

Guión cinematográfico y guión audiodescriptivo: un viaje de ida y vuelta



María Pérez Payá



audiodescripción audiodescripción
ipción audiodescripción audiod
audiodescripción audiodescripci
diodescripción audiodescripción
ipción audiodescripción audiod
audiodescripción audiodescripci
diodescripción audiodescripción
ripción audiodescripción audiod
audiodescripción audiodescripci
diodescripción audiodescripción

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Programa Interuniversitario de Doctorado
“Traducción, Sociedad y Comunicación”

Dirección: Catalina Jiménez Hurtado

Guión cinematográfico y guión audiodescriptivo:
un viaje de ida y vuelta.

María Pérez Payá

Trabajo de Investigación
Junio 2007

A. H. [...] Ahora bien, me siento a gusto en un proyecto cuando puedo contarlo de una manera muy simple desde el comienzo hasta el final, en una versión abreviada. 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 le pregunta: “¿Cómo era a 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.

F. T. Sí, es una noción importante. Se debe completar el ciclo. Es una idea perfecta. Principalmente, cuando se debuta en esa profesión se tiene la impresión de que la película a la llegada no tiene ninguna relación con lo que era al empezar. Sin embargo, si los primeros espectadores de nuestro film nos hablan usando expresiones y palabras que nosotros mismos hemos utilizado antes de rodarlo, en ese momento nos damos cuenta de que, a pesar de la pérdida contingente, ha sido salvado lo esencial, considerando como esencial las razones profundas por las cuales hemos emprendido la realización de este film y no otro cualquiera.

(Conversación entre François Truffaut y A. Hitchcock)

Índice

0. Introducción

1. La accesibilidad en la era de la información y la comunicación.....7

- 1.1 La accesibilidad: un concepto en auge.....7
- 1.2 La accesibilidad a los MMCC.....9
- 1.3 La audiodescripción.....13
 - 1.3.1 Definición.....13
 - 1.3.2 La audiodescripción como traducción.....14

2. Algunos conceptos previos. Naturaleza del texto fílmico.....16

- 2.1 Espacio textual y texto.....16
- 2.2 El receptor del texto fílmico.....20
- 2.3 En torno al lenguaje del cine.....25
- 2.4 La escritura cinematográfica: una cadena de textos y lecturas.....32

3. El “viaje de ida”: del guión al film. Niveles del texto fílmico.....36

3.1 Preparando el film: la puesta en escena.....36

- 3.1.1. La materia prima del guión: personajes y espacio escénico.....37
- 3.1.2. El guión como materia prima: origen del proceso visual.....42

3.2 La filmación en el rodaje: la puesta en cuadro.....48

- 3.2.1 Recorridos de la cámara: posición, ángulación, inclinación y movimientos.....49
- 3.2.2. Los recorridos de la mirada. Orden de lectura en las imágenes.....56

3.3 El montaje: la puesta en serie.....59

- 3.3.1 Concepto y tipos de montaje.....59
- 3.3.2 Las tres leyes del montaje. El ritmo.....61
- 3.3.3 Métodos de montaje.....63
- 3.3.4. La construcción del espacio y del tiempo.....66

4. Sobre las competencias del audiodescritor.....	78
4.1 Propuesta de un esquema de competencias para el audiodescritor de cine...	84
5. Conclusiones.....	85
Agradecimientos.....	89
Bibliografía.....	90

- **ANEXO 1**

- **ANEXO 2 (DVD)**

Contenidos: “Puesta en escena, “Puesta en cuadro”, “Puesta en serie”.

0. Introducción

Pensar en la audiodescripción como una adaptación de los productos audiovisuales pasa por considerarla una actividad traductora de índole intersemiótico: se trata de traducir imágenes en palabras. En este sentido, a la hora de redactar el guión audiodescriptivo de una película, el audiodescriptor debe conocer tanto el sistema meta (sistema verbal) como el sistema origen (sistema audiovisual), y más concretamente uno de sus principales lenguajes específicos: el lenguaje cinematográfico.

En este trabajo queremos iniciar un recorrido por los caminos inversos que emprenden el guionista de cine y el audiodescriptor. El primero escribe un texto destinado a convertirse en imágenes. El segundo, parte de las imágenes para componer un nuevo texto escrito, es decir, para emprender el regreso al sistema verbal. Se trata, en cierto sentido de un “viaje de ida y vuelta” a las palabras.

Ambos procesos serán considerados como trasvases intersemióticos, en la medida en que construir una película a partir de un guión escrito implica un complicado proceso en el que acabarán confluyendo varios códigos cinematográficos (visuales, verbales y sonoros) para conformar un constructo semiótico. Audiodescribir será el reverso: canalizar todos los códigos en una banda sonora. El público ciego recibirá un texto compuesto sólo de códigos sonoros: audiodescripción, diálogos, música y efectos sonoros. La audiodescripción se encargará de condensar la información vehiculada por los códigos visuales, elaborando textos que cooperen con el resto de códigos. Igual que el guionista de cine, el audiodescriptor ha de conocer todos esos códigos cinematográficos, puesto que prefiguran la gramática de su texto de partida.

Así pues, el *viaje de ida* analiza estos códigos siempre desde una doble perspectiva: desde su escritura y desde su lectura. Nos referimos aquí a lugares ideales o categorías que sirven al análisis textual para entender los sentidos que entran en juego en un texto determinado. Resultará pertinente, desde su escritura, abordar el proceso de producción de un texto cinematográfico y, desde su lectura, los factores que operan en la decodificación de estos códigos por parte del receptor y el audiodescriptor.

Puesto que entramos de lleno en el campo de trabajo del análisis textual en general y fílmico en particular, resultará necesario aclarar una serie de conceptos que consideramos clave para su posterior manejo. Para ello, acudimos a textos teóricos sobre comunicación audiovisual, narrativa cinematográfica y semiótica de la imagen. Asimismo, el marco social del trabajo es el de la accesibilidad a los medios de comunicación, con lo que también hemos consultado artículos sobre esta materia, haciendo especial hincapié en aquellos que consideran la audiodescripción como un sistema de apoyo para los discapacitados visuales. Por último, y puesto que estamos tratando los recorridos del texto cinematográfico y del texto cinematográfico audiodescrito como traducciones intersemióticas, se hace indispensable la consulta de manuales de lingüística y traducción, en especial de traducción audiovisual. La mayoría de la literatura consultada es de reciente publicación, aunque hayamos recurrido a pasajes clásicos en alguno de estos ámbitos.

El trabajo consta de cuatro capítulos y un quinto reservado a las conclusiones. Durante su elaboración ha sido también necesaria una búsqueda documental audiovisual, con el fin de extraer de películas, más o menos recientes, ejemplos paradigmáticos de todas aquellas nociones del análisis fílmico que necesitaremos conocer para emprender el viaje de vuelta, cuando estemos preparadas. Los más importantes están incluidos en el *dvd* que adjunta este trabajo.

El primer capítulo dibuja el marco general de la audiodescripción: la accesibilidad, un concepto en auge en las sociedades europeas, en especial en lo referente a la accesibilidad a la información y la comunicación.

El segundo trata de centrar qué entenderemos por texto cinematográfico en este trabajo. En él abordaremos cuestiones como si existe el *autor* de un film o en qué consiste la gramática del texto fílmico. Del otro lado, elaboraremos un pequeño estudio de la recepción del texto cinematográfico que nos servirá, en el último capítulo, para relacionarlo con las competencias del audiodescriptor.

Hasta convertirse en lo que es, el texto cinematográfico atraviesa un proceso en el que se van acumulando marcas textuales de diversa índole, hasta llegar a ser el constructo semiótico que recibe el audiodescriptor. La importancia del análisis consciente de las películas para la audiodescripción nos lleva a investigar un modelo

de análisis eficaz, que nos permita en un futuro analizar las estrategias emprendidas por el audiodescriptor durante su *viaje de vuelta* a las palabras. A partir del modelo de análisis en tres niveles de F. Casetti, en el tercer capítulo desarrollaremos las nociones de puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie. Sin afán normativo, recorreremos los componentes y factores clave de cada nivel en diferentes películas.

El cuarto supondrá la última escala del viaje: un pequeño análisis de la figura del audiodescriptor, sus necesidades e implicaciones en el proceso de recepción y de traducción. De él extraeremos una propuesta de las competencias que creemos necesitará el profesional de la audiodescripción cinematográfica.

Por último, en las conclusiones trataremos de hacer un balance de lo que ha supuesto este primer recorrido, incluyendo especialmente los aspectos de la construcción del texto cinematográfico que previsiblemente influirán en la elaboración posterior del guión audiodescriptivo.

1. La accesibilidad en la era de la información y la comunicación

1.1 La accesibilidad: un concepto en auge

El término de accesibilidad, así como el de “acceso”, con el que se confunde a menudo, es hoy una de esas palabras-valija que son utilizadas indiferentemente en diversos contextos y que sirven a menudo para disfrazar ciertas realidades¹, en lugar de aclararlas. Como sucede con otros conceptos, cuyo uso se ha generalizado hasta incorporarse al lenguaje cotidiano, se ha banalizado, haciéndose más ambigua. Gould resumió así la complejidad de este concepto:

"Accessibility is a slippery notion...one of those common terms that everyone uses until faced with the problem of defining and measuring it" (La accesibilidad es una noción escurridiza [...] Uno de esos términos que todo el mundo utiliza hasta el momento en que uno se encuentra frente al problema de definirlo y evaluarlo) (Gould, 1969:64)

¹ "Hablar de acceso o accesibilidad a la educación, a la salud o a la información, como tienden a hacerlo cada vez más las formulaciones “políticamente correctas” de los convenios internacionales, es un modo de relegar los derechos fundamentales (a la educación, salud, información, etc.) a un lugar secundario y de poner énfasis solamente sobre su distribución y su práctica" (Roy, C., 2005).

Así lo entendía también Ingram:

"The conceptual nature of accessibility results in difficulties in providing a truly satisfactory definition; this in turn, complicates its measurement on a quantitative basis"(La naturaleza conceptual de la accesibilidad hace que resulte difícil llegar a una definición satisfactoria; es cambiante, lo que complica su definición en términos cuantitativos) (Ingram, 1971: 101)

Evaluar la accesibilidad de un producto o servicio atendiendo a resultados cuantitativos, extraídos de datos estadísticos, resulta especialmente complicado cuando se trata de bienes o dispositivos culturales. Es mucha la diversidad física, cultural y cognitiva existente entre los individuos de una sociedad. Más allá de los tipos de discapacidad clasificados con fines eminentemente administrativos (discapacidades sensoriales, físicas y psíquicas), existen diferencias psicológicas, sociales, culturales, etc. entre las personas concretas que hay tras esas etiquetas.

En una reflexión mucho más reciente, Scott trata la complejidad del concepto de accesibilidad desde un punto de vista cognitivo y pragmático. En su opinión, la accesibilidad no es una entidad física, fácilmente medible, sino una noción relativa y contextual que cada uno de nosotros experimenta y juzga de manera diferente:

"Accessibility is not a distinct physical entity easily counted or measured, it is a concept, a perception, something each one of us will experience, evaluate, or judge differently (Scott, 2000: 21-46)

La progresiva introducción de términos más precisos, como diseño universal o "diseño para todos", ha contribuido a aumentar la ambigüedad del concepto, como admiten algunos expertos (Welch, 1995; cfr. Hernández Navarro, 2002). Hace años que, en el campo investigador del diseño, se viene hablando del "inclusive design" o "design for all", entendiendo éste como aquel enfoque del diseño que concibe productos, servicios y entornos que sean utilizables por todas las personas, independientemente de su situación o capacidades. Se trataría de sustituir las herramientas de accesibilidad por proyectos que prevean una máxima *usabilidad* de estos productos, servicios y entornos. Sólo cuando confluyen los conocimientos, los medios y los recursos para cada sujeto y su especificidad, puede ejercerse el derecho de acceso universal al entorno construido, a los medios de comunicación o a la cultura.

En cualquier caso, el alcance del concepto de accesibilidad depende mucho del contexto en el que se esté investigando. Creemos que resulta más operativo encontrar una dirección en la que trabajar la accesibilidad, extrayendo de ahí el concepto aplicado a ese campo concreto, que intentar refugiarse bajo una definición tan general como inoperante. Nuestro campo de trabajo es, en este caso, la accesibilidad de la cultura visual en un mundo en el que ésta ostenta un papel preponderante, representado por los Medios de comunicación de masas.

1.2. La accesibilidad a los MMCC

En las tres últimas décadas, especialmente en esta última, las sociedades se han visto invadidas por las tecnologías de la información y la comunicación en un proceso que nadie se opondría a calificar como revolucionario. La progresiva implantación de los medios tecnológicos –vídeo, ordenador, cd, dvd, mp3- ha alterado, de modo radical, tanto las formas de archivar y transmitir información como los mecanismos de percibir y pensar el mundo. En este contexto, las personas con discapacidad visual o auditiva encuentran barreras sociales, no sólo en cuanto a cuestiones puramente adaptativas, sino también en lo que se refiere a la accesibilidad a los contenidos informativos a través de los soportes que manejan habitualmente. No en vano, los medios de comunicación son vehículos de información y difusión de productos culturales (audiovisuales, multimedia) que tienen, en última instancia, la función sociológica de formar e informar a los ciudadanos proporcionándoles las herramientas necesarias para participar activamente en la vida pública. En Internet, por ejemplo, los interfaces basan su configuración en sistemas de lecto-escritura e imágenes bidimensionales que, en muchos casos, imposibilitan la navegación de las personas ciegas. En este contexto, necesariamente el concepto de accesibilidad debe ser reconsiderado:

All this sweeping diffusion of telecommunications infrastructure and services have given accessibility a new meaning, so it can no longer be described as spatial separation only, as virtual space is also playing an important role (Gould, 1997)

Uno de los actuales centros de interés en el estudio de la accesibilidad a los medios de comunicación es, precisamente, éste. La interactividad de los medios electrónicos (internet, dvd, videojuegos, etc.), así como los contenidos que ofrecen las nuevas fuentes de información lleva a considerar la accesibilidad en varios niveles: visibilidad de la discapacidad, contenidos accesibles, navegación intuitiva, etc. En ese sentido, la iniciativa de accesibilidad web (WAI) del Consorcio World Wide Web (W3C)² desarrolla pautas de accesibilidad Web para diferentes componentes interactivos:

-Pautas de Accesibilidad para *Herramientas de Autor* (ATAG), dirigido a proporcionar herramientas y aplicaciones que posibiliten desarrollar páginas web accesibles.

-Pautas de Accesibilidad al *Contenido* en la Web (WCAG), que regulan el desarrollo y la posterior evaluación de páginas web con contenidos accesibles.

-Pautas de Accesibilidad para *Herramientas de Usuario* (UAAG), donde se habla de los navegadores Web y reproductores multimedia, incluyendo algunos aspectos de tecnologías asistivas.

Las páginas web que incluyen estos protocolos de actuación, actualmente en su mayoría las pertenecientes a organismos e instituciones públicas, así como aquellas relacionadas de algún modo con el estudio o trabajo sobre discapacidad, están obligadas a incluir el distintivo del Consorcio para la World Wide Web y la Web Accessibility Initiative:



Todos estos protocolos de actuación y las herramientas de accesibilidad formarían parte de una perspectiva integradora de los medios de comunicación social. Las cuestiones que rodean la accesibilidad de las tecnologías y de los contenidos para las personas discapacitadas o de movilidad reducida son cada vez más tomadas en

² <http://www.w3.org>.

cuenta en ciertas sociedades. En los últimos 15 años, varios países han adoptado leyes o adherido a normas a fin de que las personas discapacitadas puedan jugar en plenitud su rol de "ciberciudadanos". Después de que los Estados Unidos, Australia y el Reino Unido adoptaran legislaciones, hace ya algunos años, Francia acaba de adoptar una ley que contiene obligaciones en materia de accesibilidad a los sitios web públicos. Otros países como el Japón, Canadá, Nueva Zelanda e Italia también han hecho esfuerzos en ese sentido. Una lista de las leyes y políticas vigentes en el mundo puede ser consultada en el sitio del W3C.

En España, La *Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad* se redactó con el fin de reconocer y garantizar el derecho de las personas con discapacidad a la igualdad de oportunidades en todos los ámbitos de la vida política, económica, cultural y social. Así, en su disposición final séptima establece que en el plazo de cuatro a seis años serán obligatorias unas condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación para el acceso y la utilización de las tecnologías, productos y servicios relacionados con la sociedad de la información y de cualquier medio de comunicación social, entre ellos el cine y la televisión.

El cine y la televisión constituyen una herramienta esencial de accesibilidad a los ámbitos relacionados con la cultura o el ocio, dos de los terrenos donde –así lo consideran ambos colectivos- las posibilidades de integración son hoy en día más deficientes (Hernández, 2002b). Recoger, procesar, almacenar y recuperar la información de los medios de comunicación resulta tanto más difícil cuando existen filtros sensoriales que limitan la recepción de la información audiovisual a un sólo canal: visual o auditivo.

