Alhambra”.
6. Museo Íbero (Jaén): “La dama, el príncipe, el héroe y la diosa”.
7. Museo Arqueológico Nacional (Madrid): “Tocar la Prehistoria”.

Según la propuesta de Saldanha y O’Brian⁴ en su nuevo mapa de la disciplina de los Estudios en Traducción, al crear estas visitas llevamos a cabo un tipo de investigación aplicada que consiste en la elaboración de traducciones para intentar solucionar un problema comunicativo y social real: la falta de accesibilidad en museos y exposiciones para las personas CBV.

El objetivo de este artículo es ofrecer una descripción detallada de un método para llevar a cabo visitas guiadas multisensoriales para personas CBV en museos y exposiciones de arte desarrollado dentro del proyecto *Palabras para ver*. Este método se ha aplicado en el Museo Sorolla, la colección de arte del Museo

³ Elisabeth Salzhauer Axel et al., “AEB’s Guidelines for Verbal Description”, en *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, ed. Elisabeth Salzhauer Axel y Nina Sobol Levent (Nueva York: AFB Press, 2003), 229-237.

⁴ Gabriela Saldanha y Sharon O’Brien, *Research methodologies in translation studies* (Londres: Routledge, 2013).

CajaGranada y las exposiciones temporales de arte de la Alhambra. En concreto, este artículo se centra en las visitas para personas CBV a la exposición temporal de arte *Bab Al-Saria*.

2. El acceso de las personas ciegas y con baja visión al museo de arte

Dodd y Sandell⁵ identifican varios niveles de acceso que es necesario considerar y abordar para que los museos estén realmente abiertos y adaptados a la diversidad humana. En la categoría de “acceso sensorial”, proponen emplear recursos sonoros y táctiles que faciliten el acceso a los contenidos. La pregunta que es necesario hacerse es qué tipo de recursos existen y podrían llegar a crearse para este nivel. Para responder a dicha pregunta, desde el año 2010 las autoras de este artículo llevamos a cabo una investigación descriptiva de la accesibilidad museística y, en especial, de las características de la AD en museos de arte y el contexto en el que se crea y se pone en práctica este recurso⁶. Nuestra metodología incluye la revisión de publicaciones relevantes (sitios web, directrices de accesibilidad, trabajos de investigación), entrevistas, cuestionarios, el análisis de recursos de accesibilidad y la observación de visitas guiadas y talleres de expresión artística adaptados a personas CBV en museos de Francia, España, el Reino Unido y los Estados Unidos de América. Uno de los resultados de este estudio es que existe un número considerable de publicaciones con recomendaciones y, en algunos casos, normas para la creación de recursos de DV⁷. Estas directrices han sido elaboradas por

⁵ Jocelyn Dodd y Richard Sandell, *Building bridges: Guidance for museums and galleries on developing new audiences* (Londres: Museums & Galleries Commission, 1998).

⁶ Silvia Soler Gallego, *Traducción y accesibilidad en el museo del siglo XXI* (Granada: Tragacanto, 2012); Silvia Soler Gallego, “Painting with words: A corpus study of audio description of art”, en *Insights into multimodal translation and accessibility*, ed. Laura Carluci y Cristina Álvarez de Morales Mercado (Granada: Tragacanto, 2015), 15-35; Silvia Soler Gallego, “Audio descriptive guides in art museums: A corpus-based semantic analysis”, *Translation and Interpreting Studies* 13, no. 2 (2018): 230-249; María Olalla Luque Colmenero, “The embodiment of the metaphor: An analysis of the metaphors used to convey the human body in audio descriptive guides of museums for people with visual functional diversity”, *E-AESLA, Revista digital del Instituto Cervantes* 2 (2016): 326-334; María Olalla Luque Colmenero, “La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo para personas con discapacidad visual” (Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2019).

⁷ “Standards for AD and code of professional conduct for describers”, Audio Description Solutions, consultado el 23 de julio de 2019, <https://audiodescriptionsolutions.com/the-standards/download-the-standards/>; “Norma UNE: 153020. AD para personas con discapacidad visual. Requisitos para la AD y elaboración de audioguías”, AENOR, consultado el 23 de julio de 2019, <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0032787>; Begoña Consuegra Cano, *El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales* (Madrid: ONCE, 2002); Lou Giansante, “Writing verbal description audio tours”, *Lou Giansante*, consultado el 23 de julio de 2019, <http://www.lougiansante.org/p/writing-verbal-description-audio-tours.html>; “ISO/IEC TS 20071-21. Information technology. User interface component accessibility. Part 21: Guidance on ADS”, ISO, consultado el 23 de julio de 2019, <https://www.iso.org/standard/63061.html>; “ITC guidance on standards for AD”, Incorporated Television Company, consultado el 23 de julio de 2019, http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide_sds_audio_desc_word3.pdf; Laure Morisset y Frédéric Gonant, “L’audiodescription: principes et orientations”, Alain-Bensoussan, consultado el 23 de julio de 2019, <https://www.alain-bensoussan.com/wp-content/uploads/255205.pdf>; “The talking images guide. Museums, galleries and heritage site: Improving access for blind and partially sighted people”, RNIB y VocalEyes, consultado el 23 de julio de 2019, http://audiodescription.co.uk/uploads/general/Talking_Images_Guide_-_PDF_File_5.pdf; Salzhauer Axel et al., “AEB’s Guidelines for Verbal Description”, 229-237; Joel Snyder

grupos de especialistas con la colaboración de personas CBV y, en algunos casos, tras realizar un estudio de esta población. Además de la DV y los recursos táctiles, algunas directrices hacen referencia al uso de otros elementos sonoros, como la música y sonidos diversos relacionados con los elementos descritos.

Según nuestro estudio, en el contexto museístico la AD se integra con los géneros de la audioguía y la visita guiada para dar lugar a dos subgéneros textuales: la guía audiodescriptiva (donde la AD es grabada) y la visita guiada audiodescriptiva (donde la AD se realiza en directo). El visitante accede a la guía audiodescriptiva por medio de un dispositivo móvil durante su visita autónoma al museo. Por el contrario, en la visita guiada audiodescriptiva, una persona guía a un visitante o un grupo de visitantes a través de las salas del museo o la exposición y realiza la AD en presencia de los visitantes y del objeto descrito. En estos dos subgéneros, la AD se combina con otros tipos de información verbal que no son el producto de un proceso de traducción intersemiótica (de la imagen a la palabra), como son la información explicativa e interpretativa relacionada con los objetos descritos⁸. En ambos casos, la AD se complementa, en ocasiones, con la exploración táctil del objeto original, una imagen táctil o una réplica, dando lugar a la “visita multisensorial”.

3. La visita guiada audiodescriptiva

En esta sección se ofrece una descripción de la visita guiada audiodescriptiva en museos de arte a partir de los resultados de nuestro estudio descriptivo de esta modalidad de traducción intersemiótica, comenzando por su diseño e implementación, y continuando con la AD y los recursos táctiles que en ella se emplean.

3.1. Diseño e implementación

Según los resultados de nuestro estudio, dependiendo de cómo se lleve a cabo la elección del contenido de la visita guiada audiodescriptiva, se pueden distinguir dos modalidades: en una, el coordinador de accesibilidad, educador o comisario escoge una exposición concreta y el guía-audiodescriptor selecciona los elementos de la exposición que incluirá en la visita, mientras que en la otra, el guía-audiodescriptor goza de libertad para escoger la exposición y las obras para las que desea desarrollar una visita guiada. Una vez seleccionadas las obras para la visita, comienza la fase de preparación de los contenidos. Atendiendo al modo de preparación de la AD, esta puede ser “improvisada” o espontánea, o bien seguir un guión. A este respecto, es necesario aclarar que toda AD se lleva a cabo tras una

ed., “Guidelines for AD standards”, The Audio Description Project, consultado el 23 de julio de 2019, <http://www.acb.org/adp/ad.html>

⁸ Silvia Soler Gallego, “A corpus-based genre analysis of art museum audio descriptive guides”, en *Corpus-based studies on language varieties. Linguistic insights*, ed. Francisco Alonso Almeida, Laura Cruz García y Víctor González Ruiz (Bern: Peter Lang, 2016), 145-166.

fase de preparación, pero la diferencia radica en si se elabora o no un guión audiodescritivo escrito previo a la visita.

Las directrices existentes instan a preguntar al visitante sobre el objeto descrito y la adecuación de la descripción durante la visita para fomentar su participación activa. En nuestro estudio, pudimos identificar dos modos de interacción entre el guía-audiodescritor y el visitante durante la visita. En la AD que hemos denominado “consecutiva”, el guía realiza una AD detallada de un elemento museístico y solo tras finalizar esta descripción cede la palabra a los visitantes para que hagan preguntas y compartan sus impresiones. En cambio, en la AD que hemos denominado “colaborativa”, el guía comienza por ofrecer una descripción somera del elemento museístico y enseguida cede la palabra a los visitantes para que hagan preguntas y compartan sus impresiones, que el guía en ocasiones repite para aportar claridad a la descripción. De esta manera, la AD se compone a partir de las intervenciones tanto del guía como de los visitantes. Además, existen casos en los que se insta a los visitantes a que inicien la AD y esta es completada por el guía-audiodescritor y las preguntas de los demás visitantes⁹. Se considera que la descripción colaborativa es más eficaz y viable en visitas individuales o con grupos reducidos que con grupos grandes. Asimismo, su viabilidad depende de la presencia en el grupo de personas con resto visual.

