

Hemos leído

**RED Visual**  
Revista Especializada en Discapacidad Visual



## Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual<sup>1</sup>

*Evaluation and collaboration in creating online audio descriptions of visual art*

M. O. Luque Colmenero, S. Soler Gallego

### Resumen

AccesArte es un proyecto de accesibilidad que forma parte del programa del periodo de prácticas de Kaleidoscope, una organización sin ánimo de lucro fundada por las autoras con objeto de aplicar las investigaciones sobre la audiodescripción (AD) al desarrollo de programas de accesibilidad. El proyecto consiste en descripciones en audio de una selección temática de obras de arte visuales, así como en el desarrollo de tipos de audiodescripción eclécticos y orientados por la experiencia. Utiliza vídeos en línea de libre acceso, y realiza una evaluación formativa y de conjunto de los recursos de carácter abierto, continuo y en línea. El objetivo de este artículo es ofrecer una descripción detallada y un análisis crítico del proyecto, haciendo hincapié en el proceso de evaluación formativa. En este sentido, la evaluación formativa nos ha permitido incluir en el proceso a asesores total o parcialmente ciegos, así como mejorar la calidad de los recursos y hacer más rica la experiencia de aprendizaje de los becarios participantes en el programa de prácticas.

1 Artículo de María Olalla Luque Colmenero y Silvia Soler Gallego publicado con el título *Evaluation and collaboration in creating online audio descriptions of visual art* en la revista *British Journal of Visual Impairment*, 41(2), 377-387 [<https://doi.org/10.1177/02646196211055921>]. Copyright © 2021 del *British Journal of Visual Impairment*. Traducción de José Luis de Aragón Mari, publicada con permiso de SAGE Publications, Inc. ([journals.sagepub.com/home/jvb](https://journals.sagepub.com/home/jvb)), no siendo de aplicación para este artículo los términos de la licencia Creative Commons ofrecidos por *RED Visual: Revista Especializada de Discapacidad Visual*.

## Palabras clave

Audiodescripción. Colaboración. Discapacidad. Evaluación. Arte visual.

## Abstract

AccesArte is an accessibility project that is part of the internship programme at Kaleidoscope, a non-profit organization founded by the authors to apply audio description (AD) research to developing accessibility programmes. The project consists of ADs of a thematic selection of visual artworks, and the development of eclectic and experience-oriented AD types. It uses online, open access videos and performs a formative and summative evaluation of the resources, with the latter being online, open and ongoing. The goal of this article is to offer a detailed description and critical analysis of the project, with an emphasis on the formative evaluation process. In this regard, the formative evaluation has allowed us to include blind and partially sighted (BPS) consultants in the process, improve resource quality, and enrich the interns' learning experience.

## Key words

Audio description. Collaboration. Disability. Evaluation. Visual art.

---

# Organizaciones sin ánimo de lucro, periodos de prácticas y audiodescripción del arte visual

El ámbito de la descripción sonora museística ha experimentado un notable desarrollo durante la última década en lo que respecta a los recursos creados, las oportunidades de formación disponibles y las investigaciones realizadas en esta esfera. La accesibilidad es un objetivo de importancia cada vez mayor para los museos (Audio Description: Lifelong Access for the Blind, sin fecha; Soler, 2012), y se ha experimentado un incremento en el número de compañías, organizaciones y profesionales autónomos que ofrecen servicios de audiodescripción museística en el campo de las traducciones, la accesibilidad y las audioguías (Soler, en prensa). En círculos académicos, un número creciente de expertos ha incorporado esta modalidad de audiodescripción a sus tareas lectivas y de investigación, particularmente en la disciplina de estudios relacionados con la traducción (Fryer, 2016; Neves, 2012). En este contexto, es justo afirmar que

---

Luque Colmenero, M. O., y Soler Gallego, S. (2023). Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, 82, 94-113. <https://doi.org/10.53094/XHCB8110>.

la audiodescripción destinada a los museos es una actividad profesional y un campo de estudios en crecimiento en la actualidad. En este marco, Kaleidoscope (Luque y Soler, 2019), una asociación sin ánimo de lucro creada por las autoras para aplicar sus investigaciones sobre audiodescripciones, empezó a ofrecer en 2016 un programa de prácticas de AD museística, dentro de la disciplina de estudios de traducción, con objeto de mejorar el carácter accesible de la cultura. Con este fin, ofrecemos formación, servicios de asesoría y soluciones de accesibilidad a los museos, lugares del patrimonio cultural y producciones cinematográficas, haciendo hincapié en las audiodescripciones museísticas destinadas a personas total o parcialmente ciegas. Una de estas soluciones son las visitas guiadas multisensoriales a los museos y salas de exposiciones, utilizando recursos táctiles, auditivos y olfativos. Hasta el momento, hemos colaborado con el Museo Sorolla de Madrid, la colección de arte CajaGranada, y el monumento y exposiciones de arte de la Alhambra de Granada, así como el Museo Ibero de Jaén, y el Museo Arqueológico Nacional de Madrid, entre otros.

El programa de prácticas se destina a titulados en estudios de traducción e interpretación, y se ofrece en colaboración con un máster en traducción profesional ofrecido por la Universidad de Granada, España. Pese al creciente número de oportunidades de formación en este campo, estas todavía son limitadas. Por tanto, el objetivo de este programa de prácticas es fomentar la formación en esta área para aumentar la calidad y cantidad de los recursos de audiodescripción de los museos. Los estudiantes reciben la orientación de las autoras (investigadoras profesionales que ejercen su actividad en el terreno de la audiodescripción) para llevar a cabo proyectos reales de accesibilidad. En años anteriores, se encargó a los becarios que crearan una visita guiada de un museo o sala de exposiciones, en formato de audiodescripción, con destino a personas total o parcialmente ciegas. Sin embargo, en 2020, los tres becarios participantes en el programa desarrollaron un proyecto de audiodescripción de arte visual en línea llamado AccesArte.