Muy recientemente, los 27 países de la Unión Europea han ratificado el acuerdo que alcanzaron con el Parlamento Europeo sobre la nueva directiva de servicios audiovisuales, llamada “Televisión Sin Fronteras”. Se consideran servicios de accesibilidad a los medios audiovisuales, sin perjuicio de otros, la lengua de signos, el subtítulo, la audiodescripción y los menús de navegación fáciles de entender. Los estados miembros deberán animar a los proveedores de servicios que operen bajo su jurisdicción para que garanticen que sus servicios se van a hacer

gradualmente accesibles para personas con discapacidad auditiva o visual. (www.cesya.es, consultada el 11/05/07)

En el caso de las personas sordas, el porcentaje de programación televisiva con SPS, a pesar del incremento notable en los últimos años, es todavía mucho menor de lo deseable. El sistema mediante el cual suelen emitirse estos subtítulos, conocidos como *closed-caption*³, invisibiliza la realidad de estos colectivos. Aunque también, en casos muy particulares, (en España, el debate del Estado de la Nación), se reserva un recuadro del encuadre televisivo para emitir simultáneamente la interpretación del discurso del orador en lengua de signos española (LSE).

En el caso de las personas ciegas, el medio que puede asegurar el acceso al cine y a televisión es, precisamente, la audiodescripción. En este sentido, la audiodescripción desempeña un papel fundamental en el diseño de nuevas estrategias de producción, distribución y comercialización de las obras audiovisuales. Es, además, un procedimiento sencillo y de coste relativamente bajo, que potencia la comprensión de espectáculos⁴ culturales muy diversos: teatro, ópera, cine y televisión. Este trabajo se centrará en la audiodescripción cinematográfica, ejemplo paradigmático de este tipo de traducción que, en España, supone el grueso de la producción audiodescrita global.

Hoy por hoy, en España, el porcentaje de programación televisiva audiodescrita es prácticamente nulo, al igual que el de cine audiodescrito en las salas de proyección comerciales. Últimamente, algunas tentativas en el marco de Festivales de cine (Festival de Cine Iberoamericano de Huelva, 2002) y, sobre todo, de audiodescripción teatral han franqueado las fronteras de las asociaciones implicadas (ONCE, FIAPAS, etc.), volviéndose visibles para la sociedad general. Al incremento de iniciativas coadyuva una actitud favorable de las instituciones que persigue la colaboración con asociaciones y entidades en la consecución de estos fines (*Plan*

³ El *Closed Caption* difiere principalmente del subtítulado tradicional en que se puede activar y desactivar a voluntad del televidente. En lugar de estar siempre visibles en la pantalla, como el subtítulado de una v.o., los subtítulos ocultos (*Closed Caption*), son capciones que están escondidas en la señal de video y que son invisibles sin un decodificador, que puede ser interno o externo.

⁴ La accesibilidad cultural a los Museos para las personas ciegas, se asegura mediante las *audioguías*. Sin embargo, no consideraremos este sistema como un tipo de audiodescripción, puesto que el entorno que se describe es natural y real, frente al de un espectáculo artificial y ficticio. Las audioguías describen un espacio (exposición, museo, visita monumental) y dan pautas para moverse por él, mientras que la audiodescripción es parte de un espectáculo al que se asiste sentado, en un palco de butacas o en el sofá de un comedor, participando únicamente con la imaginación y la memoria.

Nacional de Accesibilidad 2003-2006 y 2004-2012). En lo que se refiere al cine, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en su Real Decreto de 14 de junio de 2002, artículo 15, punto 1 dice: "...las películas comunitarias que incorporen facilidades de acceso para las personas con discapacidad... tendrán valor doble para el cumplimiento de la cuota de pantalla". De igual modo, la *Ley 51/2003* preveía ya que los nuevos procesos de adaptación de productos y servicios audiovisuales deberían contemplar necesariamente una "versión accesible" de las obras audiovisuales que salgan al mercado. En los dos últimos años, el lanzamiento al mercado del *dvd* de films de gran éxito con esta "versión accesible" - *Torrente 3: el protector* (Santiago Segura, 2005), *Match Point* (Woody Allen, 2005) y *Alatriste* (Agustín Díaz Yanes, 2006) supone el inicio del cumplimiento de estas previsiones y consagra la audiodescripción como sistema de adaptación de las obras audiovisuales.

1.3. La audiodescripción

1.3.1 Definición

Si tratamos de encontrar una definición general que nos aproxime al concepto, podríamos adoptar la del mismo A. Vázquez, uno de los principales audiodescriptores profesionales en España:

La AD 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.

Para este trabajo, sin embargo, puesto que nos circunscribimos a la audiodescripción cinematográfica, nos quedamos con la que recoge Ana Ballester:

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, A., en prensa).

1.3.2. La audiodescripción como traducción

Pensar en la audiodescripción como una adaptación de los productos audiovisuales para conseguir que estos sean accesibles a las personas ciegas, pasa por considerarla una actividad traductora. La audiodescripción es, a la vez:

- a) una traducción audiovisual,
- b) una traducción intersemiótica,
- c) una traducción accesible,
- d) una traducción subordinada triple,

En primer lugar, su inclusión en la traducción audiovisual responde al tipo de textos sobre los que opera, todos ellos de naturaleza audiovisual, aunque no siempre reconstruida a partir del *montaje* de planos (Ej. Audiodescripción de teatro u ópera).

Así pues, parece menos problemática la relación de la audiodescripción con los textos audiovisuales que la propia consideración de traducción. Sin embargo, si no restringimos la traducción a los trasvases interlingüísticos (Cattrysse, 1992, cfr. Ballester), 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 intersemiótico (Jakobson, 1960) que, por el momento es siempre intralingüística⁵. Y si, además, 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 *intersemiótico*, cuyo fin último es elaborar un producto *accesible* para las personas ciegas.

En cuanto al mecanismo propio de la traducción, a las características del texto audiodescriptivo, decía Ballester que se trata de un "comentario condensado que se teje alrededor de la banda sonora original". Esa condensación, precisamente, es otra de las claves de ese proceso traductor: la audiodescripción es una traducción *subordinada*. Y lo es en múltiples sentidos. Por un lado, se subordina al tiempo, puesto que debe intervenir únicamente en las pausas entre diálogos, en los huecos existentes entre los distintos mensajes verbales, efectos sonoros portadores de

⁵ Sin embargo, hemos detectado al menos un ejemplo de audiodescripción traducida de la original inglesa en *Match Point* (Woody Allen, 2005).

información, música, etc., de ahí la necesaria condensación de los llamados "bocadillos"⁶. Pero también está, en cierto modo, subordinada al espacio, puesto que, no siempre que se hace necesaria una descripción, existe un hueco en la banda sonora, con lo que a veces se adelanta o se atrasa la información respecto del momento que la precisa. Por último, comparte con otras modalidades de la traducción audiovisual también la subordinación a los códigos audiovisuales presentes en el texto de partida. Pasar del texto cinematográfico al guión audiodescrito es un proceso complicado por cuanto traducimos desde un código múltiple (canal visual y sonoro) a uno simple (canal sonoro). Esta triple subordinación repercutirá, obviamente, en la construcción gramática del discurso audiodescriptivo, a nivel morfosintáctico, léxico-semántico y pragmático-discursivo.

⁶ A cada una de las intervenciones del audiodescriptor sobre la banda sonora del film, se le llama *bocadillo* de información. Las descripciones se van intercalando con los diálogos, de ahí su denominación.

2. Algunos conceptos previos. Naturaleza del texto fílmico.

Si entendemos la lectura y los textos en un sentido semiótico, el espectador cinematográfico es también lector de un texto: el texto cinematográfico. Una película es una propuesta textual en la que cooperan diversos códigos de significación: tecnológicos, visuales, gráficos, sonoros, lingüísticos, paralingüísticos y sintácticos (Chaume, 2004 y Carmona, 1996). El espectador cinematográfico, y más aún el analista o el audiodescriptor no deben incurrir en el error, sin embargo, de intentar proceder a su descodificación en la búsqueda del *significado* del texto. Leer un texto no es tanto un descubrimiento de los significados ofrecidos a través de dicha propuesta, entendida como manifestación de la *supuesta* voluntad de un *supuesto* autor, cuanto un trabajo por parte del espectador de producir sentidos a partir del entramado en que aquéllos se inscriben. Un *texto* sería, por tanto, el resultado de una lectura concreta e individual en un contexto determinado. Detengámonos por un momento en estos dos conceptos.

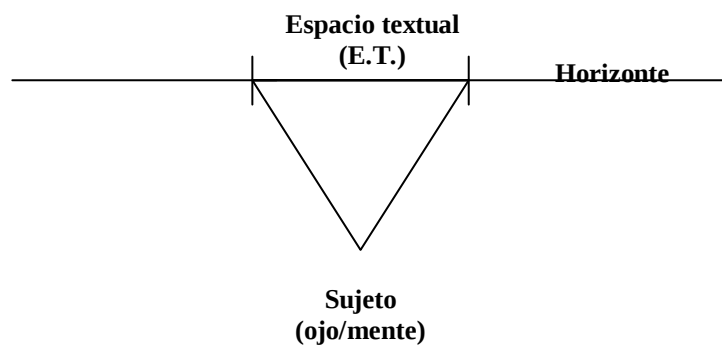
2.1. Espacio textual y texto.

Los espectáculos, ya sea cine, teatro, ópera o cualquier otro, son un tipo de representación en la que se produce una *actividad* que se desarrolla en el tiempo.

Más aún, son el resultado de la relación entre una *mirada* y esa actividad⁷. Esta relación entre la mirada y el espacio de esa actividad existe en el concepto de representación tal y como fue planteado por Roland Barthes:

"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"(R. Barthes, 1986: 93)

En toda representación hablamos de: a) un sujeto; b) una acción (recortar) y c) un objeto (el horizonte). El sujeto tiene, para Barthes, la soberanía de acotar el espacio dentro de ese horizonte, que puede pertenecer a cualquier arte representativo (ej: un plano, la escena teatral, un cuadro, la página de un libro). Esta "base" del triángulo, desde el momento en que tiene un principio y un fin (recorte) se convierte en espacio textual (E.T.):



El *espacio textual* sería, entonces, un “lugar” al que nosotros, pretendiendo reconstruir/descifrar la presencia del otro, otorgamos sentido. 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

⁷ En el libro de Bordwell encontramos también respaldo a esta concepción de texto cinematográfico, o de cualquier otra obra artística, entendida como un diálogo con el espectador: "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 hacen nada. Evidentemente, por lo tanto, la obra artística y el observador dependen el uno del otro" (Bordwell, 1996: 42)

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 segundo⁸.

Talens (1986) desarrolló más tarde la noción barthesiana de *espacio textual*, distinguiendo tres modalidades:

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

*ET*¹: Aquel que se presenta como mera propuesta, abierta a varias posibilidades de organización (Ej.: "drama", "partitura", "musical", etc.).

*ET*²: Aquel que no posee ningún tipo de organización ni fijación, si bien permite ser transformado en cualquiera de los otros dos. Ej.: "naturaleza" (legible como un paisaje mediante su transformación en "cuadro"), "conversación" (legible como diálogo mediante su transformación en "drama"), "relación amorosa" (legible como actualización de un rito), etc.

El espacio textual, en tanto categoría, puede, por tanto, dar cuenta de cualquier actividad o situación en términos de textualidad. (Talens, 1986: 22). En nuestro caso, el guionista de cine parte de la realidad observable como material (*ET*²) para construir un guión de cine (*ET*¹) que pasará a convertirse en un film concreto (*ET*).

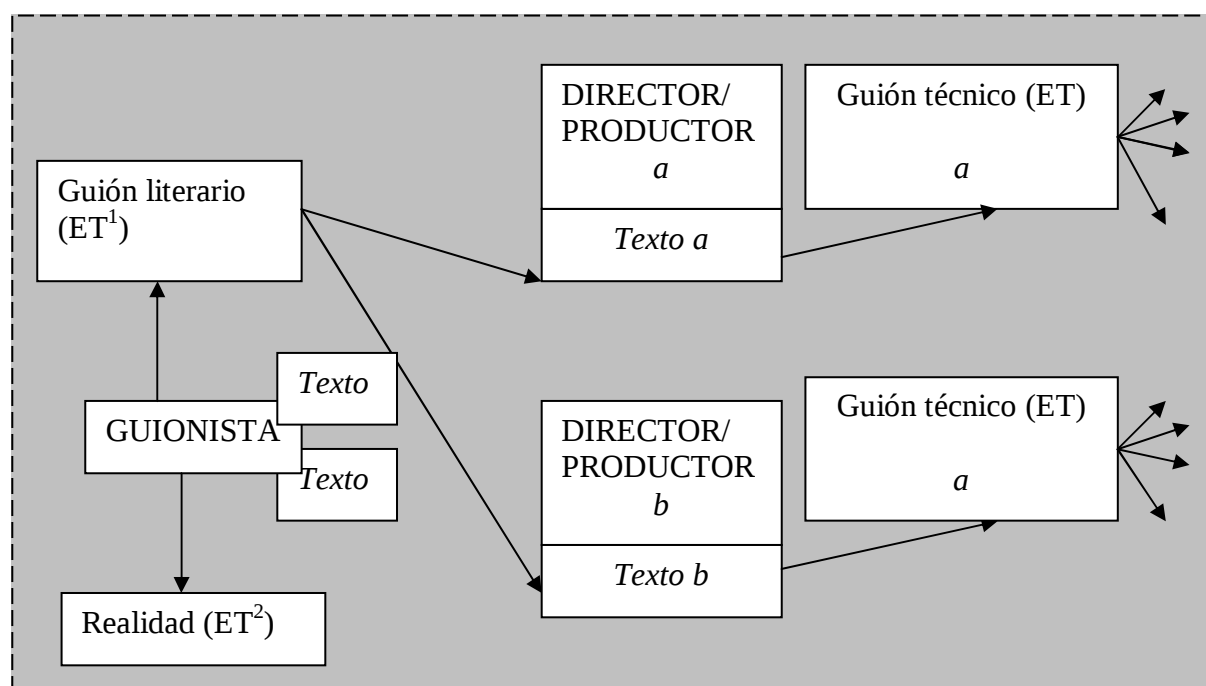
Mientras, el *texto* sería: “el resultado de un trabajo de lectura / traducción operado sobre el *espacio textual*; trabajo que tiene como objetivo hacerle no sólo ya *significar* (algo inherente al propio espacio textual) sino *poseer sentido*” (Talens, 1979: 44).⁹

⁸ Phillipe 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/texto" 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.

⁹ 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. Talens definió así sus objetivos críticos en un texto posterior: a) la comunicación, b) las estructuras de la comunicación, y c) los discursos implicados en el acto comunicativo, la semiótica aparece, no tanto volcada al estudio de los significados, cuanto a la

Texto es, desde esta perspectiva, 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 hay tantos *textos* como *lecturas*. Incluida la del propio autor, que realiza la primera apropiación del espacio textual que ha creado, concibiéndolo como un *texto*.

A partir de la escritura de un guión de cine, nos imaginamos el esquema de la producción de una película en términos textuales como sigue. El mismo guión literario funciona como una propuesta textual (ET¹) que se convertirá en un film concreto (ET) y necesariamente distinto (ET_a, ET_b, etc.) según el director o el productor que haya leído ese guión. Nótese que la conversión de la propuesta literaria en un guión técnico proviene de la apropiación del ET¹ por parte de cada director en su lectura (texto *a*, texto *b*, etc.), que no tiene por qué responder a la que haya hecho el propio guionista:



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, 1986:20)

Así, la consideración de la cualquier textualidad (cine, literatura, arte, etc.) como *comunicación* sería así complementada por su consideración como *producción*, tanto en el proceso creador como en el proceso lector, y en última instancia, polarizada desde el núcleo receptivo, reconociendo diferencias de grado, pero no esenciales, entre los procesos de creación y lectura. Esta perspectiva semiótica es, precisamente, la que posibilita abordar el proceso de escritura de una película y el de su posterior audiodescripción como un proceso de lecto-escritura en cadena, complejo y de carácter intersemiótico.

2.2. El receptor del texto fílmico.

¿Hay alguna manera de entender qué ocurre para que cada lector asimile los mensajes cinematográficos o artísticos de forma distinta? ¿Qué clase de divergencias podrían distinguirse en el proceso de lectura entre un lector y otro? ¿Y entre un espectador y otro?

Uno de los primeros planteamientos de este trabajo fue estudiar la diferencia entre la recepción cinematográfica de una película audiodescrita por espectadores ciegos y la misma película sin audiodescribir por espectadores videntes. Tras poco tiempo de reflexión, esta idea fue descartada. Más allá de comprobar que, efectivamente la audiodescripción era un modo sencillo y eficaz de suplir la información visual en opinión de los ciegos, cosa que por otro lado ya está comprobada (Peli, Fine y Labianca, 1996), buscar cualquier otra conclusión a partir de ese planteamiento, se me reveló como algo reduccionista y carente de sentido. ¿Por qué iban a compartir opiniones o experiencias de una obra, en definitiva artística, dos espectadores ciegos sólo por el hecho de compartir su ceguera? ¿Y si es difícil entre dos, no resultará aún más difícil cuantificar la respuesta de éstos por comparación a otros espectadores videntes, cuyas experiencias y emociones serán también necesariamente distintas? ¿Podría experimentar las mismas emociones ante un film ambientado en la Edad Media un profesor de Universidad ciego y experto medievalista que un fisioterapeuta, ciego o vidente, al que nunca le interesó la historia lo más mínimo?