En lo que concierne a la evaluación de la actividad realizada, son pocos los museos que llevan a cabo estudios sumativos y los ejemplos que hay emplean los métodos del cuestionario y la entrevista tras la visita para recopilar las impresiones de los visitantes. Un problema detectado por algunos responsables de accesibilidad en los estudios de público que realizan es que, por lo general, los usuarios tienen una visión positiva de la experiencia y no son críticos con ella, quizá por cortesía o por la falta de otras experiencias que les puedan servir como punto de referencia para ofrecer una evaluación más crítica.

3.2. Recursos sonoros: la audiodescrición

Desde un punto de vista discursivo y traductológico, podemos distinguir dos aspectos esenciales en toda AD: el contenido y la forma. Las directrices abordan estos dos aspectos en relación con la AD en general (tanto para el cine como para las artes escénicas y los museos) y, en algunos casos, ofrecen recomendaciones específicas para el ámbito de los museos e incluso el de las artes visuales. A continuación, se resumen las directrices de los documentos referidos anteriormente clasificadas en estos tres niveles: general, museos y artes visuales. Esta categorización permite apreciar la falta de coincidencia que se da, en ocasiones, entre las directrices.

⁹ Georgia Krantz, “Leveling the participatory field: The Mind’s Eye Program at the Guggenheim Museum”, *Disability Studies Quarterly* 33, no. 3 (2013), <https://dsq-sds.org/article/view/3738/3277>

Contenido: ¿Qué se describe?

General:

- Solo lo que se ve.
- La información visual esencial para que el receptor pueda comprender la imagen descrita.
- Indicaciones espaciales para dirigir la mirada del receptor y como modo de organización de la información.
- No censurar información por valoraciones personales.

Museos:

- Ofrecer un nivel elevado de descripción que permita a los edificios y colecciones cobrar vida.
- La arquitectura tanto interior como exterior del museo.
- El diseño y la organización de la exposición.
- Los objetos más significativos o, idealmente, todos los objetos, para ofrecer así al visitante la posibilidad de elegir en cuáles detenerse.
- Los componentes visuales de los objetos.
- El soporte empleado para el objeto.

Artes visuales:

- El espacio donde está expuesta la obra.
- Iniciar la descripción con la información que se encuentra normalmente en el cartel de la obra en el museo (artista, nacionalidad, título, fecha, medio, dimensiones) e indicaciones de la ubicación del objeto.
- El tipo de soporte empleado.
- Ofrecer una visión general del tema y la composición, en especial de la forma y el color.
- El punto de vista utilizado en la obra.
- La ubicación de los diferentes elementos de la obra.
- El estilo, la técnica y el medio.
- Explicar cómo influye la técnica en la experiencia sensorial del que la contempla.
- Describir el impacto que la obra produce a primera vista y los detalles que contribuyen a ello.
- Evitar juicios cualitativos y subjetivos.
- Proporcionar detalles.
- Describir las particularidades de cada obra.

Forma: ¿Cómo se describe?

General:

- Emplear la tercera persona, el tiempo presente y la voz activa para transmitir neutralidad y no interferencia de la subjetividad del audiodescriptor.
- Ofrecer la información en un orden específico y, antes de proceder, informar al receptor del orden que se va a seguir.
- Emplear una sintaxis sencilla, en la que cada frase aporte una idea, con oraciones simples y coordinadas. Evitar la subordinación.
- Limitar el uso de pronombres a aquellos casos en los que el referente es claro.
- Emplear léxico variado.
- Emplear léxico breve, cuando exista un sinónimo más largo y complejo propio de un registro más formal y escrito. Esto no implica que deba evitarse el uso de términos especializados propios del área de conocimiento en el que se enmarca el elemento descrito. No obstante, en estos casos, el término deberá ir seguido de una explicación.
- Emplear terminología si es conocida por el receptor.
- Explicar en lugar de identificar con un término especializado.
- Emplear un lenguaje específico, pues ayuda a la construcción de una imagen mental de la entidad descrita.
- Emplear un lenguaje claro.
- Evitar el lenguaje figurado.
- Emplear metáforas y símiles para describir la forma, el tamaño y otros atributos visuales fundamentales.
- Utilizar un ritmo lento al transmitir la AD a los receptores.
- Dar tiempo suficiente para que el usuario pueda asimilar la información.

Museos:

- Combinar la AD del objeto con el texto del panel de texto explicativo.
- Describir de manera general el contenido del museo y la exposición y la relación entre los objetos de la visita al comienzo de la misma, para así no repetirlo después.
- Describir en orden de aparición para facilitar la comprensión de la información.
- Emplear el punto de vista del observador.
- Describir de lo general a lo particular.
- Utilizar el mismo orden en la descripción de los diferentes objetos.
- Describir de arriba abajo y de izquierda a derecha, de no haber una razón para modificar este orden.
- Utilizar un lenguaje claro, específico y adecuado al objeto y el receptor.

Artes visuales:

- Proporcionar información del contexto histórico y social.
- Describir primero material, técnica y estilo para, seguidamente, hacer referencia al tamaño.
- Especificar si la izquierda y la derecha se refieren al punto de vista del espectador o al de una figura o elemento representado en la obra.
- En representaciones bidimensionales con perspectiva, describir en primer lugar el primer plano, después el plano medio y, finalmente, el fondo, de no encontrarse el foco de atención en un plano distinto.
- En obras abstractas, describir primero el elemento visual más llamativo.
- Traducir la experiencia visual en otros sentidos.
- Explicar conceptos visuales con analogías.

Además, algunas directrices ofrecen recomendaciones para la elaboración de guías audiodescriptivas y la realización de visitas guiadas audiodescriptivas:

Guía audiodescriptiva:

- Una descripción demasiado objetiva y centrada en la ubicación de los elementos visuales dificulta la comprensión, mientras que una más evaluativa e interpretativa, que describe en detalle otros elementos, como el color, es más atractiva para el visitante y contribuye a mantener su atención.
- La interpretación dramática es preferida para la AD, pues facilita la visualización de los elementos descritos, mientras que una narración académica se considera más adecuada para los segmentos de contextualización, ya que transmite objetividad.

Visita guiada audiodescriptiva:

- La AD realizada durante una visita guiada tiene la triple función de describir objetos museísticos, responder a preguntas específicas y fomentar el diálogo con el visitante.
- Distinguir claramente la descripción del objeto del contexto histórico y otra información de tipo no descriptivo relacionada con el objeto.

En un estudio de las guías audiodescriptivas de museos de arte en el Reino Unido y los Estados Unidos de América¹⁰, identificamos dieciséis secciones textuales o “movimientos retóricos”. La estructura prototípica de estas guías consta de dos secciones principales: “Presentación” e “Itinerario”. La primera incluye, a su vez, las de “Bienvenida” y “Descripción de la guía y el dispositivo móvil”. La segunda se compone de módulos, cada uno dedicado a una obra en particular y compuestos por las secciones “Identificación de la obra”, “Descripción de la obra” y “Contextualización de la obra”. En otro nivel de análisis, los resultados de este estudio demostraron un predominio de los verbos que expresan “existencia” y

¹⁰ Silvia Soler Gallego, “A corpus-based genre analysis”, 145-166.

“posición”¹¹. Esto indica que las AD se centran en los componentes de la obra como producto, no en el proceso de creación, el artista y sus acciones. El análisis demostró que los componentes de la obra más prominentes en las AD son los signos icónicos (elementos de la realidad representados) y la composición (ubicación espacial y combinación de los elementos formales). Asimismo, identificamos tres niveles de especificidad: descripción general, categorización de los componentes de la obra y caracterización detallada de dichos componentes. Todo ello coincide con lo recomendado por las directrices, que instan a ofrecer una visión general de la obra centrada en su temática, colores y composición para, seguidamente, ofrecer una descripción más detallada. Finalmente, concluimos que las AD utilizan un punto de vista externo, donde el hablante está en una posición fija desde la que observa y describe la obra. Este punto de vista es recomendado, asimismo, por las directrices analizadas. En un estudio de visitas guiadas audiodescriptivas en museos de arte de estos dos países¹² identificamos la misma estructura discursiva, con la diferencia de que, en este caso, la descripción de la guía y el dispositivo móvil no es necesaria. Para este subgénero observamos, asimismo, una progresión de lo general a lo particular y el uso de un punto de vista externo.

En otro estudio de las guías audiodescriptivas de museos de arte en el Reino Unido y los Estados Unidos de América¹³, concluimos que el uso de metáforas es frecuente en las AD: un 9,5% de las unidades textuales fueron categorizadas como metafóricas. Pudimos concluir, asimismo, que en este tipo de texto se emplea, entre otros, un tipo de metáfora especial que se denomina metáfora novedosa, directa y deliberada, y que esta se crea fundamentalmente a través de la comparación entre objetos, con casi un 60% de las metáforas novedosas, directas y deliberadas identificadas en esta categoría.