## De la descripción a la acción: investigaciones aplicadas a las audiodescripciones de arte visual

Según los resultados de los estudios descriptivos de la AD en museos de arte (Soler, en prensa), estas instituciones contratan a compañías o audiodescriptores que trabajan por cuenta propia, o encargan a sus propios educadores de arte que creen

---

Luque Colmenero, M. O., y Soler Gallego, S. (2023). Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, 82, 94-113. <https://doi.org/10.53094/XHCB8110>.

audiodescripciones grabadas que puedan ser utilizadas por las personas total o parcialmente ciegas durante su visita. Además, un número cada vez mayor de estas audiodescripciones o AD se publican en línea, de modo que se pueda acceder a ellas independientemente de una visita al museo, ofreciéndose así materiales valiosos para fomentar el acceso a las artes visuales de las personas total o parcialmente ciegas. En todos estos contextos, los encargados de las tareas de descripción (audiodescriptores) generalmente son personas que, sin ser total o parcialmente ciegas, colaboran con asesores total o parcialmente ciegos para realizar una evaluación formativa de las audiodescripciones de arte visual, es decir, una evaluación efectuada antes de que la audiodescripción se ponga a disposición del usuario final. Sin embargo, por lo que sabemos, existe un número limitado de publicaciones que traten de la creación y evaluación de estos recursos, por lo que se sabe muy poco sobre este proceso. En el ámbito de estudios de las audiodescripciones, se ha realizado, en los últimos años, un número reducido, aunque prometedor, de proyectos de investigación aplicada (Eardley *et al.*, 2016; Jankowska *et al.*, 2017; Neves, 2016; Szarkowska *et al.*, 2016) que han utilizado diversos enfoques metodológicos y teóricos aplicados al desarrollo de audiodescripciones grabadas para museos y exposiciones de arte, con objeto de resolver un problema real; es decir, la falta de recursos de accesibilidad destinados a visitantes total o parcialmente ciegos en el ámbito de las artes visuales, así como la falta de información sobre la creación de dichos recursos y sobre un proceso de evaluación que permita documentar y fomentar iniciativas similares.

Entre estos estudios aplicados sobre la audiodescripción, Eardley *et al.* (2016) proponen un método para diseñar una experiencia multisensorial para dos museos de arte siguiendo un enfoque de diseño universal. Entre otros recursos, este diseño plantea la creación de una guía multimedia con audiodescripciones destinadas a visitantes con o sin discapacidad visual, si bien la publicación correspondiente no ofrece una descripción detallada de su creación y evaluación. Desde esta perspectiva, estudiantes de máster en traducción colaboraron con expertos museísticos, expertos en traducción audiovisual y usuarios finales, en el seno del proyecto Art Translates, para crear una guía descriptiva enriquecida para museos de arte, con destino a personas con o sin discapacidad visual de todas las edades (Neves, 2016). Con respecto a las audiodescripciones, y tras diversas intentonas, se logró redactar un guion breve y conciso que conseguía mantener el interés, combinando técnicas de audiodescripción con las que se utilizan en los escritos de los museos (p. 145). Basándose en el ejemplo ofrecido en esta publicación, las audiodescripciones siguieron el enfoque planteado en directrices existentes, y que se aplica en la mayoría de las audiodescripciones sobre

artes visuales, tanto en lo que se refiere a su estructura como a la cantidad y tipo de información aportada. Su evaluación por parte de potenciales usuarios finales se centró en las variables de precisión, idoneidad e impacto, si bien la única discusión en detalle que se ofrece trata de la descripción de referencias culturales (pp. 147–149).

Szarkowska *et al.* (2016) y Jankowska *et al.* (2017) describen el proyecto Open Art Project, que se centra en el desarrollo de una aplicación móvil para adultos con o sin discapacidad sensorial (visual o auditiva), destinada a museos de arte contemporáneo, siguiendo también los principios del diseño universal. La aplicación habría de usarse tanto durante una visita al museo como en la casa del usuario. En cuanto al contenido audiodescrito, el proyecto se centró en preferencias relativas a la cantidad de elementos descriptivos y la inclusión de interpretaciones de la obra de arte, que fueron evaluadas por potenciales destinatarios de las descripciones, con y sin discapacidad visual (Szarkowska *et al.*, 2016, p. 309). Las audiodescripciones definitivas se basaron en los resultados de estos estudios, y se ajustaron al paradigma de objetividad propuesto por las directrices generales para audiodescripciones (no específicamente destinadas a las artes visuales o los museos). Tenían una duración de dos o tres minutos, incluyendo posibles interpretaciones de obras, y utilizaban un lenguaje sencillo (frases breves, sintaxis simple y ausencia de jerga). Según afirman los autores (Jankowska *et al.*, 2017, pp. 122–124), su creación no tuvo en cuenta ni las audiodescripciones sobre artes visuales ya existentes, ni pautas o estudios basados en corpus que se hayan publicado en este terreno en particular. Las descripciones recibieron una evaluación favorable tanto por parte de usuarios total o parcialmente ciegos como de usuarios sin discapacidad visual.

Análogamente, AccesArte se ocupa de audiodescripciones grabadas de artes visuales y de sus rasgos lingüísticos. Sin embargo, con objeto de ofrecer un mayor número de recursos temáticos variados que contribuyan a mejorar el acceso a las artes visuales por parte de las personas total o parcialmente ciegas, las audiodescripciones no se crearon en relación con un museo o una exposición en concreto. Además, AccesArte no se ajusta al enfoque de diseño universal propuesto por los estudios mencionados. En su lugar, propone la creación y evaluación de audiodescripciones siguiendo aquel enfoque, en relación con las audiodescripciones, que sea «mayoritario» o más frecuente y esté presente en los museos de arte y se recomiende en las directrices existentes relativas a audiodescripciones sobre arte, junto con enfoques «minoritarios», o menos frecuentes, que también se encuentren en las prácticas actuales en este terreno (Soler, 2021). El motivo de esto tiene dos vertientes. En primer lugar, el

enfoque mayoritario no se ha debatido ni difundido suficientemente entre las personas total o parcialmente ciegas. En segundo lugar, proponemos un concepto distinto de diseño universal, según el cual se ofrezca una diversidad de audiodescripciones que puedan ser seleccionadas y combinadas por los usuarios, con o sin discapacidad visual, basándose en sus expectativas, preferencias y necesidades.