¿Y un ciego parisino, percibiría lo mismo en *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001) que un ciego cordobés que nunca salió de Córdoba?

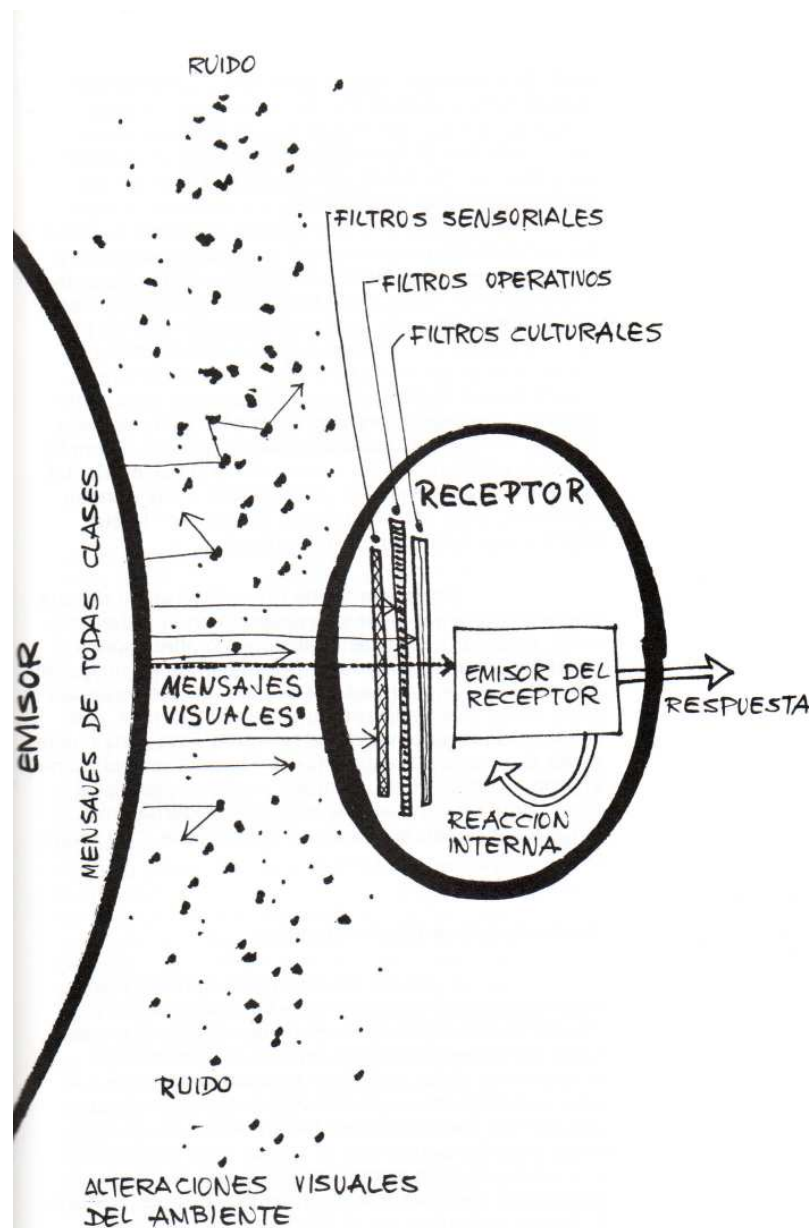
Un film es una obra artística, además de un espectáculo y un entretenimiento, y, como tal, proporciona una experiencia estética. El material del que está hecho el texto fílmico es el de las emociones, que apelan al espectador a través de los dispositivos mentales de la imaginación y la memoria. Si coincidimos con Alfred Hitchcock en que la pantalla cinematográfica es "un rectángulo cargado de emoción", es evidente que un planteamiento que obviara las circunstancias personales y culturales que atañen a cada individuo, independientemente del hecho de ser o no ciego, no era un planteamiento honesto. Por otro lado, hacerse estas preguntas perseguía, al trasluz, otro objetivo: buscar un modelo teórico válido para describir el proceso de lectura de un film o de cualquier otro texto, que contemplara las divergencias entre los receptores, sin restringirse a la diferencia principal que separa la figura del audiodescriptor, un vidente, de la de su cliente potencial, el espectador ciego.

En una revisión del esquema clásico de Shannon y Weaver, procedente de su teoría matemática de la información y la comunicación, Bruno Munari ideó un modelo sencillo para los mensajes visuales en el contexto disciplinar del diseño gráfico. Con algunas salvedades, ese modelo es perfectamente aplicable a todo texto y lector. Especialmente, consideramos, para la traducción, puesto que es susceptible de ser relacionado con los modelos traductológicos existentes que centran su atención en las competencias del traductor. Pues bien, este mismo modelo nos permitirá, más adelante, contemplar al audiodescriptor como lector, analista y traductor del texto fílmico y hacer un recorrido por aquellas que, consideramos, deben ser sus competencias.

Para todo proceso de comunicación, se define un emisor (E), un receptor (R), un mensaje (M) y un cuarto concepto que, desde nuestro punto de vista, ha permanecido desdibujado, indefinido por las teorías de la Información y la Comunicación, así como por gran parte de las Lingüísticas: el ruido (r). Las alteraciones del mensaje se producen en el "ambiente", representadas por otros estímulos que compiten por la

atención del receptor con el mensaje enviado por el emisor. Munari también contempla ese ruido, representado por los puntos dispersos entre E y R.

Sin embargo, las interferencias, digamos, 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 esto puede comprobarse, especialmente, en los medios de comunicación de masas, donde ante un mismo mensaje se producen multitud de respuestas diferentes, aunque estas no lleguen a verbalizarse.



El mensaje visual (Bruno Munari, 1985)

Consideramos que para que un mensaje sea completamente asimilado por el receptor éste ha de cumplir una serie de requisitos:

- 1) Ser capaz de *percibir* el código o códigos en que es transmitido,
- 2) Ser capaz de *comprender* la información de todas las unidades que conforman el mensaje.
- 3) Ser capaz de *comprender y relacionar* las unidades del mensaje con otros mensajes del mismo código o de otros códigos.

Estos tres requisitos son equivalentes a 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, 1985:20)

El primero de ellos es el filtro *sensorial* o perceptivo. En el caso de nuestros receptores preferentes, el filtro sensorial anula o altera la parte visual del mensaje, que es suplida mediante 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 excluyente¹⁰.

El segundo filtro definido por Munari es el filtro *operativo*:

[Es] dependiente de las características constitucionales del receptor, por ejemplo su edad. Está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro. (Munari, 1985:21)

Si bien esto es del todo cierto, creemos que a esta categoría puede sacársele más partido, incluyendo por ejemplo, todo lo relacionado con las competencias profesionales (conocimientos especializados, léxico específico de distintas áreas, etc.) y con el manejo de distintos códigos y subcódigos. Así, el lenguaje

¹⁰ En Alemania, por ejemplo, los descriptores pertenecientes a la *Vereinigung Deutscher Filmbeschreiber*, asociación profesional colaboradora de la televisión pública, trabajan en equipos mixtos en los que siempre hay, al menos, un miembro ciego y uno vidente (<http://www.hoerfilmev.de>).

cinematográfico constituiría, en sí mismo, un código, compuesto a su vez de múltiples subcódigos: iluminación, decorados, tipos de plano, montaje, diálogos, etc. El lenguaje de aviación en español sería un subcódigo de la lengua castellana. Un militar profesional, por ejemplo, es probable que conozca la jerga que usan los pilotos, y si, además, es aficionado al cine, comprenderá perfectamente los diferentes tipos de código, extrayendo mayor volumen de información de un plano de la que sacaría alguien con su misma edad y nivel cultural, pero desconocedor del mundo de la aviación. Podría decirse que ambos verían, en cierto sentido, 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. Esto es algo cotidiano para los traductores (y audiodescriptores), cuyas competencias formativas y culturales están en continua expansión.

El tercer filtro -dice Munari- que se podría llamar *cultural*, "dejará pasar solamente aquellos mensajes que el receptor reconoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural. Muchos occidentales, por ejemplo, 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, 1985:20).

De estos tres filtros, los dos últimos se encuentran relacionados entre sí, más que el primero: "Estos tres filtros no se distinguen de una manera rigurosa y si bien se suceden en el orden indicado, pueden producirse inversiones o alteraciones o contaminaciones recíprocas". (Munari, 1985:20). No en vano, en la traducción de una lengua a otra resulta tan importante salvar el filtro operativo (en nuestra opinión, relacionado directamente con la traducción especializada) mediante la documentación y la formación, como este último, el filtro cultural. En este trabajo, no entraremos en un análisis profundo de las competencias culturales (e interculturales) del audiodescriptor, pero tampoco se nos escapa la enorme relevancia de estas cuestiones. De hecho, un gran porcentaje de películas audiodescritas en España son productos extranjeros, procediéndose a partir de versiones previamente dobladas. De igual modo, la incipiente aparición en el mercado de audiodescripciones traducidas, nos hace valorar aún más esta perspectiva de estudio.

Por último, queremos ser coherentes con el planteamiento semiótico del que partíamos y proponer un filtro más, que pudiera ser un desdoblamiento de cualquiera de los dos anteriores (ya hemos dicho que están muy relacionados). Además de nuestros conocimientos operativos y el universo cultural que nos envuelve, cada receptor tiene y ha tenido experiencias diferentes en la vida, capacidades personales y actitudes distintas que influirán en su interpretación del mensaje. A este último filtro lo llamaremos *experiencial o psicológico*. Este filtro es el más espinoso, puesto que remite a la esfera de la subjetividad, cuando la audiodescripción quiere permanecer en la tendencia a la objetividad descriptiva, intentando no emplear términos valorativos. Sin embargo, este filtro es el responsable de esa "recepción interna" que veíamos dibujada en el esquema dentro la esfera del receptor:

"Supongamos en fin que el mensaje, una vez atravesada la zona de interferencias y los filtros, llega a la zona interna del receptor, que llamaremos zona emisora del receptor. Esta zona puede emitir dos tipos de respuestas al mensaje recibido: una interna y otra externa. Ejemplo: si el mensaje visual dice, "aquí hay un bar", la respuesta externa envía al individuo a beber; la respuesta interna dice, "no tengo sed." (Munari, 1985:21)

Para minimizar esta respuesta interna, dejando así espacio para que aflore la del espectador último del texto cinematográfico audiodescrito, el profesional audiodescriptor se remite siempre al texto cinematográfico: a todo lo que hay, pero únicamente a lo que hay. Para ello, el audiodescriptor debe convertirse primero en analista de la imagen, reconociendo y comprendiendo los mecanismos que articulan el film según su *principio ordenador* (Carmona, 1996: 43-72), atendiendo al sistema de significación propio y exclusivo de cada texto.

2. 3. En torno al lenguaje del cine.

A menudo, al ver una película, uno se abandona al disfrute de la historia que cuenta sin reparar en los códigos que operan en ella como texto, esto es, como objeto de análisis fílmico. A diferencia de una novela o un ensayo, o más aún, de un poema, donde son sólo palabras las que se combinan para evocar sentidos en la mente del lector, un film es un constructo semiótico compuesto por varios códigos de significación que operan simultáneamente en la producción de sentido (Chaume, 2000) a través de dos canales: acústico y visual.

En el lenguaje cinematográfico se integran todos los lenguajes registrables por la vista y el oído. Esto ocasiona un problema de funcionamiento interno (...) Cada uno de los lenguajes incluidos en el del cine conserva sus propios códigos, sus propias leyes de funcionamiento y, a la vez, se somete a los posibles códigos específicamente cinematográficos o, también, comunes a varios lenguajes (...) (Metz, 1973:9)

Ahora bien, la combinación de estos códigos en un *lenguaje cinematográfico*, entendido como un conjunto de reglas que rigen esta articulación, no funciona del mismo modo si nos fijamos en la realización de una película o en su recepción o análisis. Expliquemos esto un poco mejor.

1) Si atendemos a la "escritura" de un film, las reglas de la gramática cinematográfica existen desde hace mucho tiempo. Estas reglas han sido usadas por cineastas muy distanciados geográficamente y de muy distintos estilos, como Kurosawa en Japón, Bergman en Suecia, Fellini en Italia y Ray en las Indias. 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 (Arijon, 1976, 4). 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 asentamiento como forma de representación cinematográfica hegemónica, lo que Burch ha denominado el *Modo de Representación Institucional* (Burch, 1995). El cine narrativo nace con la vocación de conseguir en los espectadores de la sala oscura lo que Burch llama "el viaje inmóvil". 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 contemplación naturalista de un trozo de realidad. Para ello, los principios técnicos de rodaje (Ej: "Regla de los 180°" ó "Principio del triángulo"¹¹) cooperan con una serie de

¹¹ Esta regla, traducida en la versión española de Arijon (2003) como "Principio del triángulo", define cómo deben rodarse las escenas en que interactúan al menos dos personajes: "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 (o un semicírculo de 180°, de ahí el nombre de la regla en español), cuya base es paralela a la línea de interés o eje de la acción" (fig. a) Dos formaciones en triángulo pueden ser utilizadas desde cada lado del eje de la acción o línea de interés. (fig. b) Sólo puede elegirse una de las dos, si no queremos provocar confusión en el espectador.

convenciones narrativas en el montaje, garantizando la invisibilidad del proceso constructivo del film.

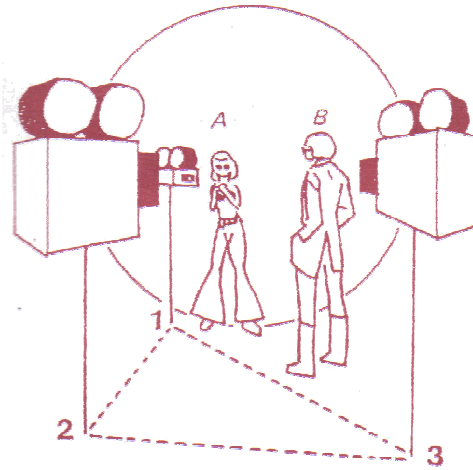


Fig.1 Principio del triángulo

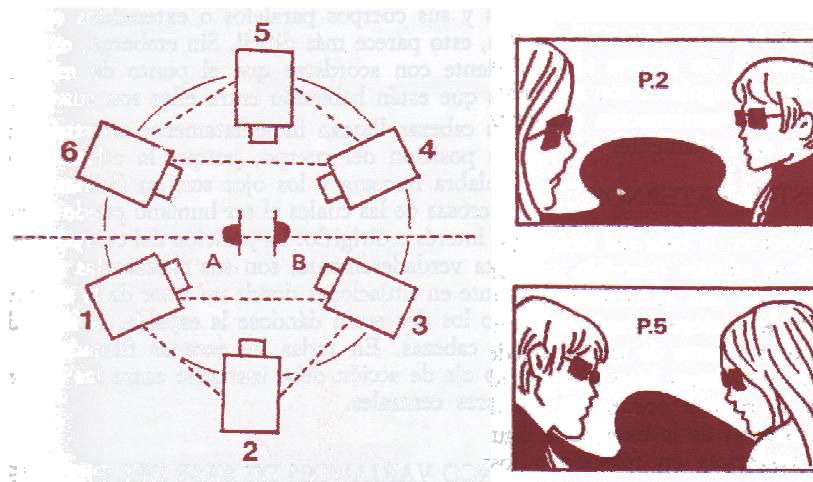


Fig. 2 Formaciones alternativas y excluyentes.

Así, la gramática cinematográfica es "ocultada" al espectador cinematográfico tras una serie de convenciones narrativas que ha asimilado paulatinamente y forman parte de sus expectativas. Pongamos una escena en la que vemos un salón vacío, decorado con muebles venecianos del siglo XVIII. Al cabo de unos segundos, un personaje vestido de cortesano entra en él por la única puerta, 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 aquel donde transcurre la escena, probablemente un

pasillo u otra habitación a ese lado. Si, más tarde, el mismo personaje vuelve a salir, el espectador esperará que lo haga por esa puerta, ya que forma parte de las expectativas que se ha formado. De igual modo, la coincidencia temporal entre el decorado del salón y el vestuario del personaje, confirman sus expectativas respecto a la época en que se ambienta la película. Así es como funciona cualquier relato clásico, pero en cine, las correspondencias o *raccords* no sólo afectan al contenido (*puesta en escena*), sino también a la forma (*puesta en cuadro*, *puesta en serie*), y son numerosas. El *raccord* de dirección, por ejemplo, obliga al personaje que haya entrado en escena de derecha a izquierda, salga de izquierda a derecha y no al contrario (lo que implicaría, además, violar la regla de los 180°). *Raccord* es sinónimo de continuidad, puesto que la acción debe realizarse en continuidad y una sola vez. En los orígenes del cine, cuando este lenguaje no estaba aún fijado 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 para lograr esa *transparencia* del dispositivo fílmico. En ese sentido, las reglas han ido evolucionando a la vez que los espectadores. A medida que nos hemos ido acostumbrando al lenguaje del cine, se han ido introduciendo innovaciones, ritmos y formas de representación distintas, a las que también nos vamos acostumbrando. Paradójicamente, el MRI va absorbiendo las rupturas sucesivas de las convenciones, incorporándolas como nuevas convenciones que serán reproducidas hasta la saciedad. Valgan como ejemplos apresurados la cámara al hombro de la *Nouvelle Vague*, las panorámicas circulares de *Matrix* (la cámara gira 360°) o, en televisión, el juguetón zoom inventado por Valerio Lazarov.