El concepto de novedad es común en el estudio clásico de la metáfora y se refiere a las comparaciones con elementos novedosos que no contemplan los diccionarios. También en el plano lingüístico, podemos diferenciar entre metáfora directa e indirecta, según si la comparación se expresa verbalmente o queda implícita. Típicamente, esta distinción se relaciona con el símil y la metáfora, aunque hay casos en los que una metáfora puede ser directa y no ser un símil gracias a otros marcadores o estructuras que dan cuenta de su directividad. En cualquier caso, se considera que tanto la metáfora como el símil activan mapas conceptuales similares. La forma más común de una metáfora directa es la aparición de los dos dominios y una comparación explícita entre ellos. Esto significa que la estructura conceptual de un dominio se utiliza para caracterizar directamente otro dominio¹⁴, como sucede en “Thin lines representing more tubes” (Líneas finas que representan más tubos [traducción propia]), de la AD de *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even* de Duchamp y Hamilton.

El concepto de deliberación está íntimamente relacionado con el de directividad. Cuando los emisores instan a sus receptores a establecer un dominio origen separado del dominio meta, deliberadamente evocan un dominio conceptual

¹¹ Soler Gallego, “Audio descriptive guides in art museums”, 230-249.

¹² Soler Gallego, *Traducción y accesibilidad*.

¹³ Luque Colmenero, “La metáfora como herramienta de acceso”.

¹⁴ Gerard Steen et al., *A method for linguistic metaphor identification* (Ámsterdam: John Benjamins, 2010).

ajeno que funciona como base para una comparación metafórica. Es decir, se exige al destinatario que desvíe su atención desde un dominio meta hacia un dominio origen¹⁵, ya que el dominio origen es parte del significado referencial de la expresión¹⁶. Se puede hacer una distinción clave entre las metáforas deliberadas, usadas en mayor medida en discursos específicos, educativos e ideológicos, y las metáforas convencionales, que forman parte de los recursos cotidianos del lenguaje, a menudo con fines interactivos y organizativos¹⁷, como los adjetivos cualificadores (colores, formas, sinestesias) y los verbos de movimiento (personificaciones).

Las metáforas deliberadas y directas, normalmente acompañadas en las AD de arte analizadas de la novedad, sirven para traducir elementos de la más diversa índole, como, por ejemplo, la forma en esta unidad extraída de la AD de la obra de Pablo Picasso *Les demoiselles d'Avignon*: “The slice of melon is as sharp as the curved blade of a scythe” (La rodaja de melón es tan afilada como la hoja curva de una guadaña [traducción propia]). Esta ejemplifica el carácter vívido y la facilidad para traducir una imagen de forma sencilla al imaginario de los receptores a través de elementos conocidos y a veces tan vagamente contextualizados como los que forman parte del arte moderno. Además, tiene la función de describir la ambigüedad del cubismo picassiano, en el que una forma abstracta podría verse e interpretarse de muchas maneras. El audiodescriptor ofrece algunas de ellas, aunque sean novedosas y subjetivas, para que el receptor tenga opciones para entender las muchas facetas de la forma del objeto que aparecen en la obra de Picasso.

Si observamos los datos generales de aparición de la metáfora directa en el lenguaje, en el género académico tan solo un 0,1% de las metáforas son de este tipo; en la ficción, un 0,4%; en la conversación, no llega al 0,1%; y en prensa, un 0,4%¹⁸. Nuestros datos muestran que más del 5,14% del lenguaje que se utiliza en nuestro corpus está formado por metáforas directas. El uso de metáforas deliberadas y directas es, por tanto, elevado en las AD. Este uso de la metáfora coincide con lo indicado por las directrices, que instan a traducir conceptos y sensaciones visuales mediante analogías que apelen a otros sentidos.

3.3. Recursos táctiles: exploración e instrucciones verbales

Las directrices instan a combinar la DV con recursos táctiles para facilitar el acceso de las personas CBV al museo y recomiendan, en el caso de que el recurso táctil sea un objeto exento, especificar dónde debe ubicarse el visitante para escuchar la AD. Además de la obra original y réplicas de la misma, un recurso táctil empleado en museos de arte es la imagen táctil.

¹⁵ Gerard Steen, “Developing, testing and interpreting Deliberate Metaphor Theory”, *Journal of Pragmatics* 90 (2015): 67-72; Gerard Steen, “Mixed metaphor is a question of deliberateness”, en *Mixing metaphor*, ed. Raymond W. Gibbs (Ámsterdam: John Benjamins, 2016), 113-132.

¹⁶ W. Gudrun Reijnierse, “The value of deliberate metaphor” (Tesis doctoral, Amsterdam Center for Language and Communication, 2017).

¹⁷ Lynne Cameron, *Metaphor in educational discourse* (Londres: Continuum, 2003).

¹⁸ Bernike Hermann, *Metaphor in academic discourse* (Utrecht: LOT, 2013).

La imagen táctil es una traducción del contenido más relevante de una imagen visual: “La persona encargada de la transferencia interpreta la imagen, es decir, la analiza y determina qué es importante y debe aparecer en la imagen táctil” [traducción propia]¹⁹. La selección de contenido visual para la creación de la imagen táctil ha de ser coherente con la AD de la obra, de modo que solo los componentes visuales más relevantes de entre los incluidos en la AD se transfieren a la imagen táctil. Según las directrices existentes²⁰, los recursos táctiles deben ir acompañados de instrucciones verbales para explorarlos. La función de estas instrucciones es doble: organizan la exploración táctil de manera secuencial para facilitar la integración de los diferentes elementos en una imagen mental del objeto y relacionan los contornos en relieve y las texturas con los elementos del objeto mencionados en la AD.

Art Beyond Sight ofrece unas recomendaciones para la elaboración de instrucciones verbales para la exploración táctil. Según estas, es recomendable proporcionar una breve descripción de las tramas (puntos, rayas, etc.) utilizadas en el diseño para diferenciar los elementos de la imagen. Sin embargo, si la imagen es compleja, esta información puede suponer una mayor confusión, por lo que es recomendable explicar las diferentes tramas conforme aparecen en la exploración. Llegados a este punto, se puede comenzar a guiar las manos del visitante a través de la imagen. En términos generales, las instrucciones verbales deben guiar al usuario a través de la imagen táctil en una trayectoria recta, es decir, no se debe saltar de un punto a otro de la imagen. Sin embargo, saltar de un punto a otro sin recorrer los puntos intermedios puede ser conveniente en determinadas ocasiones, dependiendo de las características formales de la obra. Asimismo, se recomienda comenzar en los bordes exteriores de la imagen, en lugar de en un elemento central de la imagen. Desde este punto de partida, las instrucciones dirigen la exploración hacia el interior en una progresión ordenada. En una imagen táctil de una obra bidimensional, se puede comenzar con el fondo y avanzar hacia el primer plano, o viceversa. Para las imágenes táctiles de esculturas, se recomienda comenzar en la parte superior y continuar hacia abajo, o viceversa. Después de haber explorado todos los elementos que componen la imagen táctil, se pueden comentar las características formales de la obra, su iconografía, significación y otras cuestiones pertinentes. Por último, es importante recapitular y hacer un resumen de la imagen y explicar su importancia histórica.

Según nuestro estudio descriptivo, la exploración táctil de la obra original, réplicas e imágenes táctiles se emplea tanto en visitas autónomas como en visitas guiadas audiodescriptivas en museos de arte. En algunos casos, la imagen táctil se explora sin haber ofrecido una AD previa de la obra, de manera que los segmentos audiodescriptivos se intercalan con las instrucciones verbales que guían la exploración de la imagen. Otra posibilidad es ofrecer una AD de la obra en primer lugar, para seguidamente realizar la exploración táctil, ya sea de manera colectiva,

¹⁹ Yvonne Eriksson, “What is the history of tactile pictures?”, en *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, ed. Elisabeth Salzhauer Axel y Nina Sobol Levent (Nueva York: AFB Press, 2003), 96-112.

²⁰ Teresa Kardoulías, “Guidelines for making tactile diagrams and accompanying narratives”, en *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, ed. Elisabeth Salzhauer Axel y Nina Sobol Levent (Nueva York: AFB Press, 2003), 271-292.

si se entrega una imagen táctil a cada visitante, o por turnos, si se explora la obra original, una réplica de la misma o únicamente se dispone de una imagen táctil de cada obra. En este caso, es importante que las instrucciones verbales hagan referencia a la AD previa y empleen el mismo léxico con el fin de construir coherencia intermodal entre la obra original, la AD y la exploración táctil²¹.

Respecto a los recursos táctiles empleados en museos de arte, parece haber una preferencia por las imágenes táctiles y la obra original. En nuestro estudio, concluimos que existen varias técnicas que han sido utilizadas en la realización de imágenes táctiles para su uso en museos de arte. Estas son la impresión en relieve, el termoformado, el horno fúser con papel termosensible, la pintura táctil, el polimetilmetacrilato y la resina (en color o transparente). Asimismo, existen técnicas que permiten vincular una imagen táctil a un contenido verbal oral. Estos son el libro táctil con lápiz táctil parlante, el panel táctil parlante y la aplicación Tact2Voice²². Los dos primeros han sido desarrollados por la empresa Touch Graphics y el tercero, por el INSHEA, una institución francesa de investigación.