Este artículo presenta el trabajo realizado por las autoras, en su calidad de investigadoras y audiodescriptoras, en colaboración con tres becarios y un grupo de asesores total o parcialmente ciegos. Se centra en el método seguido para crear audiodescripciones sobre artes visuales, en la evaluación formativa efectuada por estos asesores y en la manera en que las necesidades y preferencias de las personas total o parcialmente ciegas tuvieron una importancia fundamental a la hora de revisar las descripciones en cuestión, permitiendo, en última instancia, la creación de mejores recursos.

## AccesArte: creación de audiodescripciones de artes visuales en el marco de Internet

El proyecto consiste en una serie de 15 audiodescripciones en español relativas a obras de arte visual de distintos artistas y movimientos, y clasificadas en 5 series temáticas, que se publicaron en el canal Kaleidoscope de YouTube.<sup>2</sup> Si bien estas audiodescripciones se destinan específicamente a adultos total o parcialmente ciegos, también pueden ser de utilidad para audiencias con otros perfiles. Los recursos de audiodescripción se crearon en seis etapas fundamentales: análisis de la obra, investigación, redacción del guion, evaluación, grabación y edición. Las secciones que siguen ofrecen una descripción en detalle de los aspectos más destacados e innovadores de este proyecto, esto es, la selección de las obras (temática), el tipo de descripción (eclectica y orientada por la experiencia), el modo (vídeo), el medio (acceso libre en línea, permitiendo comentarios), así como la evaluación de los recursos (formativa y sumativa, siendo esta última abierta y continua).

En relación con la selección de obras objeto de la audiodescripción, varios museos de arte han puesto a disposición del público sus recursos de audiodescripción en línea, si bien las obras así descritas constituyen tan solo un porcentaje pequeño de

---

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/playlist?list=PLBuwg0E5Gb-iZ8qFM4BUqV2-q6dGCJEK7>.

sus colecciones que abarca, generalmente, las obras más destacadas de las mismas. Igualmente, Art Beyond Sight, una empresa de Nueva York especializada en el acceso a la cultura por parte de personas total o parcialmente ciegas, ofrece materiales educativos sobre arte en línea, agrupando audiodescripciones según los distintos movimientos y periodos históricos, siendo esta la clasificación temática tradicional en los programas de historia del arte, así como en la mayoría de los museos, galerías y exposiciones. Sin embargo, algunos académicos y profesionales de la enseñanza del arte resaltan los beneficios que aporta un diseño de actividades y materiales educativos que se centre en un tema o concepto concreto, y este es nuestro objetivo en el caso de AccesArte. En la Fundación Barnes, una institución de educación artística fundada por Albert Barnes en Filadelfia en 1922, los programas de formación artística siguen una versión revisada del método de alfabetización visual y apreciación artística propuesto por Barnes en su libro *The art of painting*, publicado en 1925. Barnes había recibido la influencia de los trabajos de John Dewey sobre la educación, basados en su experiencia como director educativo de la Fundación Barnes en 1923. El autor propone una yuxtaposición de obras de arte y otro tipo de objetos como un modo para desarrollar destrezas de análisis formal e interpretación del arte (Burnham, 2011).

También en el terreno de la educación en museos de arte, Olga M. Hubbard (2013) ha estudiado el concepto de «tema» utilizado por varios museos, clasificando dichos temas en cuatro categorías: el asunto humano del que trata una obra de arte (tema en el sentido literario), un motivo o asunto obvio que se reitera con variaciones en distintas obras de arte (tema en el sentido musical), un elemento o principio de diseño cuya importancia se aprecia en una serie de obras (tema en el sentido modernista) y un aspecto del proceso creativo del artista. Hubbard define los programas temáticos de educación en museos como aquellos que «presentan al visitante una serie de obras entrelazadas por un concepto que trasciende la cronología, el artista, el movimiento, la geografía, el género y otras categorías tradicionales de la historia del arte» (p. 91). Según dice, utilizar un tema puede ayudar a crear conexiones entre obras de arte y asuntos, así como a explorar una gama de perspectivas sobre una idea principal, fomentar la profundidad de las interpretaciones al centrarse en una investigación y definir los límites del acto de interpretar. Tomamos la decisión de que cada becario y tutor participante en el proyecto de AccesArte diseñara una serie de tres audiodescripciones ligadas por un tema común elegido por ellos.

En relación con el tipo de audiodescripción, las cuatro primeras series desarrollaron lo que denominamos el tipo o enfoque «objetivo», recomendado por las actuales directri-