2) Si atendemos a la "lectura" del film, sin embargo, el fenómeno se complica. Ya hemos hablado de que hay tantos textos como lecturas. Y no todas esas lecturas descodifican todos los lenguajes que intervienen en un film dentro del lenguaje cinematográfico.

De hecho, al ver una película nos dejamos llevar por la *transparencia* del montaje, aceptando igualmente las reglas que afectan al contenido, cuya principal manifestación en el marco del MRI son los géneros cinematográficos. Entendemos que en los *westerns* debe haber indios y vaqueros, pistolas, pasajes desérticos, una escena de duelo, quizá un rapto, etc. Sin embargo, los elementos necesarios para contar esa historia están formando, a su vez, un discurso cinematográfico mostrado de un modo determinado, y en un orden determinado. Si antes hablábamos desde el punto de vista de la creación del texto fílmico (polo del *autor*), ahora lo hacemos desde el de la recepción atenta del texto fílmico (polo del *lector*). Este último enfoque parte del texto ya terminado, el uso concreto y textual que se ha hecho de las reglas gramaticales de filmación y montaje. Su respeto o su ruptura. De ahí que su delimitación sea mucho más compleja y requiera una atención personalizada a cada film. Aquí es donde interviene el análisis fílmico. El texto cinematográfico se descompone en los códigos que lo conforman a través del análisis fílmico. Pero, ¿existen elementos comunes para abordar este análisis?

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 primeros 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), Julien Greimas (1917-1992), Umberto Eco (1932) o directores como 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.

Pues bien, nuestro planteamiento analítico del texto fílmico, en cuanto entramado semiótico donde conviven diversos lenguajes, en el sentido que describía Metz, parte

de una división de la representación fílmica en varios niveles de lectura. Recogiendo las sugerencias procedentes de la teoría del cine, F. Casetti dio nombre a cada uno de los tres niveles principales sobre los que se articula la imagen fílmica:

1. El nivel de la *puesta en escena*, que nace de una labor de preparación o *setting* y 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, 1991: 124-137)

2. El nivel de la *puesta en cuadro*, que nace de la filmación fotográfica y que se refiere a la modalidad de asunción y presentación de los contenidos.

[...] Lo que vemos y sentimos se nos aparece en una forma peculiar: el escenario está captado en su totalidad o sólo en algunos detalles; e 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 [...] 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 contruidos con la puesta en escena. (Casetti, 1991: 124-137)

3. El nivel de la *puesta en serie*, que hunde sus raíces en el trabajo de montaje y que se refiere a las relaciones y los nexos que cada imagen establece con la que le precede o con la que le sigue:

"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 (Casetti, 1991: 124-137).

Estos tres niveles de representación funcionarán también, desde el punto de vista de la recepción, como tres niveles de lectura del texto fílmico. La *puesta en escena* es una noción procedente del teatro, compartida con otros espectáculos (ópera, musical) que se refiere, por un lado a la actuación -reparto y dirección de los actores- y por otro al diseño de producción -escenario, iluminación, decorados, vestuario y maquillaje. Con todo ello, se pasa a preparar el escenario en el que, después, los actores representarán las distintas situaciones. Luego se sitúa la cámara y se trazan los recorridos que deberá efectuar posteriormente en el rodaje la *puesta en cuadro*, donde los distintos procedimientos técnicos de filmación (encuadres, angulación o inclinación de la cámara, movimientos de cámara, divisiones de pantalla, etc.) seleccionan el punto de vista de esa realidad representada ante la cámara; y finalmente, se montan los distintos planos organizándolos según un diseño preestablecido y completo, la *puesta en serie*, fundadora del relato cinematográfico. Se trata, en suma, de las tres fases clásicas: *preparación, filmación y montaje*¹².

Pues bien, remitir los tres niveles de la imagen (*puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie*) a las tres etapas de fabricación de un film es algo, sin duda, legítimo. Sin embargo, si pensamos en cómo nace un film, es para saber cómo abordarlo en el momento en que se proyecta ante nuestros ojos, y no al contrario: la preparación del escenario (*puesta en escena*) nos interesará en relación a los contenidos de la imagen, la filmación en relación a la modalidad de presentación de esos contenidos y el montaje en relación a los nexos que se establecen entre las distintas imágenes, y no viceversa.

Un film se escribe tres veces: en el guión, en el rodaje y en la sala de montaje. Por eso, para traducirlo, en cualquiera de sus modalidades, pero muy especialmente en la audiodescripción, hay que saber leer esos tres textos principales que conviven en el film como los distintos pisos de un edificio. Lo que aquí nos interesa es el considerar

¹² Mantendremos esta última nomenclatura en el siguiente capítulo 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 *pre-producción*) y, por otro, 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.

la importancia del análisis fílmico para la audiodescripción de una película, y no reconstruir su génesis; por ello nos referiremos a las etapas de la elaboración productiva de las imágenes sólo para sacar a la luz los aspectos según los cuáles se puede comprender el resultado final, del que partirá el audiodescriptor. Contemplaremos, pues, los tres niveles desde este punto de vista.

2.4 La escritura cinematográfica: una cadena de textos y lecturas.

Si se quiere abordar un film como objeto de estudio, es imprescindible tenerlo en cuenta que como "constructo" que sólo cristaliza como tal cuando está completamente terminado. Así es como lo ve el espectador y así es cómo ha de abordarlo el analista. Sin embargo, no debe obviarse su condición de *trayecto*, de proceso que engloba toda una serie de sucesivas codificaciones y decodificaciones de información entre los miembros del equipo cinematográfico.

El guionista lo escribe, pero el director lo lee, el productor y el atrezzista lo leen, el encargado de vestuario y los actores lo leen, etc. y cada uno elabora un *texto* diferente, condicionado por la naturaleza y calidad de sus filtros, especialmente del filtro operativo, concretado aquí en la función que cada uno ostenta en las distintas etapas del proceso: pre-producción, realización y postproducción del film. El director artístico dirige a los atrezzistas, maquilladores, encargados de vestuario, etc.; el jefe de iluminación da órdenes a sus iluminadores; el jefe de post-producción a los montadores y a efectos especiales, etc. A partir de ahí, cada uno comunicará a todos aquellos que trabajen a su cargo el recorte producto de su lectura ese *texto*, pasando a convertirse en un nuevo *espacio textual* para ese equipo. Esta cadena de lecturas y escrituras, de interpretaciones y filtraciones sucesivas, transformará necesariamente el resultado final.

Pero también lo hará el contexto, las circunstancias en que tiene lugar dicho proceso.



Fig. 3 *Casablanca* (M.Curtiz, 1942)

Hasta que el producto cinematográfico llega a su espectador, sufre numerosas transformaciones que quedan soterradas bajo una noción tan empleada como obsoleta: el *autor*¹³ del film. Estamos de acuerdo en que, generalmente, las decisiones estéticas en lo que respecta a la representación concreta del guión cinematográfico se atribuyen a la figura del realizador del film. Ahora bien, si queremos realizar un análisis cinematográfico riguroso 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, 1999). Por eso, nuestro espacio de trabajo para el análisis es 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. Y esto porque, en muchos casos, aquello que hace que recordemos un film de manera especial, las particularidades de su *forma fílmica*¹⁴ (Bordwell, 1996: 30-45) no provienen en absoluto de esa supuesta "voluntad

¹³ Puesta en circulación en los años cincuenta por la revista francesa de crítica cinematográfica *Cahiers du Cinéma*¹³, la categoría de "*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 posmodernismo 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.

¹⁴ Entendemos por forma fílmica, en el sentido más amplio, el sistema total que percibe un espectador en una película. La forma es el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un filme. (Bordwell, 1996: 42)

artística", sino de cuestiones que atañen al *proceso* de producción o elaboración del film, algunas de ellas más o menos casuales. Ocurre entonces que lo que *ha sido* representado supera a lo que se *pretendía* representar.

Así, por ejemplo, el éxito de *Casablanca*, 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 (*fig. .3*). 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. 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. Por ello, consideramos que resulta pertinente abordar el proceso de producción de un film en sus diversas etapas, por cuanto 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 esa naturaleza "colectiva" del texto fílmico que antes mencionábamos.

Ahora bien, se trate de decisiones conscientes y buscadas, o de huellas del proceso de transformación del texto cinematográfico, *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie* se tratarán aquí como niveles en los que reconstruir marcas textuales que vehiculan la subjetividad de un "autor", aún si éste es entendido únicamente como categoría de análisis y no como individualidad en cuyas manos se encuentre alguna vez el control total sobre el resultado final.

En un futuro, trataremos de analizar en qué medida pueden rastrearse también estas marcas subjetivas en el discurso de la audiodescripción, haciendo el recorrido a la inversa, siempre en el contexto del texto cinematográfico terminado, origen y final del proceso de análisis fílmico, origen y final también de la audiodescripción.

Empezamos el *viaje de ida*.

3. El “viaje de ida”: del guión al film. Niveles del texto fílmico.

"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".

(Entrevista de Pierre Billard a A. Hitchcock, en *L'Express*)

3.1 Preparando el film: la puesta en escena.

Desde la idea original de una película, que se resume en sólo dos líneas, el guionista va desarrollando su texto pasando por varias fases (*Story-line*, *sinopsis*, *tratamiento*) hasta llegar al guión literario. Este se convierte en el dibujo completo de la historia que se quiere contar, escena por escena. Es el primer paso y, normalmente, el paso previo a la aparición del productor, que atiende las necesidades del proyecto, redirigiéndolo si es necesario, y del realizador que ultima los detalles técnicos con o sin la ayuda del guionista, "apropiándose" así del texto de partida para convertirlo en la película plano a plano: el guión técnico.

3.1.1. La materia prima del guión: personajes y espacio escénico.

El guión literario debe contener tanto los diálogos de los personajes como una serie de acotaciones. Del mismo modo que en teatro, cada escena suele estar precedida por descripciones de lo que hacen los personajes, de cómo y en qué orden lo hacen. Para ello, el estilo de escritura del guionista se adapta progresivamente al lenguaje de las cámaras, esto es: describe acciones físicas, visibles y representables. Ese lenguaje de acciones visibles y representables es el lenguaje del guión, y será también con el que se audiodescribe posteriormente. Por ejemplo, en lugar de “X está nervioso”, un buen guionista escribiría frases como:

“Fuma un cigarrillo detrás de otro”

“El ojo de X parpadea con un tic”

“X golpea los dedos sobre la mesa”

En lugar de “X está deprimido”, el guión describiría una secuencia de este tipo:

“X entra en un bar, pide un güisqui, luego otro, y otro..., el camarero pone la canción preferida de Y, la mujer que acaba de abandonarle. X pide tres güisquis más hasta que, completamente borracho, es echado del bar por el camarero”.

Nadie es nada en un guión, todos *hacen (o dicen)*. Los personajes se van definiendo por sus actos, palabras, movimientos y reacciones en el espacio-tiempo de la escena para crear determinados efectos dramáticos e ir construyendo la trama del film.

Uno de los factores que condiciona la puesta en escena prevista por los guiones cinematográficos en el marco del MRI es el de los *géneros cinematográficos*. Resulta pertinente aquí distinguir entre géneros "abiertos" y "cerrados"

Una comedia o un drama pueden transcurrir en escenarios y épocas muy distintas, no existe ninguna condición fijada con respecto a los escenarios, el vestuario de los personajes o la ambientación que ha de rodearles. En ese sentido, estos géneros son "abiertos", pudiendo incluso combinarse entre sí con otros géneros. Eso no significa que carezcan de convenciones dramáticas (el uso de la música, por ejemplo, en los picos dramáticos es una convención de la tragedia y de la comedia romántica).

Los westerns o el cine de ciencia-ficción, sin embargo, son géneros "cerrados". Estipulan ciertas condiciones respecto a la puesta en escena. Como espectadores, reconocemos un western desde la aparición de los títulos de crédito por la música, los sombreros de vaquero y las pistolas, los penachos indios, o, a un nivel menos evidente, por el protagonismo de la naturaleza frente al hombre -reducido a una lejana figura a caballo en medio del derroche de planos generales de parajes desérticos. También tenemos nuestras expectativas de lo que es un film de ciencia-ficción. Esperamos encontrar naves espaciales, trajes futuristas, un gran número de efectos visuales y sonoros y probablemente alguna encarnación más o menos lograda de "vida extraterrestre".

En cualquier caso, cada película traducirá el guión de género en una *puesta en escena* propia, concreta y distinta a cualquier otra película anterior, (si no se trata de parecerse a otra voluntariamente¹⁵) dependiendo, una vez más, de cada una de las decisiones tomadas durante el proceso.

Pero aún si el film no es fácilmente adscribible a un género cinematográfico, el vestuario y los decorados transmiten información acerca de los personajes, del contexto espacio-temporal o, incluso, se convierten en metáfora o símbolo en algún aspecto.

En *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971), los maniqués del Korova Milkbar componen el único mobiliario de la secuencia inicial, donde son presentados Alex, Billy Boy y sus secuaces. Las mujeres desnudas de plástico en posturas obscenas que sirven como mesas, sillas o surtidores de bebida, constituyen claras referencias a la banalización del sexo (Marzal y Rubio, 2002).

¹⁵ A partir de los años 80, la crisis de los estudios hollywoodienses y la renovación de las distintas cinematografías colocaron a los géneros como categorías entrecruzables y visitables en forma de parodia o pastiche, donde el análisis de la puesta en escena se complicaba en un juego de citas y homenajes (Ej. es lo que hacen las parodias del tipo *Scary Movie* con el género de terror). Sin embargo, la industria del cine sigue encontrando rentable la producción por géneros cinematográficos, algunos de los cuales viven un momento de esplendor con recientes éxitos de taquilla (*Master and commander*, *Piratas del Caribe*, etc.) mientras que otros se encuentran prácticamente agotados (*Sin perdón* supuso una de las últimas apuestas por el western).



Fig. 4 *La naranja mecánica* (S. Kubrick, 1971)

El eclecticismo artístico de este film no es, obviamente, casual. Muy al contrario, la *puesta en escena* fue emprendida por Kubrick y Barry de un modo minucioso:

"Aparte de los procedimientos normales que uno esperaría del departamento de decoración u oficina de producción, tales como irse a localizar por ahí, parecía lógico para *La naranja mecánica*, puesto que era necesario encontrar localizaciones arquitectónicas modernas, revisar las revistas y los libros apropiados. Compré diez años de números atrasados de diez revistas distintas de arquitectura y me pasé dos semanas enteras con mi director de arte, John Barry, repasando y arrancando páginas. Se colocó el material seleccionado en un clasificador especial de exhibición llamado "Definitiv" construido por una compañía de Alemania. El sistema comprendía varias señales por valores, alfabéticas y numéricas, que quedaban expuestas cuando el clasificador colgaba de un estante. Estas señales permitían clasificar el material por referencias cruzadas de un número de maneras casi infinito" (Walker A., 1975 cfr. Marzal y Rubio, 2002).



Fig. 5 *La casa de los Alexander en La naranja mecánica* (S. Kubrick, 1971)



Fig 6. La casa de los padres de Alex.

La naranja mecánica no se plantea como una recreación de una época, ni tampoco como una reconstrucción del presente (si bien puede verse así en el nivel metafórico, completamente incomprendido en el momento histórico de su estreno). Antes bien, encontramos la creación de un mundo futurible, autónomo y perfectamente articulado.



Fig. 7 Alex y sus drugos



Fig. 8 Alex en la prisión

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 kistch de la casa de los padres de Alex. 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.

Los *espacios* naturales en que se ambientan las escenas también hablan de los personajes, de sus estados de ánimo, de la situación o el tema que se narra. Aún si el lector no es consciente o las elecciones son casuales, los sentidos disparados por todos los elementos de la puesta en escena pasan a formar parte del texto para siempre, y en el análisis fílmico debe aspirarse a detectar el máximo de estos sentidos. En el guión publicado de *Te doy mis ojos* (Icíar Bollaín, 2003), un reciente film sobre el drama social del maltrato, las productoras (la propia Icíar Bollaín y Alicia Luna) cuentan como se documentaron para retratar un problema tan complejo: acudieron a seminarios, reuniones, asociaciones, realizaron entrevistas a muchas mujeres que habían sufrido maltratos:

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, Luna, 2002:16)



Fig 9. *Te doy mis ojos* (I. Bollaín, 2003)

En definitiva, la construcción del film, se toman multitud de decisiones que suponen, al cabo, elecciones estéticas y narrativas, que configuran el texto como un producto exclusivo.

3.1.2. El guión como materia prima: origen del proceso visual.

Un mismo guión o historia de partida puede convertirse en una película radicalmente diferente de otra según el director que lo realice (o el productor que esté al cargo, la compenetración entre el iluminador y el director de fotografía, etc.). Un ejemplo muy claro de esto 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:



Fig.10 De izquierda a derecha: Jean Seberg en *Saint Joan* (Otto Preminger, 1957); Ingrid Bergman en *Joan of Arc* (Victor Fleming, 1948); Milla Jovovich en *The Messenger* (Luc Besson, 1999) y María Falconetti en *La Passion de Jeanne d'Arc* (Carl Theodor Dreyer, 1928).