En muchos museos se sigue dando una especial importancia a los recursos táctiles, incluido el braille. Según Hayhoe²³, ello puede deberse a que dan por sentado que las personas CBV prefieren emplear el tacto para acceder al mundo visual. Este autor considera que esta suposición está relacionada con la evolución del pensamiento occidental en torno a la ceguera a partir del siglo XVII y no tiene en consideración que en el siglo XXI, la mayoría de las personas CBV en países como el Reino Unido no tienen ceguera congénita y, por tanto, sí tienen memoria visual. Hayhoe afirma que, dadas las diferentes necesidades de las personas CBV, los museos deben ofrecer una diversidad de recursos para los grupos mayoritarios y minoritarios dentro de este sector de la sociedad. En esta línea, Eardly et al.²⁴ defienden el valor de la exposición multisensorial que combina tacto y sonido (verbal y no verbal), y para ello se basan en estudios en psicología y neurociencia que demuestran que la experiencia perceptiva multisensorial mejora el procesamiento cognitivo y, en concreto, facilita el aprendizaje de información y la creación de una memoria autobiográfica²⁵. Por su parte, Loretta Secchi²⁶, comisaria del museo táctil Anteros en Italia, destaca la importancia del tacto para mejorar el acceso al arte de las personas CBV. Esta postura coincide con los resultados de los estudios de Reich et al.²⁷ y Cabezas Gay²⁸, que demostraron la relevancia de la experiencia táctil en el acceso de las personas CBV al museo.

²¹ Silvia Soler Gallego, "Intermodal coherence in audio descriptive guided tours for art museums", *Parallèles* 30, no. 2 (2018): 111-128.

²² Para ver un vídeo resumen del proyecto véase: "Présentation projet Tact2Voice", Dailymotion, consultado el 30 de agosto de 2019, http://www.dailymotion.com/video/xpxzss_presentation-projet-tact2voice_school

²³ Simon Hayhoe, "The philosophical, political and religious roots of touch exhibitions in 20th century British museums", *Disability Studies Quarterly* 33, no. 3 (2013), <https://dsq-sds.org/article/view/3760>

²⁴ Alison F. Eardly et al., "Enriched audio description: Working towards an inclusive museum experience", en *Inclusion, disability and culture. An ethnographic perspective traversing abilities and challenges*, ed. Santoshi Halder y Lori Czop Assaf (Cham: Springer, 2017), 195-207.

²⁵ Eardly et al., "Enriched audio description", 195-207.

²⁶ Loretta Secchi, "Dentro la grande onda", en *La grande onda di Hokusai. Toccare il sentimento della forma*, ed. Fiorella Spadavecchia (Venecia: Libreria Editrice Cafoscarina, 2013), 113-132.

²⁷ Christine Reich et al., *Speaking out on art and museums: A study on the needs and preferences of adults who are blind or have low vision* (Boston: Museum of Science Boston y Art Beyond Sight, 2011).

4. Método para realizar visitas guiadas multisensoriales en museos de arte

A partir de nuestra investigación en este campo, hemos desarrollado un método para realizar visitas guiadas multisensoriales en museos y exposiciones de arte que combina el uso de la AD y recursos táctiles. Este método consta de una primera fase de diseño y una segunda de implementación, cada una con varios pasos que se especifican a continuación:

1. Diseño: Antes de la visita

- a. Selección de espacios y obras
- b. Composición de un guion de AD e información contextual
- c. Revisión del guion
- d. Diseño y producción de imágenes táctiles
- e. Composición de un guion de instrucciones verbales
- f. Revisión de las imágenes táctiles y las instrucciones verbales

2. Implementación: Durante la visita

- a. Bienvenida e introducción a la visita y el museo
- b. AD del edificio
- c. Introducción a la sala
- d. AD de la sala
- e. Introducción al artista y la obra
- f. AD de la obra
- g. Comentarios de los visitantes
- h. Exploración de materiales táctiles con instrucciones verbales
- i. Comentarios de los visitantes
- j. Despedida

La preparación de la visita guiada multisensorial comienza con la selección de los espacios y las obras que se incluirán en ella. Seguidamente, elaboramos un guion con las AD y la información contextual tanto del museo como de la exposición y de las obras seleccionadas. Por último, creamos o bien encargamos la creación de los recursos táctiles y elaboramos un guion con instrucciones verbales para explorarlos. El guion completo de la visita consta de las siguientes secciones: (1) bienvenida e introducción a la visita y el museo, (2) AD del edificio, (3) información contextual de la sala, (4) AD de la sala, (5) información contextual del artista y la obra, (6) AD de la obra y (7) instrucciones verbales para explorar el recurso táctil. Las secciones 3 y 4 se repiten cada vez que hay un cambio de sala y las secciones 5 a la 7 se repiten para cada obra seleccionada.

La composición de una AD, como cualquier proceso traductor, comienza con un análisis visual del texto a traducir, que en el caso que nos ocupa es el compuesto

²⁸ Nuria Cabezas Gay, "Audiodescripción con apoyo táctil en contextos museísticos: Evaluación de una nueva modalidad de traducción accesible" (Tesis Doctoral, Universidad de Granada, 2017).

por el edificio, las salas y las obras del museo o exposición de arte, y un análisis de su contexto por medio de publicaciones relevantes. Seguidamente, se selecciona la información visual más relevante y se determina la organización de dicha información en la AD. Finalmente, se inicia la composición. A grandes rasgos, la AD de cada obra se compone de tres secciones: (1) identificación de la obra (autor, título, año, materiales y dimensiones), (2) descripción general de la obra (elementos representados, composición, color y estilo) y (3) descripción detallada de los componentes visuales de la obra.

En las visitas que realizamos, la exploración táctil tiene lugar tras la AD de la obra. Por ello, el guion con las instrucciones verbales consta de dos secciones que se repiten de manera cíclica durante la exploración: (1) instrucciones para llevar las manos desde un punto de inicio en una dirección concreta hasta notar un elemento táctil (un contorno en relieve o una trama) y (2) identificación del signo icónico o componente visual representado por el elemento táctil y mencionado previamente en la AD.

Un aspecto esencial de este método es la participación de personas CBV en el proceso de diseño de las visitas, tal y como se defiende desde la Investigación Emancipadora de la Discapacidad. Esta teoría-metodología reclama la participación activa de las personas con discapacidad en el proceso de investigación y pone de relieve el gran valor de sus opiniones expertas derivadas de su experiencia personal²⁹. En las visitas que realizamos, colaboramos con organizaciones de personas CBV, quienes participan como asesores en la revisión de los recursos táctiles y los guiones antes de la visita. En el caso del guion, este es revisado primeramente por otros audiodescriptores de Kaleidoscope, después por los asesores CBV y el personal del museo y, finalmente, por su creador de nuevo.

Durante la visita, y de acuerdo con los principios de la Mediación Cultural en las Artes, intentamos fomentar “un intercambio sin jerarquías predefinidas, en el que todas las partes tienen el mismo derecho a expresarse, comparten responsabilidades de manera colectiva y se escuchan unas a otras” [traducción propia]³⁰. Así, tras la AD, los visitantes son invitados a compartir sus impresiones y hacer preguntas. El objetivo es incorporar sus experiencias y conocimiento y poner de relieve el valor que estos tienen, a la vez que dar visibilidad e importancia a sus necesidades y preferencias específicas en el acceso a las artes visuales y los museos.

5. El proyecto *Bab Al-Saria: Bienvenidos a la Alhambra*

Siguiendo los postulados de la Museología Crítica, donde el museo trasciende el paradigma comunicativo para convertirse en foro de negociación, participación e inclusión social³¹, y la accesibilidad universal como herramienta de cambio,

²⁹ Heather Hollins, “Reciprocity, accountability, empowerment. Emancipatory principles and practices in the museum”, en *Re-presenting disability. Activism and agency in the museum*, ed. Richard Sandell, Jocelyn Dodd y Rosemarie Garland-Thomson (Londres: Routledge, 2010), 228-243.

³⁰ Carmen Mörsch y Andrew Hollande eds., *Time for cultural mediation* (Zurich: Institute for Art Education, Zurich University of the Arts, 2015).

³¹ Joan Santacana Mestre et al., *Museología crítica* (Gijón: Trea, 2006).

llevamos a cabo un proyecto de accesibilidad para la exposición temporal de arte *Bab Al-Saria*. De las cuatro puertas exteriores del recinto palatino amurallado de la Alhambra (dos en el lado norte y otras dos en el sur), Bab Al-Saria o la Puerta de la Justicia o de la Explanada es la más monumental y se ha convertido en uno de los símbolos de este monumento.

El objetivo principal del proyecto nace de la idea de incorporar a cualquier usuario, sean cuales sean sus capacidades visuales, en el mundo enriquecedor y capaz de hacer crecer y empoderar de los museos y el arte. El proyecto se llevó a cabo entre enero y julio de 2018 y consistió en cuatro visitas realizadas en colaboración con la ONCE de Granada que constaron de cuatro partes: recepción de los visitantes, visita guiada multisensorial, taller de expresión artística y valoración de la actividad. Tras elaborar una propuesta de proyecto en colaboración con asesores CBV y especialistas de fuera y dentro de la Alhambra y que esta fuera aprobada, pasamos a elaborar los contenidos.



Figura 1: AD del Palacio de Carlos V. Fuente: © Asociación Kaleidoscope.

La elección de las obras y el itinerario fue muy importante porque, aunque consideramos que no era viable ni preferible abordar todos los objetos por restricciones de tiempo e interés, no podíamos perder de vista la idea original de la exposición. Se seleccionaron dos grabados, tres óleos, tres réplicas y dos edificios. La visita comenzaba en el Palacio de Carlos V con una descripción de este edificio (fig. 1) y seguía en la sala introductoria de la exposición con una descripción

general del espacio expositivo (número y distribución de las salas, material y color de suelos y paredes y tipo de iluminación). En cada una de las salas que componían la exposición en las que había un objeto integrado en el discurso de la visita, se comenzaba por realizar una descripción general de los elementos que la formaban y su temática, para seguidamente centrarnos en la obra en cuestión. Finalmente, se visitaba la Puerta de la Justicia, que era descrita y a cuyo interior se accedía con el grupo de visitantes (fig. 2).