ces e implementado por la mayoría de los museos y profesionales. Nuestra propuesta de un enfoque objetivo de las descripciones sonoras de las artes visuales en el marco de este proyecto se basa en las directrices actuales en este campo (Audio Description Coalition, sin fecha; Giansante, sin fecha; RNIB y VocalEyes, 2003; Salzhauer y Sobol, 2003) y sus rasgos más frecuentes o «mayoritarios», de la forma mostrada por los estudios descriptivos basados en el corpus (Luque y Soler, 2020; Perego, 2019; Soler, 2016, 2018, 2019). Para este tipo de enfoque objetivo, creamos audiodescripciones que marcan un progreso desde una visión general de la obra hasta una descripción muy detallada de los componentes visuales. Concluyen con información contextual e interpretativa sobre el artista, el movimiento y la técnica basada en la documentación de los expertos sobre la obra en cuestión. Esta información contextual también se ofrece al principio, cuando se estime que sea necesaria para comprender la descripción de los componentes visuales. La información detallada incluye indicaciones claras sobre la localización de los componentes visuales y recurre a un léxico preciso —incluyendo terminología relativa a las artes visuales y a la historia del arte, así como al tema de la obra de arte— y añadiendo definiciones, siempre que estas sean precisas. Asimismo, la descripción detallada incluye colores —a menudo en asociación metafórica con elementos de la vida real—, otro tipo de metáforas y repeticiones que mejoren la cohesión textual. Se evitó tanto una sintaxis demasiado complicada como en exceso simple. En la grabación se utilizó una velocidad algo lenta, así como un tono y cadencia adecuados al contenido de la obra. Finalmente, se añadieron efectos de música y sonido para crear otra capa de traducción intersemiótica de la obra. La inclusión de estos componentes se basó en anteriores estudios que plantean los beneficios de los recursos multisensoriales a la hora de facilitar la comprensión de la descripción por parte del usuario y su experiencia transformadora y multisensorial con la obra de arte (Eardley *et al.*, 2017; Neves, 2012).

Las audiodescripciones del tipo objetivo, muy detalladas y bien organizadas, han sido objeto de algunas críticas que expresan su preferencia por descripciones más subjetivas, centradas en las impresiones provocadas por la obra de arte (Kleege, 2018, pp. 112–117). Además, los visitantes a los museos, incluidas las personas total o parcialmente ciegas, tienen diferentes expectativas, necesidades y preferencias, por lo que se deberían crear distintos tipos de audiodescripciones, estimando su efecto sobre la experiencia del visitante (Hutchinson y Eardley, 2019, p. 53). Por este motivo, si bien se utilizó el tipo objetivo en las cuatro primeras series, en la serie titulada *Polifonía del zoco*, la segunda audiodescripción es objetiva, mientras que la primera pertenece a lo que hemos denominado el tipo «esencial», siendo la tercera del tipo «poético».



Estos dos últimos tipos se basan en las descripciones sonoras de Claire Bartoli para el Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris<sup>3</sup> y el Musée d'Art Contemporain du Val-de-Marne.<sup>4</sup> De acuerdo con el trabajo de esta escritora y audiodescriptora, el tipo de audiodescripción esencial reduce a su mínima expresión las descripciones verbales detalladas que se encuentran en las descripciones objetivas, y, en su mayor parte, la localización de los componentes visuales queda implícita en la secuencia utilizada para describir la obra. Además, se puede recurrir a diferentes tonos y velocidades al hablar para ayudar a traducir la composición. El tipo de descripción poética se inspira en el trabajo de Bartoli y en la écfrasis literaria (Krieger, 2000). Sin embargo, si bien la audiodescripción de Bartoli consiste en un texto poético que incluye tanto descripciones objetivas como subjetivas de la obra de arte, las audiodescripciones poéticas usadas en el proyecto AccesArte estriban en una descripción poética subjetiva, inspirada en la experiencia visual de la obra de arte y creada por un poeta y colaborador del proyecto.

Una vez hubo redactado cada audiodescriptor el guion inicial de la descripción, el texto se sometió a tres revisiones, que sirvieron de evaluaciones formativas tanto de la tarea de los becarios como de los recursos de accesibilidad creados. A continuación, se grabó la AD definitiva, añadiéndose a un vídeo con imágenes de la obra de arte en movimiento. Estos vídeos se centran en los distintos elementos de las imágenes, imitando, de esta manera, el movimiento de la mirada del visitante, que se corresponde con el flujo de información de la audiodescripción. Este enfoque puede beneficiar a las personas con diferentes tipos y niveles de visión, aunque un inconveniente posible del mismo es que impida que los ojos del usuario se desplacen a secciones de la imagen que no sean las que se describen en el audio, lo que podría poner límites al modo en que se experimenta la obra. Los vídeos se editaron con el programa gratuito Davinci Resolve 16, y se inspiran en la difusión en línea y en las actividades educativas relacionadas con las obras de arte de museos como el del Prado, así como de canales de YouTube sobre arte e historia.<sup>5</sup> Este tipo de vídeo, que combina imágenes de la obra de arte y la audiodescripción, ya se había utilizado y evaluado en el marco del Open Art Project, mostrándose que tanto las personas con discapacidad visual como las personas sin ella preferían este medio antes que el texto con audio (Szarkowska *et al.*, 2016, p. 312). Los vídeos terminados se subieron a una lista de reproducción del canal de YouTube Kaleidoscope. Esto marca el comienzo de la evaluación sumativa en

---

3 <https://soundcloud.com/mamvp-le-profil/mam-elucubration-bartolienne>.

4 <https://vimeo.com/38136237>.

5 <https://www.youtube.com/watch?v=ydIC7D2o07o&t=29s>.

línea, abierta y continuada del proyecto, que es algo que, aun siendo un componente esencial de los proyectos sobre las audiodescripciones de arte visual, a menudo se echa en falta.

## Evaluando AccesArte: descriptores y asesores en colaboración

En el proyecto AccesArte, la evaluación formativa consta de tres etapas. La primera es una revisión colectiva por pares (*peer-review*) de los guiones realizada por los estudiantes, mientras que, en la segunda etapa, los tutores de los becarios revisaron los guiones de los estudiantes. En la tercera etapa, se grabaron las audiodescripciones, enviándose las mismas a un grupo de asesores total o parcialmente ciegos, junto con los guiones y un cuestionario. El resto de esta sección se dedica a la tercera etapa del proceso de evaluación formativa.