Los *remakes* "puros" repiten la película anterior plano por plano, aunque suelen introducir nuevos actores ó actrices, cambios de vestuario, nueva música, etc. Algunos ejemplos de este tipo serían: *Perfume de mujer* (Dino Risi, 1974) y *Esencia de mujer* (Martin Brest, 1992), *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) y *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), donde la actriz principal era en ambos casos la misma (fig.11); *Solaris* (Andrei Tarkovsky, 1972) y su versión americana (Steven Soderbergh, 2002), o las innumerables versiones de *Robin Hood*, *Titanic* o *King*

Kong, incluida la reciente revisión de Peter Jackson, donde los decorados se suplen mediante los efectos especiales.



Fig 11 *Abre los ojos* (A. Amenábar, 1997) / *Vanilla Sky* (C. Crowe, 2001)

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. Por ejemplo, *La pasión de Cristo* (Mel Gibson, 2004) opta por una puesta en escena naturalista buscando la identificación del espectador a través del hiperrealismo (fig. 12), 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.

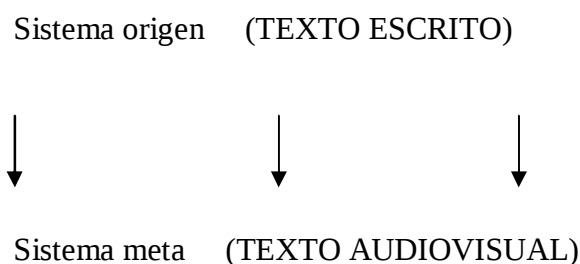


Fig. 12 *La pasión de Cristo* (M. Gibson, 2004)



Fig. 13 *Jesucristo superstar* (N. Jewinson, 1973)

Por todo lo anterior, decimos que el guión de cine no es el final de un proceso literario, sino el origen de un proceso visual. Este proceso implica un primer trasvase intersemiótico general, de las palabras del guionista a las imágenes del film:



Como decíamos al principio, el primer paso dentro de ese proceso traductor de las palabras del guionista a las imágenes del film es el guión técnico. El guión técnico desglosa en planos las escenas previstas en el guión literario, y suele acompañarse de los dibujos de estos planos (*story-board*) con el objeto de constituir una verdadera guía visual para todo el equipo durante el rodaje. Como ejemplo de esta primera "traducción" de palabras a imágenes, reproducimos aquí un extracto del guión literario y el fragmento del *story-board* que le corresponde, a fin de poder compararlos. Se trata de una de las secuencias¹⁶ centrales de *Poniente* (Chus Gutiérrez, 2002)

¹⁶ 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, como la de Martínez Abadía: *Escena*: 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. *Secuencia*: 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. (Martínez Abadía, 1999: 29).

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 la 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.



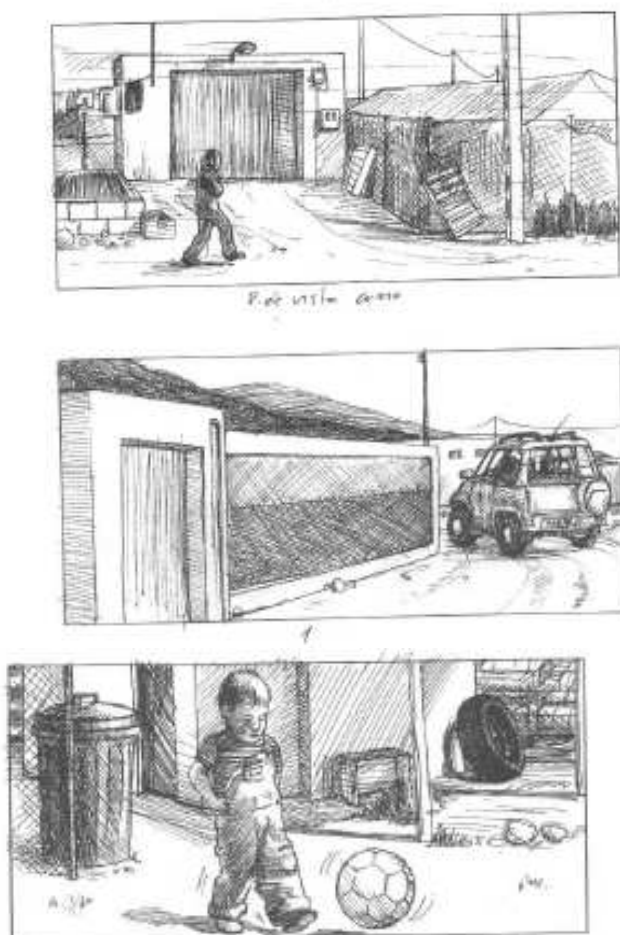


Fig. 14 y 15 Fragmento de guión y story-board de *Poniente* (Chus Gutiérrez, 2002)

Tras el rodaje y el montaje, sin embargo, esta escena quedó muy distinta a como preveía el *story-board*. No olvidemos que el *story* es tan sólo una guía visual para el rodaje, que puede sufrir modificaciones sobre la marcha en el propio rodaje y, por supuesto, en el posterior montaje el material rodado. Veamos, si no, el *découpage*¹⁷ 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:

¹⁷ 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.



Fig. 16 Fragmento del film *Poniente* (Chus Gutiérrez, 2002)

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, el equipo de *casting* no pudo encontrar un actor, los atrezzistas olvidaron construir la pelota de plástico para el día en que se rodaba esa secuencia, surgieron dificultades técnicas en el rodaje, o lo que es lo mismo: problemas en la *fase de producción*.

El encargado de producción, aunque a menudo en compenetración con el director (ya hemos mencionado que, a este respecto, hablamos de *categorías* y no de individuos) realiza una lectura del guión en términos materiales. Es decir, "escanea" el guión buscando todo el material humano, técnico y logístico necesario para llevar

a cabo el film¹⁸. Esta primera lectura es un proceso cercenador, que acabará trayendo a lo concreto toda posible abstracción o idealización presente en el guión escrito. Los personajes se convertirán en actores. Los lugares evocados en lugares reales, en localizaciones. El atrezzo y el vestuario serán encargados al equipo contratado y no a otro, que seguirá unos patrones y elegirá unas telas, que realizará los decorados, conseguirá los objetos que en la historia tendrán un valor simbólico, etc. Todo formará parte de la *puesta en escena*, de la preparación de cada escenario de la historia. Una historia que tendrá que ser contada plano a plano mediante el lenguaje de las cámaras. Es el paso siguiente.

3.2 La filmación en el rodaje: la puesta en cuadro.

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, R. 1990).

Uno de los procedimientos más específicamente cinematográficos, y uno de los códigos visuales más importantes, es la planificación. La información visual contenida en cada plano cinematográfico es resultado de una selección. El punto de vista elegido para representar una escena representa una intención, una marca subjetiva, cuyas causas, como hemos dicho, pueden ser narrativas o estilísticas, pero cuyas consecuencias para la traducción, en este caso, hacia el guión audiodescritivo, son previsibles.

La *puesta en cuadro* es la máxima expresión del lenguaje de la cámara. Es la planificación de la película, el modo en que se realizan las imágenes, plano a plano.

¹⁸ 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.

Ya hemos hablado de cuáles son algunos de los procedimientos empleados en los rodajes cinematográficos al componer las secuencias para su posterior montaje. Pasaremos por alto todo ese tipo de cuestiones, puesto que lo que aquí nos interesa es el empleo de procedimientos cuyos efectos narrativos y estilísticos sean legibles en el texto fílmico terminado.

Ahora bien, lo que sí nos interesa para la lectura y el análisis es el *espacio textual* que inaugura el empleo de unos procedimientos u otros. La plasmación audiovisual de los escenarios, personajes y acciones descritos en un guión cinematográfico es necesariamente distinta cuando es llevado a cabo por un realizador u otro, dando como resultado distintos acontecimientos comunicativos (Beaugrande, Dressler, 1972) en los que puede rastrearse fácilmente la huella textual de una 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 [...] (R. Carmona, 1996: 248-249)

3.2.1 Recorridos de la cámara: posición, ángulación, inclinación y movimientos.



Fig. 17 Uso de filtros



Fig. 18 Puesta en cuadro simbólica

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") y opta por un nivel dentro de la escala de planos (primer plano, plano medio, plano general, etc.), pero también por una posición de la cámara, por dejarla estática o usar algún movimiento, por colocarla a una altura determinada, por la utilización de filtros o lentes especiales, etc.

Algunos de los planos de *La ventana indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954) (Fig. 3) son buen ejemplo de la utilización de *filtros* para obtener un determinado resultado estético y dramático. El protagonista de esta historia, interpretado por James Stewart, tiene un accidente que le deja postrado en una silla de ruedas, desde donde observará al vecindario hasta dar con una serie de pistas que le hacen pensar que ha descubierto un asesinato. Compartimos el punto de vista del 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 (*fig. 17*) está justificado diegéticamente. Para ver más de cerca, Tom 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. En otro plano de la misma escena somos testigo de hasta dónde ha crecido ese deseo de ver más, puesto que este es construido como una metáfora de su voyeurismo (*fig. 18*). La puesta en cuadro recuerda a un bodegón, donde 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 Tom llega a dejar el bocadillo por el teleobjetivo (*v. anexo dvd*)



Fig. 19 Bibi Andersson y Liv Ullman en *Persona* (I. Bergman, 1966)

Otros responsabilizan casi enteramente de su forma fílmica (Bordwell, 1996) a la puesta en cuadro, jugando con los *encuadres* y la *escala de planos*. El estilo del cine de Ingmar Bergman, fundamentado en los primeros planos, llegó a su cumbre en el film *Persona* (1966), rodada exclusivamente con primeros planos de los rostros de las dos protagonistas: una actriz que no habla y su enfermera, encargada de cuidarla. 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.

Y si la elección de los encuadres y las escalas (primer plano, plano medio, plano general, etc.) pueden ser una decisión estética con implicaciones que afecten a la interpretación del film completo, también lo harán las posiciones, angulación e inclinación de la cámara, pertenecientes a la puesta en cuadro de igual modo. Se trata de recursos expresivos que también “dirigen” nuestra atención en un lugar u otro, añadiéndole o restándole, a veces, connotaciones de poder, fuerza o dignidad (angulación picada y contrapicada), pudiendo generar efectos cómicos (zooms muy cercanos, lentes deformantes, etc.) o añadir tensión a la escena (planos inclinados).

Fijémonos, si no, en otro ejemplo por contraste. *La pasión de Juana de Arco* (C.T. Dreyer, 1928) y *Juana de Arco* (Luc Besson, 1999) son dos películas que cuentan la misma historia, pero elaboran discursos opuestos 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, tono tragicómico, etc.), es fundamental el uso de los planos inclinados y estáticos. La *inclinación de la cámara* añade tensión visual a la fotografía y produce un efecto de extrañeza que acentúa su valor dramático, 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.



Fig. 20 La pasión de Juana de Arco (C.T. Dreyer, 1928)



Fig. 21 Juana de Arco (Luc Besson, 1999)

Respecto a la angulación de la cámara, la toma cinematográfica 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.

Los ángulos *picados* representan la visión desde un lugar más alto, pudiendo equipararse a una persona de mayor altura, de ahí que el objeto enfocado adquiera connotaciones de flaqueza, debilidad o impotencia. En *La noche del cazador*, Robert Mitchum es presentado 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 a la asimilación con el punto de vista de la abuelita, interpretada por Lillian Gish. La *intencionalidad* discursiva se revela también a través de la puesta en escena. En cada mano, el personaje tiene tatuado un sustantivo diferente, empleando un dedo para cada letra: "love" y "hate". Cuando, más adelante, el personaje demuestre su maldad, lo hará con su mano perversa, en la que el espectador lee: "Hate". Durante este plano (*fig. 22*), sin embargo, la mano que ve el espectador es aquella que reza: "love", magnificada por un efecto óptico.

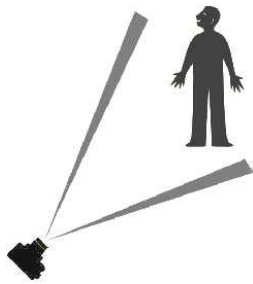


Cámara en ángulo picado



Fig. 22 *La noche del cazador* (C. Laughton, 1955)

Los ángulos *contrapicados* son tomados desde una posición inferior al personaje, como adoptando el punto de vista de alguien inferior. 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" lo encontramos en uno de los planos de *Terminator* (James Cameron, 1991).



Cámara en ángulo contrapicado



Fig. 23 Terminator (James Cameron, 1991)

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 en ese encuadre. Mediante procedimientos técnicos que no explicaremos aquí, como la profundidad de campo, se 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. Estas técnicas crean figuras y fondos en la pantalla, por lo que pueden preverse las consecuencias de esta *focalización* para su traducción discursiva a palabras: la banda audiodescrita.

De hecho, un plano determina un espacio icónico en el que se conjugan los distintos elementos en un determinado orden espacial y temporal. Y esto porque la puesta en cuadro también define una *duración* para cada plano. Así, la mirada del espectador cinematográfico es una mirada guiada espacialmente, por un lado -a través de esos procedimientos técnicos antes mencionados (inclinación, angulación, posición, filtros)- y temporalmente, por otro. Como reconoce Carmona, 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: 137).

Los *movimientos de cámara* son los casos más claros de forzamiento de esa 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. Travellings, panorámicas y zooms¹⁹ guían sin que nos demos cuenta nuestra lectura de las imágenes. En la actualidad, unos de los procedimientos más empleados por algunos directores es la cámara al hombro. Inventada por los primeros reporteros de actualidades cinematográficas, su uso se convirtió en manifiesto del movimiento cinematográfico conocido como *Nouvelle vague*. Hoy puebla las televisiones y algunos cines, puesto que proporciona frescura y el resultado estético es de una mayor veracidad. Isabel Coixet lo ha empleado en muchos de sus films, como en el siguiente plano de *La vida secreta de las palabras* (I. Coixet, 2005). Corresponde a la entrada de Hanna en la habitación de Joseph, el herido que yace en la habitación contigua. Las tres imágenes (Fig. 24 a, b, y c) pertenecen a momentos sucesivos de un mismo plano, que se desarrolla gracias a un movimiento de cámara lateral -de derecha a izquierda- y descendente. Este plano reproduce el recorrido de la mirada de Hanna, su duración en el tiempo, y el espectador lo lee a la velocidad que se lo muestra el movimiento de cámara empleado, a tiempo real.



Fig. 24 (c)

Fig. 24 (b)

Fig. 24 (a)

Sin embargo, el orden de la mirada también existe 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.

En efecto, la mirada se mueve guiada por ciertos movimientos, luces, colores, distribución y tamaños. Si recordamos, además, los filtros diferenciados por Munari, nuestra experiencia y expectativas, en relación con los filtros *culturales*,

¹⁹ A menudo, el zoom es considerado un falso movimiento de cámara, puesto que no se trata de un desplazamiento ni de un giro, como los travellings y las panorámicas respectivamente, sino de un movimiento de naturaleza óptica, no física, que se regula mediante el mecanismo interno de las lentes que componen la cámara.

experienciales, operativos y sensoriales, también influye en nuestra “apropiación” selectiva del encuadre.

3.2.2. Los recorridos de la mirada. Orden de lectura en las imágenes.

En líneas generales, dice R. Carmona, podemos decir que el espectador procederá a la lectura de una imagen otorgando inconscientemente prioridad a unos elementos sobre otros:

- a) Según sea móvil o estático.
- b) Según su iluminación o colorido.
- c) Según su distribución y tamaño.

Un elemento móvil atraerá más la atención que uno estático. 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 improviso, nuestra mirada no podrá evitar seguir las. 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 respecto de lo que, consciente o inconscientemente, esperamos del desarrollo de la acción. "No vemos siempre lo que hay, sino lo que buscamos ver" (Carmona: 1996: 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 (en relación, probablemente, con los géneros cinematográficos) 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.

El juego de luces y colores es también un mecanismo para atraer la mirada espectral. El juego de contrastes en el cine negro, por ejemplo, sirve para crear efectos estéticos y narrativos. Cuando vemos aparecer una niña con el abrigo color naranja en *La lista de Schindler* (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 naranja. El color encarna así la emoción, disparando a la memoria del espectador mediante el juego con los elementos de la *puesta en escena*, su aparición y disposición en la *puesta en cuadro* y su recuperación a través del montaje (*puesta en serie*).

La distribución y el tamaño de los elementos funcionan de manera similar. 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 próximo ejemplo analizado, una escena de *Belle époque* (Fernando Trueba, 1992), opera también sobre esta prioridad de lectura, por otra parte obvia: los elementos de mayor tamaño son detectados antes que los más pequeños o difusos. Según esta ley perceptiva, aquello que ocupe mayor espacio en el encuadre adquiere más relevancia.