Figura 2: AD de la Puerta de la Justicia. Fuente: © Asociación Kaleidoscope.

Basándonos en las obras seleccionadas, preparamos los elementos multisensoriales que utilizaríamos en las visitas, incluidas la información contextual, las AD, las imágenes táctiles y las instrucciones verbales para explorarlas, pero también olores, texturas, sonidos diversos e incluso sabores. Tras ello llegó la importante fase de revisión, en la que tienen especial importancia las apreciaciones y comentarios de los asesores CBV. Finalmente, nos pusimos en contacto con el público y las asociaciones para organizar las visitas y comentar los últimos detalles.

La Alhambra ha incorporado recientemente una serie de paneles táctiles a la visita permanente y para esta exposición temporal preparó del mismo modo réplicas fieles de elementos relacionados con la muestra que se encontraban en las dependencias visitables de la propia Puerta. Nuestro trabajo, como comentaremos en los siguientes apartados, se basó también en estas réplicas que están a

disposición de todos los visitantes. Además, los usuarios dispusieron de imágenes táctiles de las obras seleccionadas de la exposición temporal para que la experiencia fuera lo más satisfactoria posible. Se ofreció a los visitantes la posibilidad de explorar la imagen táctil durante la AD o bien después de esta, pues nuestra experiencia previa en este tipo de actividades ha demostrado que las preferencias de los visitantes varían a este respecto dependiendo de sus capacidades visuales, si bien parece haber más personas que prefieren realizar la exploración después de haber escuchado la AD.

A lo largo de toda la visita se intentó fomentar la participación de los visitantes con preguntas acerca de sus pensamientos y sensaciones en relación con la exposición. Esta forma colaborativa de trabajar junto con las personas CBV aparecía de nuevo reflejada tras cada AD, cuando se les cedía la palabra para que pudieran comentar libremente sus impresiones y solicitar una descripción más detallada de algún elemento. El diálogo sobre los objetos continuaba de forma más distendida y cómoda en el taller de expresión artística. Los objetivos generales del taller fueron potenciar el desarrollo personal y social del colectivo de personas CBV a través del arte y la historia, acercar la obra de los artistas al visitante desde una perspectiva que se alejara de lo estrictamente visual, fomentar la capacidad apreciativa a través de estrategias que facilitaran que este colectivo tuviera una mayor comprensión y asimilación de la obra artística y, por último, crear un ambiente relajado, abierto y participativo donde el visitante con otras capacidades se sintiera seguro y capaz de crear algo por sí mismo, con el fin de favorecer el desarrollo integral del individuo. Se propuso a los participantes que realizaran un pequeño collage con piezas geométricas relacionadas con la visita, con formas simples y diferentes texturas, para recrear “nuestra propia Puerta de la Justicia” partiendo de la base de que no solo podemos mirarla desde diferentes ángulos, sino que puede tener significados diferentes para cada persona. Las piezas se colocaban fijas sobre papel imantado. En la última parte del taller, se animaba a los participantes a aportar comentarios y reflexiones sobre la sesión, fomentando el respeto a las diferentes interpretaciones y valorando todas ellas, destacando su significación y valor tanto para el que las emitía como para el que las percibía.

A continuación, se ofrece un análisis de una selección de los materiales multisensoriales elaborados para esta actividad: una AD arquitectónica, la AD de una obra, las instrucciones verbales para la exploración de una imagen táctil y las utilizadas para la exploración de una réplica.

5.1. AD arquitectónica: el Palacio de Carlos V

La descripción del espacio arquitectónico tiene un peso muy importante en este tipo de visita, ya que la exposición tuvo lugar en un lugar patrimonial que forma parte activa de la visita. Tras una introducción a la temática de la visita, se invitaba a los participantes a que se presentaran, lo que servía como toma de contacto con sus capacidades visuales y necesidades, así como con sus expectativas y preferencias. En este artículo mostramos el guion concebido antes de la visita, pero estas características del grupo e individuales recopiladas al comienzo de cada visita nos permitían adaptar la información y la longitud de la AD durante el recorrido. La descripción que se ofrece a continuación resume de forma somera los elementos

visuales del Palacio de Carlos V y se llevaba a cabo una vez que nos encontrábamos en el centro de su patio. Tiene menos de 400 palabras y daba pie a la primera interacción del grupo con los elementos de la visita.

El palacio es cuadrado, de unos 63 metros de ancho y 17 de alto. Por fuera, el edificio consta de dos niveles: el bajo es de orden toscano completamente almohadillado, y parece una gran tableta de chocolate blanco, con pilastras en las que se insertan grandes anillas de bronce decoradas. Durante la exposición veremos e incluso tocaremos esos adornos. El piso superior es de orden jónico y tiene pilastras alternadas con vanos adintelados provistos de frontón. Las dos fachadas principales ostentan sendas portadas de piedra de Sierra Elvira, que también podremos tocar durante la exposición.

La disposición del palacio es verdaderamente novedosa para las fechas en las que se comenzó a construir. De planta cuadrada, que es una referencia a la materia terrenal, el espacio central lo configura un patio circular, que simboliza lo divino, donde se ha aplicado rigurosamente el uso de los órdenes dórico y toscano para el cuerpo bajo, y jónico para el superior. La columnata es de piedra pudinga de Loja y está formada por 32 columnas.

Las fachadas se comunican mediante cuatro zaguanes, uno de ellos de planta elíptica. En los lados en los que se unen el círculo y el cuadrado se sitúan las escaleras, a excepción del sector noreste que comunica con la capilla, de planta octogonal, donde nos dirigiremos durante la visita. La galería del patio se cubre con una bóveda en forma de anillo, que cubre una parte del patio. El círculo central, donde estamos ahora mismo, está cubierto por losetas de piedra gris oscuro que forman círculos concéntricos. Esta superficie solo se ve rota por un recorrido de losas más grandes de color crema, parecido a las fachadas del edificio, que forman una cruz de lado a lado y que continúan en un círculo central de 5 metros de diámetro en el centro exacto del patio.

Los pasillos que circulan alrededor del palacio tienen techos altos, de alrededor de 4 metros, y una anchura de 3 metros. Son oscuros, pues aunque no tienen puertas, los techos y los muros tapan la luz que entra por arriba. El suelo es de losas de piedra que giran concéntricas alrededor. Todas las entradas a las dependencias que hay en los pasillos son puertas grandes de piedra que acaban en un arco de medio punto. Hay también hornacinas que algún día fueron pensadas para albergar imágenes, pero hoy están vacías.

Es importante describir el lugar en el que nos encontramos y cualquier cambio de apariencia entre los diferentes espacios de la visita. En el recorrido hasta la exposición y en cada sala visitada, se describían las características del entorno: dimensiones, color de las paredes, iluminación y ubicación del objeto que se iba a describir respecto de la sala y el visitante. Esta información favorece que el visitante se sienta cómodo en el entorno y facilita, además, su orientación y movilidad en el mismo. Las medidas son esenciales y las analogías con objetos conocidos pueden ser una buena herramienta para describirlas (p. ej., el tamaño de

un armario grande, un reloj de pared, un disco de vinilo, cuatro pasos, etc.). En el caso del Palacio de Carlos V, decimos que “parece una gran tableta de chocolate blanco” para ayudar a imaginar la apariencia general de la piedra almohadillada. En esta descripción encontramos, además, una aclaración en cuanto a la iluminación: “Los pasillos... Son oscuros, pues aunque no tienen puertas, los techos y los muros tapan la luz que entra por arriba”.

5.2. AD de una obra: *La expulsión de los moriscos*

Una vez en la exposición temporal, se describían en detalle varias obras seleccionadas. Mostramos a continuación la AD de *La expulsión de los moriscos* (fig. 3), del pintor granadino Manuel Gómez Moreno. Por limitaciones espaciales, no hemos incluido aquí la contextualización de la obra previa a la AD, pero se aprecian algunos detalles históricos ofrecidos durante la AD.



Figura 3: AD de *La expulsión de los moriscos*. Fuente: © Asociación Kaleidoscope.

La obra que nos ocupa esta parte de la visita y que servirá para ilustrar este periodo de la historia es un óleo sobre lienzo de unos 80 cm de alto por 120 cm de ancho. Representa una escena exterior en un lugar muy conocido y cercano a donde estamos ahora mismo: la Puerta de la Justicia, una de las cuatro puertas de acceso a la Alhambra. La Torre de la Justicia se encuentra en la muralla sur de la fortaleza,

junto al Pilar de Carlos V, y constituye la actual entrada principal al conjunto de la Alhambra.

Observamos a los personajes desde lejos, como si fuera un plano general en una película. Podemos identificar a los personajes, pero dentro de un contexto que nos ayuda a imaginar la escena como una historia. La escena representa una mañana de primavera de finales del siglo XVI, cuando el Decreto de Expulsión comenzó a hacerse realidad y los moriscos comenzaron a ser expulsados de Granada en masa. Fuera de la ciudad palatina de la Alhambra que queda tras la puerta, sumida en la oscuridad, se apelotonan decenas de moriscos que suplican, lloran, se arrodillan y claman al cielo mientras unos militares anodinos y sin gesto hacen cumplir el decreto.