### Método y participantes

En este estudio, optamos por realizar una evaluación formativa y cualitativa de los recursos, con objeto de alcanzar una mejor comprensión de las expectativas, preferencias y necesidades individuales del usuario final. Con este fin, diseñamos una encuesta centrada en cinco características: (1) la ubicación de los componentes visuales, (2) la cantidad de información ofrecida, (3) el lenguaje que se utilice, (4) la descripción de los colores, y (5) la velocidad y calidad general de la grabación. El motivo de la selección de estos elementos es que se trata de los temas principales debatidos en el marco de las directrices relativas a las audiodescripciones sobre artes visuales, y los estudios descriptivos en este terreno han revelado una notable diversidad en la manera en la que los audiodescriptores abordan tales elementos. Las primeras cinco secciones de la encuesta tratan de estas características. Empiezan con un título que indica el elemento que se somete a evaluación, e incluye entre dos y cuatro preguntas abiertas con niveles crecientes de especificidad. Primero se evalúa la exactitud de la localización, del lenguaje y de la grabación, y las siguientes preguntas indagan en elementos específicos dentro de la categoría (léxico y sintaxis del lenguaje, velocidad y calidad de la grabación) o la comprensión por parte del usuario en relación con el elemento de localización. Además, las secciones de localización y lenguaje solicitan recomendaciones de los usuarios para conseguir mejoras. Esto resulta útil, porque

estas son categorías bastante amplias que podrían recibir evaluaciones muy distintas dependiendo de los perfiles individuales de cada evaluador. En contraste con esto, la sección relativa a la cantidad de información inquiriere sobre el nivel de detalle de las descripciones percibido por el usuario, así como sobre su utilidad para construir una imagen mental de la obra. Siguen dos preguntas ulteriores, de carácter más específico y cuantitativo, con lo que, al combinarse estas cuatro preguntas, se contribuye a entender las preferencias de los usuarios en relación con este elemento. La sección de color se inicia con dos preguntas amplias en relación con la experiencia del usuario sobre las descripciones de colores y la calidad percibida de las explicaciones del color, seguidas de una tercera pregunta sobre la cantidad de detalles en las descripciones de este elemento. Juntas, estas tres preguntas contribuyen a obtener evaluaciones de un componente (el color) que puede ser experimentado de manera muy distinta por las personas total o parcialmente ciegas. Se añadió una última sección, destinada a comentarios y sugerencias, para que los evaluadores mencionaran otros aspectos. Se hicieron las siguientes preguntas:

Sobre los elementos de localización de la obra:

¿Piensa que las indicaciones sobre la localización de los elementos de la obra son adecuadas?

¿Le resultaron confusas?

¿Qué podemos mejorar?

Sobre la cantidad de información proporcionada:

¿En su opinión, las descripciones de las obras son muy detalladas?

¿Representan estas descripciones las obras de forma adecuada o le ayudaron a imaginar lo que describen las obras?

¿Falta información?

¿Preferiría descripciones más breves?

Sobre el lenguaje utilizado:

¿Piensa que el lenguaje utilizado es apropiado?

¿Se utilizan las palabras de forma adecuada?

¿La longitud de las frases es demasiado larga, demasiado corta o adecuada?

En caso de que no todos los aspectos de la descripción le hayan parecido claros, ¿cómo podemos mejorarlos?

Sobre la descripción de los colores de la obra:

¿Cómo imaginó usted los colores descritos?

¿Están los colores bien explicados?

¿Le gustaría una descripción más detallada?

Sobre la grabación:

¿La velocidad utilizada en la locución es adecuada para entender la información?

¿La calidad de sonido es adecuada?

Comentarios y sugerencias:

Para entrar en contacto con participantes potenciales y obtener datos sobre su recepción de los recursos, así como sobre sus preferencias y necesidades, utilizamos el grupo de Facebook *Ciegos de todo el mundo*, Twitter, la Asepau (Asociación Española de Profesionales de la Accesibilidad Universal) y la ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles). Dispusieron de unas dos semanas para enviar sus evaluaciones. Recibimos 15 respuestas individuales de participantes total o parcialmente ciegos, de las que 9 se limitaron a comentarios muy generales, concisos y positivos. Los otros 6 evaluadores ofrecieron respuestas más detalladas. En general, estas evaluaciones también dieron una respuesta muy positiva. Sin embargo, las críticas y sugerencias de mejora que recibimos fueron extremadamente importantes para crear audiodescripciones que se ajusten más a las necesidades y preferencias de los usuarios.

Llevamos a cabo un análisis cualitativo de las respuestas, y clasificamos las críticas y sugerencias según nueve categorías distintas, agrupadas en las secciones de la encuesta. Estas categorías son localización, cantidad de información, terminología y repeticiones (lenguaje), color, calidad de audio (grabación) y efectos de sonido, contextualización e interpretación (otros), que se comentan en la siguiente sección.

## Resultados y comentario

Un resultado interesante del análisis es que hubo muy pocos comentarios sobre las audiodescripciones esenciales y poéticas (que son las que se utilizan con menor frecuencia en los museos de arte en la actualidad), y dichos comentarios no se refirieron a las diferencias principales entre este tipo de descripciones y las descripciones de tipo objetivo, por lo que no es posible determinar cómo fue la experiencia de los usuarios con estas. Empezando con la categoría de terminología, pregunta número 9, «En caso de que no todos los aspectos de la descripción le hayan parecido claros, ¿cómo podemos mejorarlos?», se recibió el comentario siguiente: «En mi opinión, el lenguaje es correcto, aunque hay algunas técnicas que yo, personalmente, no entendí; por ejemplo, en la audiodescripción de *Birth power*. Creo que una pequeña descripción o definición de la técnica ayudaría». El evaluador se refería al siguiente texto: «*Birth power* forma parte de este proyecto de colaboración, y es una seda negra sobre la

que aparece una sola figura bordada que se extiende por todo el cuadro. Representa el contorno de la silueta corpulenta de una mujer a cuerpo completo dando a luz». Basándose en el comentario del evaluador, el autor de la audiodescripción realizó las modificaciones siguientes al párrafo:

*Birth power* forma parte de este proyecto de colaboración, y **consiste** en una seda negra sobre la que aparece una sola figura bordada que se extiende por todo el cuadro. **El elemento bordado consiste en la ornamentación de una tela utilizando hebras.** Así, *Birth power* representa el contorno de la silueta corpulenta de una mujer a cuerpo completo dando a luz.