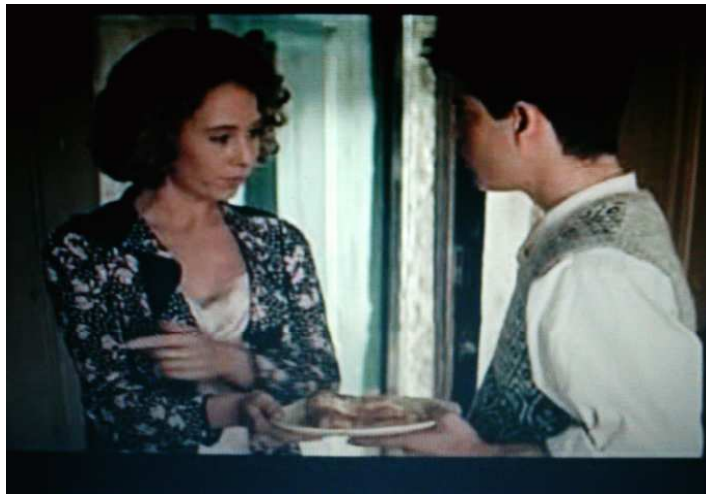


Fig. 25 Belle époque (F. Trueba, 1992)

La *puesta en cuadro* está, ya lo hemos dicho, 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 (v. *anexo dvd*). 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. 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 bocado 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 (*Fig. 26*). Vemos en primerísimo plano la mano de Fernando que coloca el bocado 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, la tortilla se convierte en metonimia de Clara, de su mimo y su ofrecimiento. Fernando abandona el bocado 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.



Fig. 26 Belle époque (F. Trueba, 1992)

Todos los 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, describiremos previsiblemente en el orden en que nos hacen leer las imágenes.

3.3 El montaje: la puesta en serie.²⁰

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. Es la tercera fase de escritura.

3.3.1 Concepto y tipos de montaje

El trabajo de montaje se subdivide en las siguientes fases, todas ellas consideradas parte del proceso, entendido como una cadena de elecciones:

1. Elección de la toma válida de rodaje.
2. Elección del orden definitivo de los planos.
3. Elección del modo de transición entre unos planos y otros (montaje por corte, fundido en negro, fundido encadenado, cortinillas...)
4. Elección de la duración de cada plano (proceso de *afinado*) para el estilo narrativo (creación del ritmo de montaje).
5. Elección /creación y sincronización de la banda sonora.

²⁰ Respecto a la puesta en serie, sería muy difícil analizar en este trabajo todas sus implicaciones puesto el montaje es “el alma” del film. Mencionaremos sólo algunos aspectos relevantes, el primero de los cuales anotamos antes de empezar para no confundirnos. La *puesta en serie* no es un sinónimo exacto de *montaje* cinematográfico. Mientras que el concepto de puesta en serie implica, sin más una ordenación de los planos en sucesión seriada, cuando se habla de montaje hablamos de un método de ordenación concebido de un modo determinado, pudiendo diferenciar entre varios conceptos de montaje que aquí no trataremos: montaje analítico o sintético, montaje invisible, montaje de atracciones, montaje de relación, montaje dinámico, montaje virtual, montaje elíptico, etc.

6. Preparación de todas las bandas de sonido.

Así pues, la puesta en serie es el momento en el que la historia que contamos se convierte en discurso:

"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: 128)

La fragmentación del texto cinematográfico es algo artificial aunque se "naturalice" ante el espectador. Esa "naturalización" se produce precisamente por el dirigismo de la mirada que mencionamos en el anterior nivel. La concepción del montaje en el MRI es, precisamente, la de ser borrado o "invisible" para el espectador, que se va identificando con los puntos de vista que le propone la planificación cinematográfica. El llamado montaje *transparente* (Sánchez-Biosca, 1996) es arbitrario y discursivo, con 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 os 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" (A.Bazin, 1966: 123-124) [...]

"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" (A. Bazin, 1966: 147)

Por eso también se habla de "montaje continuo" para referirse al tipo de puesta en serie del material filmado por el cual se mantiene continua y clara la línea de la narración. Persigue la continuidad espacial y temporal, aunque puede emplear

distintas técnicas y procedimientos que permitan seguir el hilo de la historia sin ordenarla cronológicamente²¹ (*flashback*, *flashforward*, etc.).

3.3.2 Las tres leyes del montaje. El ritmo.

El trabajo del montador consiste en localizar los centros de interés definidos en la puesta en cuadro y asegurar su exacta continuidad. Para ello, durante su trabajo se rige por tres leyes, que pueden entenderse en un sentido amplio y se cumplen en distinto grado en todos los tipos de montaje *narrativo*²², especialmente para el MRI:

-*La ley de secuencia material*, basada en la mirada o el pensamiento de los personajes, por medio de la cámara subjetiva y el plano-contraplano. Con arreglo a esta ley, cada plano va mostrando lo que el personaje anterior veía, pensaba, trataba de ver o debería haber visto. Más adelante, veremos un ejemplo de ello con *Te doy mis ojos* (I. Bollaín, 2003).

-*La ley de la tensión psicológica*, por la que todo plano debe contener un elemento o una ausencia de éstos que engendre en el espectador una impresión de insatisfacción y, por tanto, de curiosidad. La curiosidad suscitada en el espectador ha de satisfacerse en el plano siguiente. 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.

-*La ley de progresión dinámica*, por la que cada plano debe contener informaciones o situaciones que aporten datos nuevos. Si no fuera así, el espectador

²¹ Si la acción es única y se expone en orden lógico y cronológico se habla de "montaje lineal".

²² 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 chien andalou* (L. Buñuel y S. Dalí, 1928) desarrolla lo que se ha dado en llamar cine-poesía a la vez que desafía desacadamente las convenciones narrativas de la época. 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.

tendría la desagradable sensación de no comprender la narración o de que está perdiendo el tiempo con planos inútiles.

Gracias a estas tres 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.

En ese sentido, la puesta en serie se encuentra también imbricada con la puesta en escena y sus elementos. 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 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, Mr. Shelldrake ha llevado a Fran, la ascensorista de la empresa, de quien Baxter está enamorado. Cuando, en esta escena (*fig. 24*) le devuelve a Shelldrake el espejito que encontró en su sofá, Baxter no sabe que es de Fran, pero los espectadores sí lo sabemos.



Figs. 27 y 28 El apartamento (B. Wilder, 1960)

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 daría la información. Será minutos más tarde, estando con Fran, cuando Baxter reconocerá el espejito y comprenderá que

Fran es la amante de Shelldrake, con lo que su actitud hacia ella cambiará completamente, al menos hasta el siguiente punto de giro de este magnífico guión.



Figs. 29 y 30 El apartamento (B. Wilder, 1960)

Cada plano debe tener su contenido argumental. Esto implica, desde el punto de vista de su descodificación o lectura, que debe tener la *duración* necesaria para que el espectador reconozca las nuevas informaciones que han motivado al director a cambiar de plano. Es lo que se conoce como el *ritmo* del montaje. 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 (3-4 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. El ritmo se consigue con varias técnicas o métodos de montaje.

3.3.3 Métodos de montaje

Historia y discurso en cine no son la misma cosa. El montaje continuo es aquel que hace coincidir ambas en el tiempo. Ese es el lenguaje de la *mostración*. Sin embargo, lo más habitual es que el tiempo de la historia no coincida con el tiempo del discurso. Esa es la verdadera *narración* cinematográfica. Comprimir o expandir, acelerar o ralentizar, ordenar, desordenar y alterar el tiempo es uno de los cometidos vocacionales del montaje.

El otro cometido, igualmente importante pero no tan distintivo de la narración cinematográfica, es el de gestionar los modos de organizar la información en el relato. 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.

En cuanto a los métodos de montaje, existen múltiples nomenclaturas y el debate teórico resulta inagotable. Si adoptamos una nomenclatura descriptiva sin afán normativo alguno, los métodos del montaje narrativo pueden resumirse en:

a) Montaje alterno o paralelo.

Llamado también montaje *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 alterno ofrece varias posibilidades narrativas (Páramo, J., 2002: 498):

- 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.

b) Montaje por analogía, asociación o contraste.

Medio de transición entre escenas o cambios de plano, basado en la asociación de ideas, en la similitud de movimientos, semejanza de objetos, etc. Narrativamente ofrece las mismas posibilidades que el anterior, sólo que la continuidad se busca por medio de la asociación de ideas. Puede ser:

- por *analogía de forma* (Ej.: de un contrapicado de una cordillera a un contrapicado de rascacielos neoyorquinos);

- por *analogía de contenido* (Ej. de una pantera a la mujer-pantera);

- por *contraste de forma* (Ej.: de un gordo a un flaco);

- por *contraste de contenido* (Ej.: de un hambriento a una mesa llena de comida);

- por *analogía de la forma y contraste del contenido* (Ej.: 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* (Ej.: el protagonista ve en un televisor una pareja besándose y él besa a su novia).

c) *Montaje causa-efecto.*

Aplicación al montaje del principio de causa-efecto, que se usa casi siempre no de una manera simple y automática, sino mediante la repetición, para alargar la intensidad y lograr el suspense. Con arreglo a ello, el montaje puede ser:

- por *causa y efecto* (Ej.: un hombre acciona la manivela de una caja explosiva y un puente vuela por los aires)

- por *causa sin efecto* (Ej.: un hombre se cae al vacío y no se ve su caída, sino que se pasa a otra escena)

-por un *efecto sin causa* (Ej.: una puerta se abre lentamente, pero no vemos quién o qué la abre).

En relación con la construcción del tiempo cinematográfico, el montaje descompone las acciones en distintos planos, que las alargan (expansión) o las comprimen

(compresión) en pantalla. La puesta en serie puede alterar el ritmo cronológico del relato mediante dos mecanismos fundamentales:

d) *Montaje por previsión (flashforward)*: insertando en una escena momentos que más tarde sucederán o pueden suceder.

e) *Montaje por evocación (flashback)*: insertando escenas o secuencias que ya han transcurrido en un tiempo desconocido para el espectador y que se muestran en presente cinematográfico.

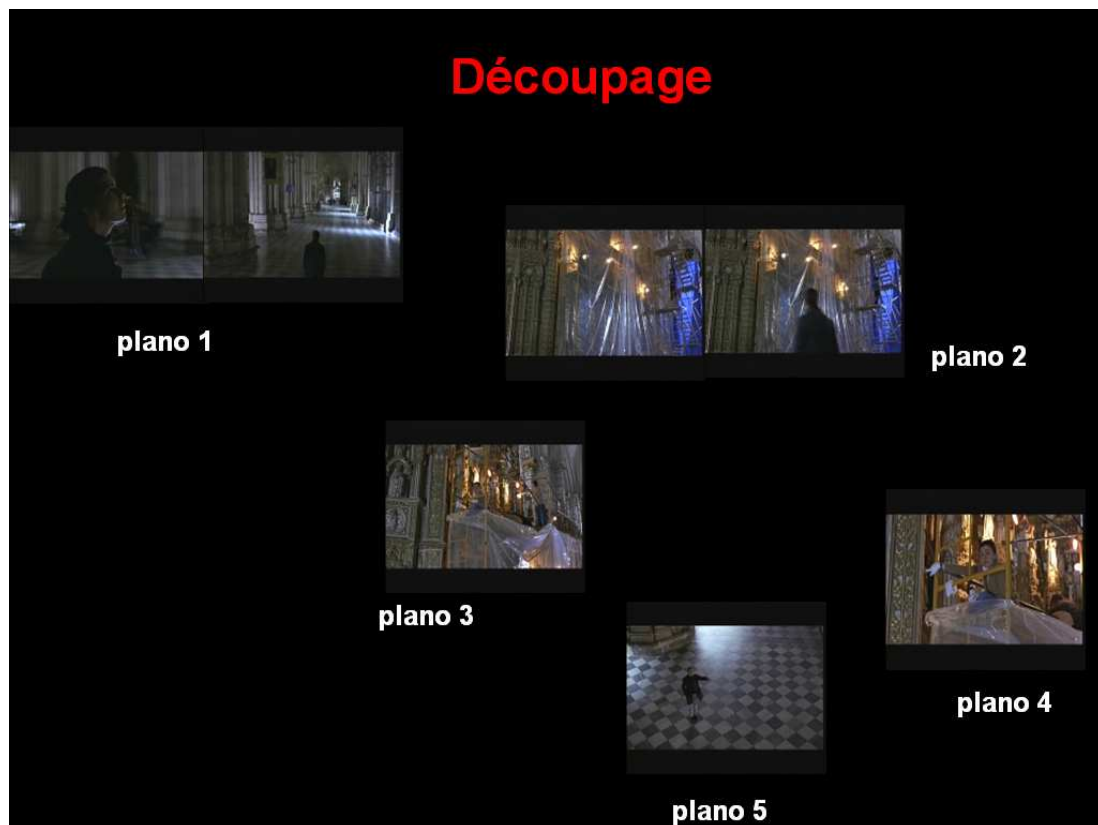
Muchos de estos procedimientos pueden combinarse entre sí. Por ejemplo, dos planos montados por analogía pueden ser, a su vez, un flashback al pasado inmediato. Un poco más adelante veremos un ejemplo de esto en el análisis del tiempo con *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

3.3.4. La construcción del espacio y del tiempo.

Mediante el montaje construimos un *espacio* (lugar de las acciones) y un *tiempo* (orden de las acciones y duración) propios del relato cinematográfico, además de organizar la información que vamos dando al espectador.

La *construcción del espacio* en cine pertenece a la puesta en serie tanto como a la puesta en cuadro. Ya decíamos que cada encuadre definía un campo y un fuera de campo visual y sonoro. Las entradas y salidas de los personajes a escena nos daban pistas sobre qué distancia hay de aquí a allí, que hay tras la habitación que vemos, y qué dimensiones tienen los objetos respecto al espacio de representación. Pues bien, es en la puesta en serie cuando las imágenes se articulan para restituir en la mente del espectador el espacio fragmentado. Veámoslo en un ejemplo extraído de un film del que ya hemos hablado en alguno de los capítulos anteriores: *Te doy mis ojos* (Icíar Bollaín, 2003). Reproducimos el *découpage* de la entrada de Pilar en la catedral de Toledo, donde Ana trabaja de restauradora (v. *anexo dvd*). El espacio se construye aquí a través de la mirada de Pilar (cámara subjetiva), de la mirada de Ana (cámara subjetiva, dando el contraplano) y de algunos planos "omnisicientes" que no

corresponden al punto de vista de ningún personaje. Se colocan únicamente para construir el espacio que hay alrededor de Ana de un modo expresivo, puesto que la inmensidad del sagrado lugar, su rotundidad hace que veamos a Pilar todavía más pequeña.



Los planos 1 y 5 emplean el ángulo contrapicado que acentúa la sensación de vacío alrededor de Pilar, empequeñeciéndola su figura. El plano 2 espera a que llegue Pilar para inaugurar la serie de plano-contraplano que representa la conversación entre los personajes. Pilar mira hacia arriba al final del plano 2 y el plano 3 nos muestra lo que ve: Ana, subida al andamio, la saluda. La intervención del diálogo actúa de nexo para articular el plano 4, que ya deja de corresponder exactamente a la mirada de Pilar. Ana, más próxima ahora a nuestra mirada, le señala 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 con la ayuda de nuestra mirada espectral.



plano 7



plano 6



plano 9



plano 8



plano 11



plano 10



plano 14



plano 13



plano 15



plano 16

Tras una pequeña elipsis, Pilar avanza por el pasillo entre cuadros de hombres ilustres. Recordamos que el tema clave de este film era el maltrato a las mujeres, encarnadas en el personaje de Pilar.

Recuperemos, 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. Este es un fragmento perteneciente 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 una 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 ojeroso 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 sonríe contagiada por la risa de Ana.

ANA

Acaba de darse cuenta que ha salido de casa en zapatillas.

[...]

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 la secuencia 16a, observando los cuadros de hombres ilustres. En efecto, todas las pinturas representan hombres excepto una, la doliente virgen. 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. La actitud de Ana ante el cuadro de la Dolorosa refleja su perturbación al descubrir que desde antaño el papel de la mujer es el de estar destinada a sufrir. Es una secuencia lenta, en silencio y de tono melancólico. Al menos hasta la aparición de Ana, en el plano 15, que con su broma²³ sacude al espectador y a Pilar de su melancolía, provocando al menos una sonrisa. El plano final se construye también con una puesta en cuadro que contradice la solemnidad de la secuencia. Sin embargo, el guión no dice nada de ello. Se trata de un sentido que han adquirido las imágenes del que desconocemos el origen. En el plano 16 se ha creado 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. Silencio y ruido, alegría y tristeza, vida y muerte en un mismo espacio. El trasvase intersmiótico de este tipo de efectos de *montaje interno*²⁴ pueden resultar complicado por lo que este procedimiento tiene de sintético. Si la *duración* de los planos simbólicos es igual que la de los que no lo son, el audiodescriptor probablemente decidirá 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.

La construcción del tiempo sí es algo completamente exclusivo de la puesta en serie. El modo de organizar 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. *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000) ó, *Memento* (Christopher Nolan, 2000) son ejemplos de films cuya trama reside en el modo de articular el propio relato. En otros, el interés reside en lo que no se muestra. Este procedimiento se conoce como *elipsis* y es lo que desata la curiosidad por la historia. Cuando los cinco presidiarios de *La evasión* deciden fugarse juntos, no conocemos cuál es el plan que llevarán a cabo puesto que en el momento en que el

²³ La secuencia inicial de la película muestra como Pilar huye de su casa tras una paliza de Antonio y corre con su hijo a refugiarse en casa de Ana. Al llegar, abraza a su hermana llorando. Cuando Ana le pregunta qué ha pasado, Pilar se mira los pies y le dice, entre sollozos, que se ha salido con las zapatillas de casa puestas.