El grupo de personas se divide en dos partes diferenciadas. A nuestra izquierda, junto al muro que baja hacia el centro de la ciudad de Granada por el paseo, cuatro militares con lanzas y espadas se llevan amenazantes a los hombres, que miran cabizbajos e incluso rezan al modo cristiano, juntando las manos junto al rostro, el pecho y el vientre. Es llamativo que, habiendo sido condenados y ultrajados, desposeídos de sus casas y su tierra por causas religiosas, profesaran la fe cristiana. Muchos de estos moriscos habían cambiado su religión, pero en este punto, esto ya no importaba. Visten trajes verdes, pantalones bombachos, gorgueras cristianas y sombreros muy parecidos a los de los cristianos que los acompañan, vigilantes, con trajes rojos y amarillos de la corona de Aragón. En primera fila, casi como un niño vestido de blanco y rosa con grandes hombreras y medias de seda, un portaestandarte lleva una cruz alta, casi como una lanza, tapada con un velo de luto negro, movido suavemente por el viento. Un hombre rodea a los expulsados a caballo y un militar levanta la espada amenazando al segundo grupo de personajes, casi actores, que están a nuestra derecha, tapados por la sombra, en contraposición con la luz brillante que baña a la comitiva que se va.

Este segundo grupo está formado por las mujeres y los ancianos y niños que se quedan, probablemente, pero que acabarán siendo expulsados quizá ese mismo día, en otro grupo. Algunos niños van y vienen de un grupo a otro, llorando y agarrándose a los trajes de sus padres. Una niña con trenzas consuela a una mujer que se acurruca en el suelo, abatida. Otra mujer con aires de virgen cristiana, con túnica y manos de rezo, suplica al cielo. Otras, más cerca de la puerta, se tapan con los mantos de colores vivos y los ojos tristes. Una joven levanta a un niño, que queda muy cerca de la espada amenazadora. En el centro del cuadro, partido por la sombra y la luz, una madre de rojo y bordados y con turbante blanco abraza a un hijo adolescente, mientras el padre protege el abrazo antes de partir con el niño.

El color brillante y fuerte de los trajes dorados, rosas, carmín, violeta, blanco, azul cielo, los motivos florales de las túnicas, los turbantes y pañuelos multicolores están totalmente en contraposición con la tristeza y desesperación de la escena. Al lado derecho, donde están las mujeres implorando, asustadas, desfallecidas, la sombra de las enredaderas verdes y los muros altos lo tapan todo. En el izquierdo, la luz brillante cubre los muros de piedra marrón de un halo blanco. El suelo de tierra es

oscuro en el lado de la sombra y es casi blanco a la izquierda. La Puerta, con el arco de herradura tan característico de la arquitectura musulmana, se abre negra como la boca de un lobo. Sobre el arco aparece una pintura de una virgen, victoriosa sobre los expulsados, pero oscura y desdibujada, lejos de esa luz a la que se dirigen los vencidos.

El trazo de Gómez Moreno es libre y suave, a veces desdibujado, como si sobre la escena hubiera una pátina o la cubriera el velo del tiempo. Los contornos y los colores son vivos, pero la rapidez y audacia de las líneas le confieren un movimiento casi cinematográfico: parece que la espada va a moverse peligrosa, que el caballo va a relinchar, que las hojas de las enredaderas se mecen al viento, como el estandarte de luto, que las mujeres van a desmayarse por fin, y que el tambor solitario seguirá sonando hasta perderse por la Vega.

Como vemos, se compone de varias secciones que aparecen en muchas de las recomendaciones, pues se cree que ayudan a las personas CBV a crear una imagen mental de la obra. Estas son (1) las medidas y los materiales utilizados (“un óleo sobre lienzo de unos 80 cm de alto por 120 cm de ancho”), (2) una impresión general (“Representa una escena exterior en un lugar muy conocido”) que en este caso incluye una contextualización histórica (“de finales del siglo XVI, cuando el Decreto de Expulsión comenzó a hacerse realidad”), (3) una descripción pormenorizada por áreas (“El grupo de personas se divide en dos partes diferenciadas”, “A nuestra izquierda”, “Este segundo grupo”) y (4) el estilo del autor (“El color brillante”, “El trazo de Gómez Moreno es libre y suave”).

Tras dar una impresión general, la obra se divide en varios planos o franjas, una estrategia que se cree que facilita la comprensión de la técnica de la perspectiva y de la composición de la obra y podría, por tanto, ayudar a la construcción de una imagen mental y a su recuerdo. No hay que temer reiterar dónde se encuentran los diversos elementos o qué elementos componen las franjas o planos. En nuestro ejemplo, la mirada del audiodescriptor va de lo general al grupo de personas central. De izquierda a derecha barre el grupo, para luego volver a elementos importantes que ayudan a recomponer la imagen. Por otro lado, para explicar el punto de vista, podemos introducir analogías con otras artes y conceptualizaciones culturales de la forma de ver el mundo: desde arriba, a vista de pájaro, en un plano detalle, como si estuviéramos en un avión, etc.

Los componentes icónicos de la obra, aquellos que se reconocen como representaciones de elementos de la realidad (puerta, militares, lanza, caballo, niño, pantalones, etc.), son categorizados y calificados verbalmente. La descripción de los colores es asimismo necesaria. Según las directrices y nuestra experiencia en estas visitas, tanto las personas con resto visual o memoria visual de colores como las que no han visto nunca, pero los conocen por las convenciones sociales, aprecian que se describa en detalle el color. Al hacerlo, la AD parece ser más atractiva para el visitante y mantener su atención³², quizás porque refleja el proceso de contemplación de la obra y ayuda a construir una sensación de la misma.

³² RNIB y VocalEyes, “The talking images guide”.

Además, los colores ayudan a diferenciar los diferentes elementos, haciéndolos únicos. En esta AD de la obra de Gómez Moreno, se incluye una descripción en detalle de los trajes, con sus formas, texturas y colores, lo que ayuda a traducir la sensación visual de contraste entre las vestimentas, de colores alegres, y la tristeza y desesperación de la escena (“Otras, más cerca de la puerta, se tapan con los mantos de colores vivos y los ojos tristes”, “En el centro del cuadro, partido por la sombra y la luz, una madre de rojo y bordados y con turbante blanco abraza a un hijo adolescente” y, sobre todo, “El color brillante y fuerte de los trajes dorados, rosas, carmín, violeta, blanco, azul cielo, los motivos florales de las túnicas, los turbantes y pañuelos multicolores están totalmente en contraposición con la tristeza y desesperación de la escena”). Todos estos detalles confieren viveza a la AD y la diferencian de otras más breves que son empleadas hoy en día en algunos museos de arte, las cuales no ofrecen tanto detalle ni distinguen entre planos por considerar que de esta manera crean contenidos más universalmente accesibles.

A partir de nuestra investigación en museos del Reino Unido y los Estados Unidos de América y nuestra experiencia con Kaleidoscope, consideramos que es positivo hacer un uso profuso de metáforas intersensoriales o sinestésicas (con lo háptico, fundamentalmente) para describir elementos como el color (“El color brillante y fuerte de los trajes”) y explicar conceptos complejos, como la postura y apariencia de los personajes, con analogías (“Otra mujer con aires de virgen cristiana”). Para que estos recursos sean útiles, es conveniente escoger objetos o experiencias con las que cualquier persona pueda estar familiarizado, relacionadas con el cuerpo humano, situaciones sociales, sensaciones, etc. En algunas ocasiones, se pueden usar metáforas más convencionales, indirectas y poéticas, como el verbo “bañar” referido a la luz (“tapados por la sombra, en contraposición con la luz brillante que baña a la comitiva que se va”), pero, sobre todo, empleamos y recomendamos comparaciones directas con un elemento conocido, como la de una cruz con una lanza (“un portaestandarte lleva una cruz alta, casi como una lanza, tapada con un velo de luto negro”).

La clave para diferenciar estilos artísticos y técnicas es la descripción de la pincelada, los materiales, el color y la composición. Esto servirá para diferenciar entre obras y hará posible que la experiencia sea más diferenciadora entre estilos abstractos y figurativos, pero también entre autores y técnicas. En esta AD, nos detenemos en las líneas y las formas y, de nuevo, empleamos la metáfora para trasladar la impresión visual causada por estos elementos formales. Así, en el fragmento “la rapidez y audacia de las líneas le confieren un movimiento casi cinematográfico”, empleamos una analogía con la imagen dinámica del mundo del cine. La referencia a la iluminación dentro de la obra también es esencial para dar cuenta del estilo y la técnica y de la impresión general que causan. En esta AD, volver al grupo de personajes para introducir la vegetación y la luz de los muros que lo rodean ayuda a imaginar la escena de nuevo desde otra perspectiva (“Al lado derecho, donde están las mujeres implorando, asustadas, desfallecidas, la sombra de las enredaderas verdes y los muros altos lo tapan todo”).

La repetición, las referencias a elementos ya descritos, a veces mediante preguntas que instan al visitante a recordar, y las comparaciones dentro de la obra son esenciales para no perder a los receptores en los entresijos de una obra compleja visualmente como esta. Estas estrategias suelen aparecer durante la visita

y, por ello, no se ven reflejadas en los guiones audiodescriptivos. De nuevo, hacemos hincapié en el uso de estrategias que puedan conducir a la creación de un mapa visual de la obra. Mediante el recuerdo y la repetición de elementos, es quizá posible recrear una imagen mental más clara de aquella.