Siguiendo con la categoría de *terminología*, igual que en el caso del comentario sobre el «bordado», vimos que a varios evaluadores les causaron problemas ciertos términos técnicos como «degradé» y «efecto de escorzo». Decidimos explicar los términos técnicos según iban apareciendo. De hecho, esta técnica de traducción, incluida en las directrices (Salzhauer y Sobol, 2003), nos fue recomendada por un evaluador, quien también comentó que la inclusión de un término técnico «no supone una barrera para comprender la audiodescripción». Otro evaluador propuso la creación de un pequeño glosario de materiales y técnicas. Si bien no aplicamos dicha mejora en esta ocasión, creemos que podría constituir una herramienta importante, ya que la comprensión de los términos artísticos y el modo en el que las personas total o parcialmente ciegas experimentan las artes visuales pueden verse limitados en ciertos contextos. El glosario podría también reforzar el valor de las audiodescripciones como herramientas de educación artística destinadas a las personas con distinta agudeza visual. Esta combinación de audiodescripción y glosario podría ser una herramienta útil tanto para las personas total y parcialmente ciegas como para el público en general, ofreciendo a los usuarios un aprendizaje de las artes visuales que vaya más allá de una visita al museo o actividad educativa específica, de modo que dicho aprendizaje acabe formando parte de sus aficiones e intereses personales.

En sus comentarios sobre los *efectos de sonido*, varios evaluadores resaltaron los beneficios de la música y del sonido a la hora de complementar la experiencia de la descripción. Ya habíamos planeado incorporar esta característica, y los comentarios reforzaron nuestra decisión de implementarla en las versiones definitivas de las audiodescripciones (hay que tener en cuenta que los materiales enviados a los asesores eran los guiones de las descripciones y simples grabaciones de audio, sin efectos de sonido añadidos). Un evaluador mencionó la «belleza» que otorga la música a la experiencia, impresión que resulta muy interesante y pertinente cuando se trata de analizar la importancia de las características subjetivas en los proyectos de audiodescripción. La siguiente categoría

es la calidad de audio, donde abordamos dos asuntos resaltados por los evaluadores; la presencia de ruido y la insistencia en la calidad humana de las voces. Limpiamos las pistas de audio en la medida de nuestra capacidad, pero fue inevitable un cierto grado de interferencia, ya que se trataba de un proyecto semiprofesional, grabado en casa. Por supuesto, futuros proyectos mejorarán la calidad de sonido. Otra crítica fue que las voces eran similares a las de un programa de síntesis de voz o de conversión de texto a voz. En general, los evaluadores que mencionaron este aspecto del sonido preferían voces más interpretativas. Por ejemplo, un evaluador señaló que una descripción comenzaba con una voz que interpretaba, pero que se volvía cada vez más neutra, lo que juzgó como un cambio negativo. Llegamos a la conclusión de que las voces interpretativas se reciben de forma positiva, aunque algunas personas total o parcialmente ciegas puedan estar acostumbradas a voces no humanas o sintetizadas que carezcan de personalidad. Sin embargo, a veces puede resultarle difícil a un audiodescritor utilizar una voz más interpretativa, ya que la objetividad y la neutralidad son elementos clave establecidos en muchas directrices.

En cuanto a la descripción del *color*, la mayoría de las respuestas sobre esta categoría refuerzan nuestra idea de que los colores son una herramienta importante en las audiodescripciones. Sin embargo, nos gustaría destacar aquellos comentarios que hicieron que nos planteáramos de nuevo el uso de tonos y matices específicos y de la abstracción al describir colores en AccesArte. Se estimó que adjetivos como nacarado (perlado), oliváceo (un tipo de verde oliva) y níveo (parecido a la nieve, en un registro formal), que podrían sonar muy específicos y evocadores, eran demasiado concretos. Algunos evaluadores se preguntaron si el uso de tonos de color muy precisos podría resultar contraproducente en el caso de las personas con ceguera congénita. Sin embargo, a otros evaluadores no les gustó la utilización de colores demasiado básicos, como «rojo» o «amarillo», y propusieron que se sustituyeran por analogías como «rojo ladrillo» y «amarillo vainilla». Parece que el color es una cuestión muy personal e individual. Sin embargo, la mayoría de los evaluadores afirmaron que el uso de colores específicos o generales no interfirió en su experiencia, y puede considerarse como un complemento siempre que la audiodescripción sea apropiada a otros niveles. Un comentario que pone tal cosa de relieve fue:

El concepto de color es extremadamente abstracto, por lo que una persona con ceguera congénita nunca llegará a comprender de verdad lo que es un color. Pero esto no debería resultar problemático para ellos, por lo que no es necesario insistir demasiado en esto al describir el color; es un problema que no necesitan afrontar, simplemente no le prestarán atención.

Esto nos remite a la idea, mencionada anteriormente en este artículo, de que las audiodescripciones se deben adaptar a las distintas necesidades o perfiles del usuario.

Algunos comentarios sobre la descripción de la *localización* hicieron referencia a la confusión creada por la descripción de las distintas áreas de una pintura. Con respecto a la audiodescripción de *El artista pintando una vaca en un prado*, de Bakhuyzen, un evaluador comentó: «También resulta confuso que, a veces, nos desplazemos de izquierda a derecha sin una definición clara del plano hacia el que nos movemos». Esto nos llevó a cambiar el modo en que se introducen los elementos. Es un comentario muy útil e importante, ya que las confusiones que generamos, sin querer, en nuestras audiodescripciones se pueden detectar más fácilmente al ser evaluadas por personas total o parcialmente ciegas.