²⁴ Se habla de montaje interno (por oposición al *externo*, que sería la puesta en serie) cuando en un mismo plano se crean subespacios, dejando algunos elementos en primer término y otros en un segundo o tercer término.

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 fílmico) será seguido por el espectador con gran interés.

El ejemplo que hemos elegido para explicar algunos de los juegos de montaje con el que puede encontrarse el espectador es una de las películas que renovó el concepto de film-puzzle -inaugurado por el clásico contemporáneo *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941)- que propone al espectador recomponer las piezas participando en el juego narrativo. El guión de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) incluye un sobrenombre que la película no tiene: "*Pulp Fiction. Tres historias en una misma historia*". Este sobrenombre se explica porque la acción discurre en tres días y, en cada uno de ellos, cobran más protagonismo unos personajes u otros. Se divide rehecho por episodios (con prólogo y epílogo) que, si ordenamos cronológicamente, quedarían más o menos como sigue:

Orden cronológico de la historia en *Pulp fiction*:

DIA 1	
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)

DIA 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.

DIA 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.

Para recomponer la estructura cronológica de las tres historias hemos tenido que descifrar un puzzle narrativo donde las piezas habían sido revueltas sin aparente concierto. Pero las pistas están ahí: las dicen los personajes durante los diálogos, en los decorados por los que remueven los personajes, en su ropa, etc. La escritura fílmica espera que el espectador relacione las distintas situaciones, intercalando los episodios con una estructura, a la postre, cíclica. Este es el orden en el que son relatados al espectador estos episodios:

Orden del discurso fílmico en *Pulp fiction*:

1. Prólogo

- 1.1 El rótulo de apertura.
- 1.2. El atraco en el restaurante.
- 1.3. Los títulos de crédito.

2. *La primera historia: “Vincent Vega y la mujer de Marsellus Wallace”*

- 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.

3. *La segunda historia: “El reloj de oro”*

- 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.

4. *La tercera historia: “La situación de Bonnie”*

- 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.

5. *Epílogo*

- 5.1. Desayuno con atraco.
- 5.2. Créditos finales.

Estos dos esquemas comparados nos servirían en cada película a la hora de analizarla en términos macroestructurales y, a partir ahí, establecer relaciones y vínculos también con el nivel microestructural.

Veamos si no, las escenas que están subrayadas en negrita: 2.4. y 2.5. 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 discurso? ¿Qué mecanismos temporales se han empleado? Jules y Vincent aparecen en el bar donde está teniendo lugar el arreglo del combate vestidos con camisetas de sport y pantalones cortos (*fig. 31*). A su llegada, hay incluso un personaje que resalta su extraño atuendo, teniendo en cuenta que hasta ahora los hemos visto siempre enfundados en sus elegantes trajes negros.

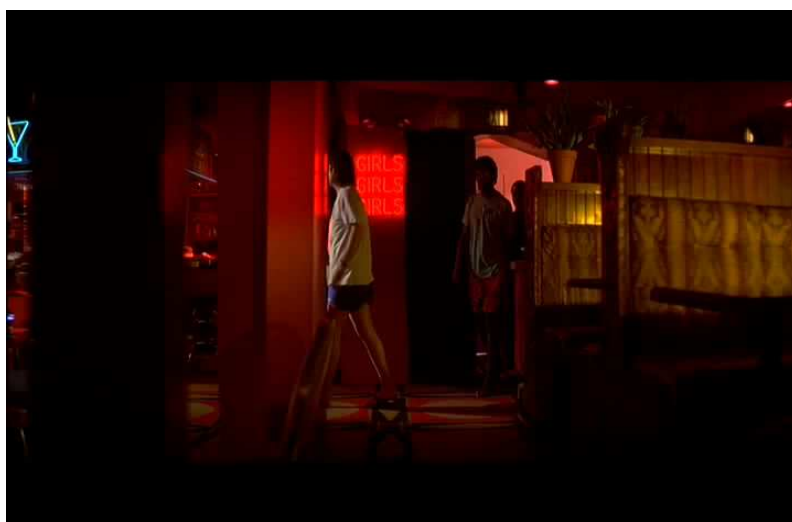


Fig. 31 El arreglo del combate

Este episodio se nos muestra después de la matanza en el piso (2.2), pero ocurre horas después de la muerte accidental de Marvin. 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 necesitarán cambiarse de ropa. Pero esto es contado en los episodios 4.3 y 4.4. que aparecen más tarde en el relato. Además, debido a una elipsis, El espectador no ve nunca la ropa que les presta Jimmie. Tras haber realizado el análisis cinematográfico, puede deducirlo, puesto que 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).



Fig. 32 La compra de la droga

En el segundo episodio, 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”. Estamos en el segundo episodio, protagonizado por Vincent y Mia 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 (*fig.32*). 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 (v. plano 6). Entendiéndolo como un montaje por analogía cobra sentido la evolución del rostro de Vincent a medida que avanza la secuencia (v. plano 7).



Plano 1



Plano 2



Plano 3



Plano 4



Plano 5



Plano 6



Plano 7

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, las fórmulas temporales y el uso de partículas fóricas 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 en el próximo viaje de vuelta. Pero hagamos aquí una escala.

4. Sobre las competencias del audiodescriptor.

“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”.

(Juan Marsé, *El amante bilingüe*)

Existe muy poca documentación publicada acerca del perfil profesional del audiodescriptor. Aunque, bien es cierto que a nivel didáctico nos consta que se ha elaborado material al respecto en el marco de cursos y *masters* universitarios tanto en España como en el extranjero, no se ha cursado publicación alguna con pretensiones sistemáticas.

Recientemente, sin embargo, se ha hecho público un informe del también reciente Cesya (Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción) que aborda las principales competencias deseables para dos nuevos tipos de profesionales: los subtituladores de SPS y los audiodescriptores. El escrito, que puede consultarse *on-*

line en la misma página del Cesya, está elaborado por Jorge Díaz Cintas con fecha de septiembre de 2006. En lo que respecta a la audiodescripción, Díaz Cintas remite a la definición de la norma UNE 153020, titulada Audiodescripción para personas con discapacidad visual, según la cual la audiodescripción es “un servicio de apoyo a la comunicación que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con el 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 una persona que ve” (las cursivas son nuestras). La definición propuesta en la norma incluye varias alusiones al concepto de audiodescripción que aquí manejamos y que Díaz Cintas no menciona en su informe. La audiodescripción es una adaptación de los productos audiovisuales que compensa la carencia de captación visual. Pero este servicio de apoyo es, a su vez, una explicación sonora de las imágenes, y como tal una *traducción* (de índole intersemiótica).

Tras unas consideraciones generales, Díaz Cintas agrupa las competencias profesionales del audiodescriptor en cuatro grandes grupos:

- 1) Competencias lingüísticas,
- 2) Competencias temáticas o de contenido,
- 3) Competencias tecnológicas y aplicadas,
- 4) Competencias personales y generales.

En el primer grupo incluye el conocimiento exhaustivo del idioma materno (léxico, gramática y sintaxis), la creatividad y sensibilidad lingüísticas, habilidad en la revisión y edición de textos y conocimientos en lengua inglesa.

El segundo grupo engloba conocimientos generales sobre discapacidad y accesibilidad y específicos sobre la discapacidad visual; conocimiento del lenguaje cinematográfico y la semiótica de la imagen; conocimientos de historia del arte para elaborar audioguías y conocimiento de la terminología teatral básica. Pero también están en este aparatado las competencias referidas a otras modalidades que potencian

la accesibilidad a los medios audiovisuales (lengua de signos, SPS e incluso el subtítulo interlingüístico o la accesibilidad *web*); la teoría y la práctica de la AD, así como el conocimiento sobre el mercado laboral y la legislación en esta materia.

El tercer grupo es el de las competencias tecnológicas. La primera se refiere al uso y manejo de ordenadores, programas informáticos e Internet. Díaz Cintas sugiere, además de esta, una competencia referida a la buena disposición para el aprendizaje de nuevos programas y aplicaciones y otra centrada en el dominio de programas específicos de AD, especialmente cuando el guionista y el locutor de la audiodescripción son la misma persona. Añade aún dos competencias “ideales” asociadas a las anteriores: conocimiento técnico avanzado de las tecnologías analógicas y digitales en el campo audiovisual y conocimientos de locución. A nuestro parecer, la más importante es la que asocia el trabajo en entornos informáticos con el dominio de estrategias de documentación y búsqueda de información.

Por último, el cuarto grupo contiene requisitos generales de variada índole: una cultura general amplia, capacidad de aprendizaje autónomo, capacidad de análisis e interpretación de la información, capacidad de relacionar ideas, de reaccionar rápidamente, de organización, planificación y gestión de proyectos profesionales, capacidad crítica, flexibilidad laboral, disposición para trabajar en grupo, reconocimiento de la diversidad y compromiso ético, etc.

En nuestra opinión, Díaz Cintas recoge en estos cuatro bloques lo sustancial del trabajo del audiodescriptor, pero comete una injusticia considerando los aspectos cinematográficos como un contenido cultural más entre otros, y no como el código en el que se comunica el resto de contenidos. Al menos en lo que respecta a la audiodescripción cinematográfica, ya se ha defendido aquí suficientemente la consideración del cine como lenguaje: el lenguaje cinematográfico es un código que articula otros subcódigos (planificación, montaje, iluminación, etc.) para transmitir uno o varios mensajes simultáneamente. Por ello es absolutamente imprescindible para el audiodescriptor conocer y dominar los códigos cinematográficos puesto que son el “idioma” de su texto de partida. Y no es comprensible para todos los espectadores en igual medida. Como traductor, el audiodescriptor debe convertirse

primero en espectador y analista cinematográfico y luego en creador literario consciente de los límites de su texto de llegada.

Por su importancia, las competencias en lenguaje audiovisual (SISTEMA ORIGEN) deben desarrollarse más ampliamente, en relación no sólo a los contenidos sino también a la *forma fílmica* en que estos son puestos ante el espectador vidente.

Del otro lado, su manejo de la lengua verbal a la que audiodescriba las imágenes (SISTEMA META) le ayudará a la hora de transmitir las del modo más apropiado, ateniéndose a las limitaciones de tiempo y espacio.

Más que a un escritor literario, como defiende Díaz Cintas, la labor del audiodescriptor se asemeja a la de un traductor especializado. Por un lado, debe conocer muy bien su par de lenguas (en este caso, una de ellas es un *lenguaje* semiótico distinto para cada texto) y, a su vez, saber reconocer en la dimensión temática que está trabajando, cuáles son las unidades que requieren una atención específica, previendo las necesidades de trabajo terminológico y documental o el uso de ciertos registros lingüísticos. Interviene aquí la necesaria competencia que Díaz Cintas refería en el tercer grupo: el dominio de estrategias de documentación, que permitirán elaborar glosarios y árboles léxicos que son de vital importancia para el trabajo sobre ciertos films. Pongamos, por ejemplo, films de género como *Master and Commander. Al otro lado del mundo* (Peter Weir, 2003) o *Piratas del Caribe: la maldición de la perla negra* (Gore Verbinsky, 2003). El primero de ellos está inspirado en los personajes y la ambientación de las novelas de Patrick O'Brien, con lo que éstas podrían servir muy bien de fuente documental. La segunda película no se basa en ninguna novela en particular pero recoge también la tradición de novelas de aventuras como *La isla del tesoro*. Estas y otras fuentes, como el propio guión de cine, proporcionarán un variado listado de los términos pertenecientes al registro del mar. Veamos, sino, brevemente un fragmento de la versión doblada y audiodescrita al español de *Master and commander*:

[...] El capitán y Tom, ambos en mangas de camisa, están encaramados en la **verga** más alta del **palo mayor**. A **proa** se divisa el **velamen** de la "Acheron". El capitán y Tom bajan por un **cabo**, compitiendo por llegar primero a cubierta

-¡Largue sobre **juanetes**!
-¡Sí...!
-¡Coloque a los ociosos en las **batayolas**!
-¡Sí, señor! [...]

Como puede verse, el doblaje español recoge todos los términos específicos del lenguaje del mar que incluiría el original en sus diálogos. Es lógico, pues, que la audiodescripción recoja los términos precisos para todo aparataje marino que aparezca en las imágenes. Esa precisión lingüística ampliará previsiblemente los conocimientos de aquellos espectadores ciegos que no sean expertos en esta materia, suponiéndoles además de una experiencia lúdica, una experiencia cultural o estética, dependiendo de la materia fílmica.

Ahora bien, aquella información que él mismo desconozca y no es dada en los diálogos, el audiodescriptor habrá de buscarla en otro lugar. Si se trata de un guión adaptado a partir de una novela, esta puede ser muy útil. Pero también lo será el propio guión de cine, especialmente en el caso de guiones originales. Ya hemos visto cómo se escribe un guión de cine, y el audiodescriptor debe ser conocedor de ese proceso para contemplar la búsqueda de los términos en las acotaciones del guión original como una de las más recomendables, puesto que el guionista de cine ha realizado previamente ese trabajo de documentación.

El audiodescriptor trabajará de modo similar al traductor, recopilando información documental, fundamentalmente terminológica, para conocer de antemano el terreno en el que se mueven los personajes y adelantarse así a los posibles problemas de traducción.

Por ahora, si aceptamos que audiodescriptor y traductor especializado/profesional son figuras paralelas, estamos hablando de tres bloques de competencias: cinematográficas (*Sistema origen*), lingüísticas (*Sistema meta*) y temáticas o documentales (*contenido del texto*). Sin embargo, todavía no hemos tenido en cuenta el contexto cultural en el que se producen ambos textos: película y audiodescripción.

Es el momento de recuperar a Bruno Munari. Recordemos los tres tipos de filtros que diferenciaba a la hora de recibir un mensaje de cualquier tipo, especialmente un

mensaje visual. Junto con los filtros *sensorial* y *operativo*, hablaba precisamente de un tercer filtro de tipo *cultural*.

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 de origen. Desde alusiones en el diálogo a platos típicos hasta imágenes de lugares emblemáticos de una ciudad que el audiodescriptor puede desconocer, el filtro cultural actúa en él como receptor perteneciente a una cultura distinta. Como traductor, debe aspirar a minimizar sus filtros culturales a través del análisis de la imagen y la documentación. Como creador, al realizar el guión audiodescriptivo debe, a su vez, tener en cuenta el filtro cultural de otro modo. Antonio Vázquez, una de las figuras más importantes en el campo de la audiodescripción profesional en España, redactó un documento en respuesta al texto de Díaz Cintas en el que se refería en los siguientes términos a la competencia en lengua inglesa, debido a la posibilidad de traducir guiones audiodescriptivos de otras lenguas directamente al español, en lugar de audiodescribir las películas de nuevo para el nuevo contexto cultural:

“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.

Respecto a la traducción de audiodescripciones ya realizadas en otros idiomas, no puedo estar más en desacuerdo, ya que España es el único país en el que existe una norma de audiodescripción, gracias a la labor de investigación que en este campo ha realizado la ONCE entre sus afiliados, desde la implantación del Sistema Audesc (más de cinco mil consultas mensuales sobre audiodescripción). Estas consultas han obligado a variar la concepción inicial de requisitos de audiodescripción (iniciada en 1993), hasta las actuales connotaciones que contempla todo guión de audiodescripción realizado para la ONCE. Quedan fuera de esta consideración las películas que han salido al mercado (Torrente 3, Mach Point, Sin Ti) sin la corrección de los responsables del sistema Audesc. Abundando en la traducción, hay que decir que las audiodescripciones realizadas en Estados Unidos y Gran Bretaña están muy lejos del gusto de los ciegos españoles. Estos sistemas se tuvieron en cuenta al inicio del Sistema Audesc y se desestimaron en la primera película, ya que, al margen de otras consideraciones culturales, los ciegos españoles no aceptan la intromisión de las locuciones de audiodescripción en los diálogos de la película, intromisión frecuente en las producciones audiodescritas sajonas (por ejemplo, El Hombre Tranquilo)”

(A. Vázquez: “COMENTARIOS AL DOCUMENTO “COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL SUBTITULADOR Y DEL AUDIODESCRIPTOR”, consultable on-line en www.cesya.es)

En base a ello, se han definido las competencias que consideramos básicas a la luz del análisis cinematográfico para un audiodescriptor español monolingüe que trabaja a partir de las versiones dobladas al español para un público también español.

4.1 Propuesta de un esquema de competencias para el audiodescriptor de cine. (v. Anexo 1)

Hemos mantenido la terminología de B. Munari para estructurar las competencias que hemos ido sugiriendo, en relación con los filtros, en dos bloques diferenciados: el audiodescriptor *como receptor* cinematográfico y el audiodescriptor *como creador*. La naturaleza traductora de su actividad se encargará de poner en común ambas dimensiones.

5. Conclusiones

Pensar en la audiodescripción como una adaptación de los productos audiovisuales pasa por considerarla una actividad traductora de índole intersemiótico: se trata de traducir imágenes en palabras. En este sentido, a la hora de redactar el guión audiodescrito de una película, el audiodescriptor debe conocer tanto el sistema meta (sistema verbal) como el sistema origen (sistema audiovisual), y más concretamente uno de sus principales lenguajes específicos: el lenguaje cinematográfico.