Figura 4: Exploración de la imagen táctil de un grabado. Fuente: © Asociación Kaleidoscope.

5.3. Instrucciones verbales para explorar una imagen táctil: grabado de la Puerta de la Justicia

Algunas de las obras seleccionadas fueron trasladadas a una imagen táctil que los visitantes exploraban siguiendo las instrucciones del guía. Un ejemplo es el grabado del siglo XIX de autor anónimo (fig. 4), que se exploró táctilmente tras una AD más somera que la anterior (en cursiva en el guion). Se hizo así debido a la idiosincrasia de esta obra figurativa, más simple y con menos elementos que otras de la exposición, y al hecho de que nuestro objetivo era conseguir una visita que fluyera y que no resultara excesivamente larga o pesada para los visitantes.

El grabado ante el que nos encontramos constituye una representación gráfica real y objetiva de la Puerta de la Justicia. Si tuviésemos que hacernos una idea de cómo es la Puerta de la Justicia partiendo de este grabado, nos podríamos aproximar bastante,

pero una parte importante de la torre en la que se encuentra esta puerta no aparece representada. La visión de la puerta que presenta este grabado es completamente frontal. De izquierda a derecha, lo primero que nos encontramos es la ya mencionada Puerta de la Justicia.

De los dos arcos de herradura apuntados que forman la puerta solo se puede percibir el interior. El detalle del espacio que hay entre el arco exterior y el arco interior es muy exhaustivo. Podemos diferenciar, de arriba abajo, la representación de la cerámica típica nazarí que rodea el retablo central, donde se encuentra la réplica de la Virgen con el Niño Jesús, incompleta en este caso debido a la distribución del espacio en el grabado. A continuación, en sentido descendente, se encuentra una inscripción en árabe que dicta “Alá es grande. No hay otro Dios que Alá y Mahoma es su profeta. No existe fuerza sino en Dios”.

Justo debajo de esta franja horizontal, en la que se encuentra la inscripción que acabamos de mencionar, podemos percibir una cenefa con dos vértices inferiores que se ajustan al marco de la puerta y dos vértices superiores que se alejan unos centímetros de lo que formaría un rectángulo perfecto con los inferiores y hacen que esta cenefa tenga forma de trapecio invertido. Sin ninguna duda, este trapecio invertido no puede pasar desapercibido porque, en la parte central, se puede contemplar la famosa llave, protagonista de la leyenda de la mano y la Puerta de la Justicia.

Si continuamos deslizando los dedos en sentido descendente, podremos comprobar la tendencia musulmana al *horror vacui*, que se traduce como el miedo al espacio vacío. El segundo arco está encuadrado en un espacio geométrico perfecto, cargado de decoración que no deja ni un solo espacio en blanco. Todo está repleto de motivos decorativos nazaríes que anuncian la presencia de tan importante puerta. La puerta se subdivide en dos entradas de madera mucho más sencillas que dan paso a su interior, que está construido en forma de recodo o “zig-zag”. Para poder acceder a esta puerta hay que subir un par de escalones que también vienen representados en este grabado.

Si ahora deslizamos la mano hacia la derecha, podremos cerciorarnos de la abundante vegetación característica del bosque de la Alhambra. En primer lugar, podemos apreciar los troncos sinuosos de unos árboles no demasiado frondosos que se asemejan a la guardia permanente de esta puerta. Estos árboles están a su vez custodiados por unos matorrales cuyas hojas no escasean y que acompañan el contorno del terreno. Un poco más hacia la derecha, encontramos un pilar típico de Granada que está bordeado por un muro en dos alturas, simulando la forma de un escalón. El suelo es rocoso y perfecto, nada que ver con el suelo que encontramos, por ejemplo, en el barrio del Albayzín, ya desgastado por el paso del tiempo. Para poder mojarse los labios en este fantástico pilar, hay que subir cinco pequeños escalones que abren el camino.

Una vez arriba, nuestros dedos podrán notar una estructura rectangular de aproximadamente dos metros de largo en la realidad, que contiene el agua que cae

de la fuente. El pilar tiene dos salidas de agua colocadas a la distancia justa, que permite agacharse para beber sin mojarse con el agua contenida en la estructura rectangular. Justo encima, hay dos placas que podrían contener el nombre de la fuente o alguna inscripción. La primera es rectangular y abombada en su línea superior (como las placas en las que se ponen los nombres de las calles en Granada), y la segunda es completamente rectangular.

Podemos observar un texto en el que comparten importancia la AD (“los troncos sinuosos de unos árboles no demasiado frondosos”) y la exploración táctil (“Una vez arriba, nuestros dedos podrán notar”), que se conforma alrededor de una serie de estrategias que tratan de convertir la difícil experiencia de apreciar la perspectiva y las líneas de un grabado en una experiencia más sencilla y, de nuevo, satisfactoria, mediante indicaciones espaciales, reiteraciones y paradas en un recorrido secuencial a través de la imagen. En la AD, apelamos al conocimiento previo del visitante al comparar el suelo de la obra con un elemento del entorno urbano que le rodea (“El suelo es rocoso y perfecto, nada que ver con el suelo que encontramos, por ejemplo, en el barrio del Albayzín, ya desgastado por el paso del tiempo”).

Se ha dicho anteriormente que hay que poner especial cuidado al describir la técnica de la perspectiva y cómo la representan los artistas. Esto es especialmente importante cuando contamos con una exploración táctil en la que todos los elementos están en el mismo nivel de relieve, como sucede en esta y otras creadas con horno fúser (no así en otras técnicas, donde se emplean diferentes alturas en los contornos y las superficies de la imagen táctil para representar los distintos planos).

5.4. Instrucciones verbales para la exploración de una réplica: la mano de Fátima

Como se mencionó anteriormente, en esta visita se combinaron una exposición de arte en torno a la Puerta de la Justicia y el propio monumento, y fue en este último, en la sala de la Puerta de la Justicia habilitada al público, donde se exploraron réplicas de elementos arquitectónicos que tenían un papel relevante en la exposición. A continuación, se incluye el guion para la exploración táctil de la réplica exacta de la mano de Fátima que se encuentra en la parte superior del alfiz del arco interior de la Puerta de la Justicia (fig. 5). Dada la sencillez formal de esta obra, decidimos combinar la AD con las instrucciones para la exploración táctil en lugar de ofrecer la AD primeramente, como se hizo para las imágenes táctiles de las obras seleccionadas en la exposición de arte.



Figura 5: Exploración de la réplica. Fuente: ©Asociación Kaleidoscope.

En este caso, combinamos la AD y las instrucciones de la exploración táctil con la contextualización de la obra porque nos pareció una útil estrategia de conexión con este elemento cultural, que no había sido descrito ni explicado anteriormente. Podemos observar cómo aumentan las estrategias de interacción y las instrucciones se hacen más pormenorizadas con el fin de guiar la exploración de un objeto con un nivel mayor de abstracción, que podría dificultar la comprensión de la réplica. Aunque las instrucciones pueden parecer breves (texto subrayado), durante la visita se introducen recordatorios y se vuelve atrás siempre que es necesario. En definitiva, aparecen estrategias espontáneas y adaptadas al visitante.

Ahora vas a tocar la réplica de la mano de Fátima, nombre de la hija del profeta. La *jamsa*, como se denomina en árabe, decora el alfiz del arco interior de la Puerta de la Justicia. Se representan una palma abierta y un antebrazo en posición vertical, con la palma en la parte superior.

La mano abierta hacia el espectador simboliza en iconografía árabe protección, autoridad, poder y fuerza. Por su parte, muchos musulmanes relacionan los cinco dedos con las cinco oraciones canónicas y los cinco preceptos islámicos, a pesar de que la simbología de la mano de Fátima se puede remontar al menos hasta la época fenicia. ¿Conocéis cuáles son estos cinco preceptos? La profesión de fe, la oración,

la limosna, el ayuno y la peregrinación. En este sentido, la mano, además de cumplir una función protectora, serviría como recordatorio del deber de la oración.

Comienza a explorar la réplica por el contorno del antebrazo desde la parte inferior. Sube lentamente por los contornos izquierdo y derecho hasta llegar a dos líneas curvas que convergen en el centro de la palma. En este punto, las líneas forman un pequeño ojo similar al ataurique, un motivo vegetal imprescindible en la decoración andalusí. Este detalle es excepcional, ya que no se localiza en ninguna otra puerta de la Alhambra.

Ahora recorre los cinco dedos, que aparecen juntos, a excepción del pulgar. Este dedo está extendido hacia la derecha y forma una pronunciada curva. La jansa o mano de Fátima podemos encontrarla en amuletos, pozos o cerámicas andalusíes. En la cultura musulmana actual, la mano de Fátima se sigue colocando como amuleto en las entradas de las casas y, en algunas regiones, sobre la frente de los recién nacidos.