La *cantidad de información* fue recibida de forma extremadamente positiva, aunque, en algunos casos, los evaluadores mencionaron que se podría resumir la información y que las descripciones podrían abreviarse (por ejemplo, en *La joven de la perla*, de Vermeer). En palabras de un evaluador: «Tengo la impresión de que el audiodescritor quería crear una audiodescripción que fuera tan larga como las otras». No establecimos una duración específica de las descripciones, sino que estimamos que la duración y el nivel de concreción deberían depender de cada obra, y hemos seguido esta premisa en el proyecto. Sin embargo, resulta útil saber que algunos usuarios podrían tener una impresión como la mencionada al escuchar una serie temática de descripciones extensas de tipos distintos de obras de arte virtuales. En este sentido, las directrices europeas recomiendan crear audiodescripciones más breves siempre que se vayan a escuchar junto con otras descripciones de una audioguía grabada (Remael *et al.*, 2014), si bien las audiodescripciones grabadas de los museos de arte oscilan entre las 100 y las 800 palabras, más o menos (Soler, en prensa).

Con respecto a las *repeticiones*, las opiniones fueron más diversas: algunos evaluadores preferían que se repitieran elementos, mientras que otros optaban por una audiodescripción más sencilla y general. Esto respalda la idea de adaptar la descripción a distintos perfiles y preferencias de usuarios. La cuestión se puede abordar bien en recorridos audiodescrptivos, que permitirían establecer discusiones para ajustar la audiodescripción teniendo en cuenta al visitante, o bien mediante guías móviles audiodescrptivas, con diferentes pistas o capas que puedan ser seleccionadas y combinadas por el visitante para conseguir una experiencia personalizada. En este proyecto, decidimos no eliminar las repeticiones, debido a la amplia variedad de opi-

niones y, también, porque esta es una técnica de accesibilidad que pretende promover la comprensión al reforzar la cohesión textual (Soler y Luque, 2019, pp. 434–435).

La *contextualización* forma parte importante de las audiodescripciones, según las directrices y las audiodescripciones existentes en este campo. En el tipo objetivo, proporcionamos al principio algunos detalles sobre los artistas y los complementamos con más datos tras la descripción de la obra, al final de la pista de audio. Sin embargo, recibimos dos comentarios resaltando la necesidad de añadir información adicional sobre el artista y la localización de la obra (el museo y galería donde se exhiben). La categoría final es la *interpretación*. En general, los evaluadores se mostraron satisfechos con la adición de una interpretación de la obra tras la descripción verbal, y esta les pareció una sección muy instructiva. Un evaluador incluso ofreció un comentario en profundidad sobre los elementos simbólicos del autorretrato de Frida Kahlo:

Uno se pregunta si sería o no mejor abordar el simbolismo de cada elemento según este vaya siendo descrito por el audiodescriptor..., pero creo que es mejor de esa manera; *sí, es mejor imaginar primero el aspecto que tiene el cuadro para luego tratar de cada uno de sus elementos.*

Una vez se hicieron todas las modificaciones pertinentes en los guiones de las audiodescripciones, las grabamos de nuevo, siempre que fue necesario, y las añadimos a los vídeos descritos en la anterior sección. Finalmente, estos vídeos se subieron a nuestro canal de YouTube, procediéndose a la difusión y evaluación sumativa del proyecto. Si bien la evaluación sumativa no es el tema principal de este artículo, vale la pena mencionar que YouTube permite una evaluación abierta y continua por parte de la comunidad de internautas, al tiempo que favorece la difusión del contenido accesible.

## Conclusión

La evaluación formativa es un aspecto esencial de cualquier proyecto de audiodescripción visual. En AccesArte, nos permitió incorporar al proceso asesores total o parcialmente ciegos, así como mejorar la calidad de las audiodescripciones y enriquecer la experiencia formativa de los becarios. Sin embargo, pese a estos aspectos positivos, el papel de las personas total o parcialmente ciegas en la creación de audiodescripciones de artes visuales todavía se limita, en su mayor parte, a tareas de asesoramiento, sobre todo durante la evaluación formativa de los recursos. En

---

Luque Colmenero, M. O., y Soler Gallego, S. (2023). Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, 82, 94-113. <https://doi.org/10.53094/XHCB8110>.



materia de creación de recursos de accesibilidad, como las audiodescripciones, las personas total o parcialmente ciegas no deberían relegarse a la categoría de meros asesores. También deberían tomar la iniciativa y participar en la investigación, diseño e implementación de estos recursos en calidad de expertos. Tal es ya el caso en los enfoques «minoritarios» de la galería Tate Britain, del Grand Palais, del Musée d'Art Contemporain du Val-de-Marne, y del Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, que emplean audiodescriptores total o parcialmente ciegos para crear audiodescripciones grabadas y para guiar los recorridos audiodescriptivos (Slore, en prensa). Siguiendo estos ejemplos, así como los principios de la investigación emancipadora sobre discapacidad (Hollins, 2010), proponemos que se realicen más proyectos de investigación en este terreno, con la participación de personas total o parcialmente ciegas que hagan las veces de investigadores desde las primeras fases del proyecto.

### Financiación

Las autoras no han recibido apoyo financiero en relación con la investigación, autoría y/o publicación de este artículo.

### Identificadores ORCID

María Olalla Luque Colmenero  <https://orcid.org/0000-0003-1266-5467>

Silvia Soler Gallego  <https://orcid.org/0000-0003-1949-711X>

## Referencias bibliográficas

Audio Description Coalition (sin fecha). *Standards for AD and code of professional conduct for describers*. <https://audiodescriptionsolutions.com/the-standards/>.