De los caminos inversos que recorren guionista y audiodescriptor, en este trabajo hemos andado tan sólo *el viaje de ida*. Tras este recorrido, creemos haber conseguido concretar las implicaciones de los principales subcódigos cinematográficos que operan en una película. Hemos entendido el texto fílmico como un *trayecto* colectivo que desemboca en el texto tal como lo recibe el espectador.

Sin embargo, el audiodescriptor no es un espectador cualquiera, sino un traductor de imágenes, un creador de palabras. Se enfrenta a una película como un traductor a un texto origen: comprendiéndolo en su totalidad textual, pero también descomponiendo sus códigos para analizar los efectos de sentido que entran en juego en ese texto, cuyo sistema de significación es exclusivo y distinto al de cualquier otro. Es esta una tarea esta individual, a la que debe enfrentarse ataviado de una serie de competencias como *receptor* que se complementarán con las que active más tarde como *creador*.

Por el momento, alrededor de los distintos conceptos que hemos manejado podemos enumerar una serie de conclusiones que tendremos en cuenta al abordar el viaje de regreso:

- 1) En el proceso de audiodescripción cinematográfico, podemos hablar de una cadena de lecturas, de espacios textuales y *textos* resultantes de esas lecturas, que afectan necesariamente a la traducción visual del guión de cine, es decir, al resultado final: la película tal y como la recibe el espectador.

2) Una película es un producto colectivo. Sin embargo, la responsabilidad de este producto no es sólo achacable a las personas que forman ese equipo, entendidas como individuos o lecturas individuales, sino también a las propias circunstancias por las que atraviesa ese proceso. Esto no significa que para emprender la audiodescripción sea imprescindible localizar en qué parte del proceso tienen su origen estas transformaciones, aunque sí resulta muy conveniente comprender cómo funciona la interacción de todos los niveles de la *representación* en el texto origen: la película.

3) Aún si no puede hablarse de un “autor” del texto fílmico en términos individuales, los tres niveles de la representación fílmica –*puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*– son legibles como niveles en los que reconstruir marcas textuales de una instancia discursiva. La *intencionalidad* comunicativa resulta de la plasmación audiovisual concreta de unos significados. La llamada voluntad de decir una cosa y no la contraria, es ya una marca textual precisa que surge de haber elegido unos procedimientos y no otros para estructurar un plano o una secuencia.

(En un futuro, trataremos de analizar en qué medida pueden rastrearse también estas marcas subjetivas en el discurso de la audiodescripción, haciendo el recorrido a la inversa, siempre en el contexto del texto cinematográfico terminado, origen y final del proceso de análisis fílmico, origen y final también de la audiodescripción).

4) La ambientación y caracterización de los personajes en la *puesta en escena* es transmisora de información dramática. La adscripción de una película a un género cinematográfico “cerrado”, como el *western* o la ciencia-ficción, hace previsibles muchos de los elementos de la puesta en escena, automatizando el trabajo, tanto del guionista de cine como del audiodescriptor. En ese sentido, además, el guión original puede resultar una herramienta de gran ayuda, en la medida en que ha habido un trabajo previo de descripción de estos elementos que puede rentabilizar el audiodescriptor. El lenguaje propio del guión de cine es, además, paralelo al de la audiodescripción: se escriben acciones físicas, visibles y representables en la escena. El audiodescriptor podrá valerse del guión como herramienta de traducción o texto paralelo para reproducir, aunque siempre desde el texto fílmico resultante de ese guión, esas acciones y situaciones en la mente del espectador ciego.

5) Los recorridos de la cámara cinematográfica durante la *puesta en cuadro* (posición, angulación, inclinación de la cámara, etc.) implican efectos de sentido, no siempre buscados, pero que quedan presentes en las imágenes. Al mismo tiempo, los 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, previsiblemente, repercusiones sobre cómo se audiodescribe, puesto que como primeros espectadores, describiremos previsiblemente en el orden en que nos hacen leer las imágenes. En los ejemplos analizados hemos visto como, a través de diversas técnicas, se crean subespacios en la pantalla, *figuras* y *fondos*, por lo que es lógico que esta *focalización* de unos elementos sobre otros se traslade a la construcción sintáctico-discursiva del texto audiodescrito.

6) La *puesta en serie* representa en el relato cinematográfico el tercer nivel, imbricando a su vez el resto de niveles. En él se decide el orden y el ritmo con el que la historia se convertirá en discurso. En ese sentido, a través de la puesta en serie puede conferírsele a un plano un peso específico mayor en el relato, al mismo tiempo que gestiona la aparición de los distintos elementos de la puesta en escena. Ha quedado patente en este trabajo que es este un aspecto clave para el análisis cinematográfico, y, previsiblemente, un punto nodal de la audiodescripción cinematográfica puesto que audiodescribir se trata, precisamente, de gestionar la información del texto de partida para construir un texto complementario sin adelantar, atrasar o eludir información. Resultaría útil en un futuro ejemplificar todas sus variantes, en busca de todo procedimiento que pueda afectar posteriormente a la audiodescripción. Es un reto investigador que dejamos para más adelante.

En nuestro *viaje de vuelta* esperamos encontrar los pormenores de esta gramática, realizar en un corpus de películas audiodescritas un estudio textual de la correspondencia lingüística con los tres niveles de representación y lectura fílmica que aquí se han definido: *puesta en escena*, *puesta en cuadro* y *puesta en serie*. Eso nos permitiría evaluar las hipótesis que nos han llevado a proponer un esquema de competencias para el audiodescriptor de cine en el último capítulo de este trabajo.

Si los conocimientos de análisis fílmico le servirán al audiodescriptor para detectar todos los procesos narrativos y estilísticos que tienen lugar en el film, los lingüísticos son imprescindibles para efectuar el segundo trasvase: de imágenes a palabras. Traducir los múltiples códigos cinematográficos a un solo canal, en un espacio y un tiempo limitados, configurando un texto accesible, sólo puede hacerse por medio de una gramática que sintetice y evoque, controlando los deslices interpretativos a la vez que se traslada a los espectadores ciegos la experiencia cultural y estética que la película propone a los videntes.

Agradecimientos

A Paco, por su paciencia infinita y más.

A Cati, por la palabra justa.

A Marisa, por sus diseños.

A mis padres.

Bibliografía

- Andrew, D (1978): *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona, Gustavo Gili.
- 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, Marie, M.(1990): *Análisis del film*. Barcelona, Paidós.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M. (2002): *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós.
- Ballester Casado, A.: "La audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación". *Cadernos de Tradução*. Universidad Federal de Salvador de Bahía, en prensa.
- Barthes, R. (1986): "Diderot, Brecht, Eisenstein", *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona, Paidós.
- Bazin, A. (1966): *¿Qué es el cine?* Madrid, Rialp.
- Beaugrande R. y Dressler, W (1997): *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona, Ariel.
- Beterdof, M. E. y Prestigiacomo, R. (2002): *El relato audiovisual: la narración en cine, televisión y vídeo*. Buenos Aires, Longseller.
- Bettetini, G. (1984): *La conversación audiovisual*. Madrid, Cátedra.
- Bollaín, I. y Luna, A. (2002): *Te doy mis ojos*. Madrid, Ed. Ocho y medio, colección Espiral.
- Bootz, P. (1997): "Le point de vue fonctionnel" consultable on-line en <http://mitpress.mit.edu/e-journals/LEA/MONOGRAPHS/treilles/treilles.html>
- (1998): "Alire: un questionnement irréductible de la littérature", consultable on-line en <http://www.altx.com/ebr/reviews/rev9/r9booFr.htm>
- (1999), "Ai-je lu ce text?" en Vuillemin, A. y Lenoble, M. (eds.) Limoge, Pulim.
- Bordwell, D. (1995): *El significado del filme*. Barcelona, Paidós.
- Bordwell, David y Kristin Thompson (1995): *El arte cinematográfico*. Barcelona, Paidós.
- Burch, Noël (1995): *El tragaluz del infinito*. Madrid, Cátedra.

- Carmona, Ramón (1996): *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid, Cátedra.
- Casetti, F. (1989): *El film y su espectador*. Madrid, Cátedra.
 (1991): *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós.
 (2000): *Teorías del cine: 1945-1990*. Madrid, Cátedra.
- Castañeda, A (1997): *Aspectos cognitivos en el aprendizaje de una lengua extranjera*. Granada, Método.
- Chaume, Frederic (2004): *Cine y Traducción*. Madrid, Cátedra.
- Chion, Michel (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós.
- Cobley, Paul (2004) *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires, Longseller.
- Díaz Cintas, Jorge (2005). "Audiovisual Translation Today. A Question of Accessibility for All". *Translating Today* 4: 3-5.
- (2006) "Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor". Informe presentado al CESyA (www.cesya.es). Madrid: septiembre de 2006.
- Duro, Miguel (coord.) (2001): *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid, Cátedra.
- Ellis, Fay (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.
- Faber Benítez, P. y Jiménez Hurtado, C. (2004): *Traducción, lenguaje y cognición*. Granada: Editorial Comares.
- Fawett, P (1996): "Translating film", (Ed. Geoffrey T. Harris) *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.
- García Jiménez, J (1994): *Narrativa audiovisual*. Madrid, Cátedra.
- Gould, P. R. (1969): *Methodological developments since the fifties*, "Progress in Geography", Londres, vol. 1, págs. 1-50.
- Guerin, M. A. (2003) *El relato cinematográfico. Sin relato no hay cine*. Barcelona, Paidós, colección Los pequeños Cahiers du cinema.
- Gutiérrez San Miguel, B (2006): *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid, Cátedra.

- Gutiérrez, Chus (2002) *Poniente*. Madrid, Ed. Ocho y medio, colección Espiral.
- Hernández Esteve, V., Romera Castillo, J., Talens, J. y Tordera, A. (1999): *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra.
- Hernández Navarro, M. (2002b). *La accesibilidad de los medios de comunicación para las personas ciegas y deficientes visuales*. Seminario “Las personas con discapacidad y los medios de comunicación”. Santander, 2-6 de septiembre de 2002.
- Hernández Navarro, M. y Montes López, E. (2002a), “Accesibilidad de la cultura visual: límites y perspectivas”, *Integración* 40 (diciembre 2002), pp. 21-28.
- Hidalgo Valdés, Miguel (1985), “SINVIST, una forma de ver cine. Acerca de una metodología para acercar el cine a las personas ciegas”. Sevilla: Copistería Argüelles.
- Ingram, D.R. (1971) The concept of accessibility. A search for an operational form. *Regional Studies* 5, 101-117.
- Jakobson, R (1960) "Closing statement, linguistics and poetics" en T. Sebeok (ed.) *Style and Language*, Cambridge: Mass MIT Press.
- Jost, François y Gaudreault, André (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós.
- Labov, W. (1972): *The transformation of experience in narrative syntax*. Language in the Inner City. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press.
- Lambert, J. y Van Gorp, H. "On describing translations", (T.Hermans, ed.) *The manipulation of literature*. New York, St.Martin Press, 1985.
- Langacker, R. (1991) *Foundations of cognitive grammar*. Stanford, Polity Press
- Marzal, J.J. y Rubio, S (2002) *Guía para ver: La naranja mecánica*. Valencia, Nau Llibres.
- Metz, Christian (1973): *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta.
- Millar, Susanna (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.
- Montesinos, Carlos (1995): “Fin de los susurros: servicio O.N.C.E. de audiodescripción de películas”, *Perfiles* 104 (febrero 1995), pp. 24-25.
- Munari, Bruno (1985): *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Páramo, J. A., *Diccionario de cine y televisión: terminología técnica*. Madrid, Espasa, 2002
- Peli, E., E. M. Fine y A. T. Labianca (1996), “Evaluating visual information provided by audiodescription”, *Journal of Visual Impairment and Blindness*, September-October 1996, pp. 378-385.

Pereira, Ana y Lourdes Lorenzo (2006): "La investigación y formación en accesibilidad dentro del ámbito de la traducción audiovisual", en C. Gonzalo García y P. Hernández, *CORCILLUM Estudios de traducción, lingüística y filología dedicados a Valentín García Yebra*, Madrid: Arco Libros, 649-658.

Pérez Payá, M., Quereda Herrera, M., Rodríguez Domínguez, A. Y Rodríguez Posadas, G. (2007): "Estudios en torno a la audiodescripción de *La vida secreta de las palabras* (Isabel Coixet, 2005)", (sin publicar).

Roy, Catherine (2005). "Accesibilidad", en *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*. (coord. Alain Ambrosi, Valérie Peugeot y Daniel Pimienta) [C & F Éditions](http://www.vecam.org/article611.html), 2005. Consultable on-line (<http://www.vecam.org/article611.html>).

Sánchez Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico*. Barcelona, Paidós.

Scott, L.M. (2000): "Evaluating intra-metropolitan accessibility in the information age: operational, issues, objectives and implementation", en *Information, space and cyber space, issues in accessibility* (Janelle, D.G. y Hodge, D.C., eds.), Berlin, Springer.

Seger, Linda (2004): *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp, (1ª edición 1991).

Siety, E. (2004) *El plano en el origen del cine*. Barcelona, Paidós. Col. Los pequeños "Cahiers du cinéma".

Talens, J. (1986): *El ojo tachado: Lectura de Un perro andaluz, de Luis Buñuel*. Madrid: Cátedra.

Talens, Jenaro y Company, Juan Miguel (1979): "El espacio textual: tesis sobre la noción de texto", en *Cuadernos de Filología*, I, 1, pp. 35-48.

Tarantino, Q. *Pulp Fiction: Tres historias en una misma historia*. Madrid, Plot Ediciones, colección Tal Cual, 1996.

Truffaut, François (2000): *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza (1ª edición española, 1974)

V.V.A.A (2006): *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Ediciones Laberinto.

V.V.A.A (1999): *Semiótica del texto artístico*. Madrid, Cátedra.

Vanoye, F. (1996), *Guiones y modelos de guión*. Barcelona, Paidós.

ANEXOS

ANEXO 1

Esquema de competencias para el audiodescriptor de cine

		Audiodescriptor como receptor	Audiodescriptor como creador
	Filtro <i>sensorial</i>	Normovidente	-
Competencias sensoriales		Percibir los códigos visuales <i>Naturaleza</i> : innata	
	Filtro <i>cultural</i>	Español monolingüe	Español monolingüe
Competencias culturales		Conocimiento de distintas culturas. <i>Naturaleza</i>: adquirida. <i>Disciplinas</i>: General. Conocimiento de distintas cinematografías <i>Naturaleza</i>: adquirida <i>Disciplinas</i>: Historia del cine. Teoría del cine. Antropología.	Conocimiento cultura española. <i>Naturaleza</i>: adquirida. <i>Disciplinas</i>: General. Conocimiento público ciego. <i>Naturaleza</i>: adquirida. <i>Disciplinas</i>: Accesibilidad. Psicología.

	Filtro <i>operativo</i>	Espectador /analista	Traductor intersemiótico
Competencias operativas		1) Lingüísticas Conocimiento del lenguaje filmico (II) Niveles de lectura. La puesta en escena. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis filmico. Teoría del cine. Conocimiento del lenguaje filmico (III) Niveles de lectura. La puesta en cuadro. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis filmico. Teoría del cine. Conocimiento del lenguaje filmico (IV) Niveles de lectura. La puesta en serie. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis filmico. Teoría del cine. Conocimiento del lenguaje filmico (V) Niveles de lectura. Intertextualidad. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis filmico. Teoría literaria.	Conocimiento de la lengua castellana (II) Nivel léxico. Vocabulario general y terminología específica. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Lingüística. Terminología. Conocimiento de la lengua castellana (III) Nivel sintáctico. Construcción de oraciones. Focalización. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Lingüística. Análisis textual. Conocimiento de la lengua castellana (IV) Nivel discursivo-relacional. Cohesión y coherencia textual. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Lingüística. Análisis textual. Retórica. Conocimiento de la lengua castellana (IV) Nivel estilístico. Lenguaje literario-poético. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Literatura. Análisis textual. Retórica.

		2) Analíticas Conocimiento y análisis del lenguaje filmico (VI) Códigos cinematográficos. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis filmico. Teoría del cine. Conocimiento y análisis del proceso de producción filmico¹. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis filmico. Teoría del cine. Conocimiento y análisis de los géneros filmicos. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis filmico. Teoría del cine. Historia del cine.	2.1) Analíticas Conocimiento de la lengua castellana (V) Nivel metalingüístico y metatextual. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Literatura. Análisis textual. Retórica. Conocimiento del proceso audiodescriptor. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Profesional. 2.2) Analítico-sintéticas Capacidad de análisis de la información. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis textual. Lingüística. Periodismo Capacidad de síntesis de la información. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis textual. Lingüística. Periodismo.
		3) Temáticas Lenguajes de especialidad (en relación con los géneros cinematográficos o el <i>tema</i> del film). <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Análisis textual. Pragmática.	3.1) Documentales Tácticas textuales de documentación. <i>Naturaleza:</i> adquirida. <i>Disciplinas:</i> Documentación. Análisis textual. Terminología. Lingüística. Periodismo. Documentación. Profesional.

¹ En el caso de la AD televisiva o teatral, las condiciones del proceso de producción son distintas, pero también influyen también en el producto.