6. Conclusiones

Para aumentar el nivel de accesibilidad de los museos, es necesario que el conocimiento adquirido por medio de estudios descriptivos y teóricos sea transferido al ámbito práctico a través de proyectos de investigación aplicada. El proyecto Palabras para ver de la asociación Kaleidoscope persigue precisamente este objetivo. La visita guiada multisensorial es uno de los recursos de accesibilidad empleados para mejorar el acceso de las personas CBV a los diferentes tipos de experiencia —estética, intelectual, social— que ofrecen los museos de arte. Los estudios descriptivos que hemos realizado en este campo durante la última década nos han llevado a proponer un método para el diseño y la implementación de este tipo de visita que aúna la descripción verbal, la exploración táctil y las instrucciones verbales para dicha exploración, y que ha permitido aumentar la accesibilidad en una serie de exposiciones y museos de arte hasta la fecha, incluida la exposición temporal Bab Al-Saria, organizada en la Alhambra de Granada en 2018. Si bien ha contribuido positivamente a la accesibilidad, este método es revisado constantemente a partir de lo observado y comentado en los proyectos que vamos completando y de las nuevas investigaciones, propias y de otros autores, en esta área.

Un elemento esencial de este método es que las personas CBV participen en el proceso de investigación. La diversidad de capacidades y preferencias entre las personas CBV es una realidad y, así, su evaluación de los recursos creados será necesariamente parcial y no representativa de toda la población, al igual que sucede con otros grupos de visitantes. Sin embargo, el hecho de incluir a los beneficiarios de los recursos de accesibilidad museística y, más concretamente, de audiodescripción y exploración táctil, en el proceso investigador supone un nivel de colaboración, reconocimiento y emancipación que debería estar presente en cualquier proyecto social y educativo en torno a la diversidad y la inclusión.

Consideramos que la dirección a seguir en este campo es la de una colaboración cada vez mayor entre investigadores y personas CBV con el fin de posibilitar

experiencias más igualitarias. Una manera de caminar hacia este objetivo es la organización de talleres en los que investigadores y personas CBV con diversos perfiles trabajen colaborativamente en la creación de audiodescripciones que más tarde serán utilizadas en visitas guiadas por estas mismas personas. Otra vía, complementaria a esta, es la realización de visitas para personas con capacidades visuales diversas en las que audiodescripciones más “estándares” y objetivas confluyan con otras abiertamente subjetivas, compuestas por poetas invitados, y las más espontáneas y colectivas creadas por los propios visitantes, incluidos los visitantes CBV, durante la visita, porque en la diversidad está la igualdad.

7. Fuentes y referencias bibliográficas

- Cabezas Gay, Nuria. “Audiodescripción con apoyo táctil en contextos museísticos: Evaluación de una nueva modalidad de traducción accesible”. Tesis Doctoral, Universidad de Granada, 2017.
- Cameron, Lynne. *Metaphor in educational discourse*. Londres: Continuum, 2003.
- Consuegra Cano, Begoña. *El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales*. Madrid: ONCE, 2002.
- Dodd, Jocelyn y Richard Sandell. *Building bridges: Guidance for museums and galleries on developing new audiences*. Londres: Museums & Galleries Commission, 1998.
- Eardly, Alison F. et al. “Enriched audio description: Working towards an inclusive museum experience”. En *Inclusion, disability and culture. An ethnographic perspective traversing abilities and challenges*, editado por Santoshi Halder y Lori Czop Assaf, 195-207. Cham: Springer, 2017.
- Eriksson, Yvonne. “What is the history of tactile pictures?”. En *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, editado por Elisabeth Salzhauer Axel y Nina Sobol Levent, 96-112. Nueva York: AFB Press, 2003.
- Giansante, Lou. “Writing verbal description audio tours”. *Lou Giansante*. Consultado el 23 de julio de 2019. <http://www.lougiansante.org/p/writing-verbal-description-audio-tours.html>
- Hayhoe, Simon. “The philosophical, political and religious roots of touch exhibitions in 20th century British museums”. *Disability Studies Quarterly* 33, no. 3 (2013). <https://dsq-sds.org/article/view/3760>
- Hermann, Bernike. *Metaphor in academic discourse*. Utrecht: LOT, 2013.
- Hollins, Heather. “Reciprocity, accountability, empowerment. Emancipatory principles and practices in the museum”. En *Re-presenting disability. Activism and agency in the museum*, editado por Richard Sandell, Jocelyn Dodd y Rosemarie Garland-Thomson, 228-243. Londres: Routledge, 2010.
- Hooper-Greenhill, Eileen. *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Londres: Routledge, 2007.
- “ISO/IEC TS 20071-21. Information technology. User interface component accessibility. Part 21: Guidance on ADs”. ISO. Consultado el 23 de julio de 2019. <https://www.iso.org/standard/63061.html>
- “ITC guidance on standards for AD”. Incorporated Television Company. Consultado el 23 de julio de 2019. http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide_sds_audio_desc_word3.pdf

- Kardoulis, Teresa. "Guidelines for making tactile diagrams and accompanying narratives". En *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, editado por Elisabeth Salzhauer Axel y Nina Sobol Levent, 271-292. Nueva York: AFB Press, 2003.
- Krantz, Georgia. "Leveling the participatory field: The Mind's Eye Program at the Guggenheim Museum". *Disability Studies Quarterly* 33, no. 3 (2013). <https://dsq-sds.org/article/view/3738/3277>
- Luque Colmenero, María Olalla. "The embodiment of the metaphor: An analysis of the metaphors used to convey the human body in audio descriptive guides of museums for people with visual functional diversity". *E-AESLA, Revista digital del Instituto Cervantes* 2 (2016): 326-334.
- Luque Colmenero, María Olalla. "La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo para personas con discapacidad visual". Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2019.
- Morisset, Laure y Gonant Frédéric Laure Morisset y Frédéric Gonant, "L'audiodescription: principes et orientations". Alain-Bensoussan. Consultado el 23 de julio de 2019. <https://www.alain-bensoussan.com/wp-content/uploads/255205.pdf>
- Mörsch, Carmen y Andrew Holland Hollande eds. *Time for cultural mediation*. Zurich: Institute for Art Education, Zurich University of the Arts, 2015.
- "Norma UNE: 153020. AD para personas con discapacidad visual. Requisitos para la AD y elaboración de audioguías". AENOR. Consultado el 23 de julio de 2019. <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma?c=N0032787>
- "Présentation projet Tact2Voice". Dailymotion. Consultado el 30 de agosto de 2019. http://www.dailymotion.com/video/xpxzss_presentation-projet-tact2voice_school
- Reich, Christine et al. *Speaking out on art and museums: A study on the needs and preferences of adults who are blind or have low vision*. Boston: Museum of Science Boston y Art Beyond Sight, 2011.
- Reijnierse, W. Gudrun. "The value of deliberate metaphor". Tesis doctoral, Amsterdam Center for Language and Communication, 2017.
- Saldanha, Gabriela y Sharon O'Brien. *Research methodologies in translation studies*. Londres: Routledge, 2013.
- Salzhauer Axel, Elisabeth et al., "AEB's Guidelines for Verbal Description". En *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, editado por Elisabeth Salzhauer Axel y Nina Sobol Levent, 229-237. Nueva York: AFB Press, 2003.
- Santacana Mestre, Joan et al. *Museología crítica*. Gijón: Trea, 2006.
- Secchi, Loretta. "Dentro la grande onda". En *La grande onda di Hokusai. Toccare il sentimento della forma*, editado por Fiorella Spadavecchia, 113-132. Venecia: Libreria Editrice Cafoscarina, 2013.
- Snyder, Joel ed. "Guidelines for AD standards". The Audio Description Project. Consultado el 23 de julio de 2019. <http://www.acb.org/adp/ad.html>
- Soler Gallego, Silvia. "Defining subjectivity in audio description for art museums". *Translator's Journal*.
- Soler Gallego, Silvia. *Traducción y accesibilidad en el museo del siglo XXI*. Granada: Ediciones Tragacanto, 2012.
- Soler Gallego, Silvia. "Painting with words: A corpus study of audio description of art". En *Insights into multimodal translation and accessibility*, editado por Laura Carlucci y Cristina Álvarez de Morales Mercado, 15-35. Granada: Tragacanto, 2015.

- Soler Gallego, Silvia. "A corpus-based genre analysis of art museum audio descriptive guides". En *Corpus-based studies on language varieties. Linguistic insights*, editado por Francisco Alonso Almeida, Laura Cruz García y Víctor González Ruiz, 145-166. Berna: Peter Lang, 2016.
- Soler Gallego, Silvia. "Audio descriptive guides in art museums: A corpus-based semantic análisis". *Translation and Interpreting Studies* 13, no. 2 (2018): 230-249.
- Soler Gallego, Silvia. "Intermodal coherence in audio descriptive guided tours for art museums". *Parallèles* 30, no. 2 (2018): 111-128.
- "Standards for AD and code of professional conduct for describers". Audio Description Solutions. Consultado el 23 de julio de 2019. <https://audiodescriptionsolutions.com/the-standards/download-the-standards/>
- Steen, Gerard. "Developing, testing and interpreting Deliberate Metaphor Theory". *Journal of Pragmatics* 90 (2015): 67-72.
- Steen, Gerard. "Mixed metaphor is a question of deliberateness". En *Mixing metaphor*, editado por Raymond W. Gibbs, 113-132. Ámsterdam: John Benjamins, 2016.
- Steen, Gerard et al. *A method for linguistic metaphor identification*. Ámsterdam: John Benjamins, 2010.
- "The talking images guide. Museums, galleries and heritage site: Improving access for blind and partially sighted people". RNIB y VocalEyes. Consultado el 23 de julio de 2019. http://audiodescription.co.uk/uploads/general/Talking_Images_Guide_-_PDF_File_5.pdf
- Walczak, Agnieszka y Louise Fryer. "Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences". *British Journal of Visual Impairment* 35, no. 1 (2017): 6-7.