Audio description: lifelong access for the blind (sin fecha). *Report on user needs assessment, 2012*. <http://www.adlabproject.eu/Docs/WP1%20Report%20DEF>.

Burnham, R. (2011). The Barnes Foundation as a place for teaching. En R. Burnham y E. Kai-Kee (eds.), *Teaching in the art museum: interpretation as experience* (pp. 134–142). J. Paul Getty Museum.

Eardley, A. F., Fryer, L., Hutchinson, R., Cock, M., Ride, P., y Neves, J. (2017). Enriched audio description: working towards an inclusive museum experience. En S. Halder y

---

Luque Colmenero, M. O., y Soler Gallego, S. (2023). Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, 82, 94-113. <https://doi.org/10.53094/XHCB8110>.

L. C. Assaf (eds.), *Inclusion, disability and culture: inclusive learning and educational equity* (vol. 3, pp. 195–207). Springer.

Eardley, A.F., Mineiro, C., Neves, J., y Ride, P. (2016). Redefining access: embracing multimodality, memorability and shared experience in museums. *Curator: The Museum Journal*, 59(3), 263–286.

Fryer, L. (2016). *An introduction to audio description: a practical guide*. Routledge.

Giansante, L. (sin fecha). *Writing verbal descriptions for audio guides*. <http://www.artbeyondsight.org/mei/verbal-description-training/writing-verbal-description-for-audio-guides/>.

Hollins, H. (2010). Reciprocity, accountability, empowerment: emancipatory principles and practices in the museum. En R. Sandell, J. Dodd y R. Garland-Thomson (eds.), *Representing disability: activism and agency in the museum* (pp. 228–243). Routledge.

Hubard, O.M. (2013). What counts as a theme in art museum education? *Journal of Museum Education*, 38(1), 90–102.

Hutchinson, R. S., y Eardley, A. F. (2019). Museum audio description: the problem of textual fidelity. *Perspectives*, 27(1), 42–57.

Jankowska, A., Szarkowska, A., Krejtz, K., Fidyka, A., Kowalski, J., y Wichrowski, M. (2017). Smartphone app as a museum guide: testing the Open Art application with blind, deaf, and sighted users. *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione / International Journal of Translation*, 19, 113–130.

Kleege, G. (2018). *More than meets the eye: what blindness brings to art*. Oxford University Press.

Krieger, M. (2000). El problema de la ékphrasis: imágenes y palabras, espacio y tiempo (y la obra literaria) [The problem of ekphrasis: image and words, space and time -and the literary work]. En A. Monegal (ed.), *Literatura y pintura* (pp. 140–160). Arco Libros.

Luque, M.O., y Soler, S. (2019). Training audio describers for art museums. *Linguistica Antverpiensia*, 18, 166–181.

---

Luque Colmenero, M.O., y Soler Gallego, S. (2023). Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, 82, 94–113. <https://doi.org/10.53094/XHCB8110>.

- Luque, M. O., y Soler, S. (2020). Metaphor as creativity in audio descriptive tours for art museums: from description to practice. *Journal of Audiovisual Translation*, 3(1), 64–78.
- Neves, J. (2012). Multi-sensory approaches to (audio) describing the visual arts. *MonTi*, 4, 277–293.
- Neves, J. (2016). Enriched descriptive guides: a case for collaborative meaning-making in museums. *Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication*, 9(2), 137–153.
- Perego, E. (2019). Into the language of museum audio descriptions: a corpus-based study. *Perspectives*, 27(3), 333–349.
- Remael, A., Reviere, N., y Vercauteren, G. (2014). *Pictures painted in words: ADLAB audio description guidelines*. EUT Edizioni Università di Trieste.
- RNIB y VocalEyes. (2003). *The talking images guide. Museums, galleries and heritage site: improving access for blind and partially sighted people*. Royal National Institute for the Blind.
- Salzhauer, E., y Sobol, N. (2003). *Art beyond sight: a resource guide to art, creativity, and visual impairment*. American Foundation for the Blind Press.
- Soler, S. (2012). *Traducción y accesibilidad en el museo del siglo XXI [Translation and accessibility in the 21<sup>st</sup> century museum]*. Ediciones Tragacanto.
- Soler, S. (2016). A corpus-based genre analysis of art museum audio descriptive guides. En F. Alonso Almeida, L. Cruz García y V. González Ruiz (eds.), *Corpus-based studies on language varieties* (pp. 145–166). Peter Lang.
- Soler, S. (2018). Audio descriptive guides in art museums: a corpus-based semantic analysis. *Translation and Interpreting Studies*, 13(2), 230–249.
- Soler, S. (2019). Defining subjectivity in audio description for art museums. *Meta: Translators' Journal*, 64(3), 708–733.
- Soler, S. (2021). The minority AD: creativity in audio descriptions of visual art. En M. Antona y C. Stephanidis (eds.), *Universal access in human-computer interaction: access to media, learning and assistive environments* (pp. 308–327). Springer.

---

Luque Colmenero, M. O., y Soler Gallego, S. (2023). Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, 82, 94-113. <https://doi.org/10.53094/XHCB8110>.

Soler, S. (en prensa). (Re)imagining the museum: social and communicative features of verbal description in art museums. *Disability Studies Quarterly*, 42(1).

Soler, S., y Luque, M.O. (2019). Multisensorialidad en la Alhambra: visitas para personas ciegas y con baja visión a la exposición temporal de arte Bab Al-Saria [Multisensoriality in the Alhambra: visits for blind and low-vision people to the Bab Al-Saria temporary art exhibition]. *Eikon Imago*, 14, 413–442.

Szarkowska, A., Jankowska, A., Krejtz, K., y Kowalski, J. (2016). Open art: designing accessible content in a multimedia guide app for visitors with and without sensory impairments. En A. Matamala y P. Orero (eds.), *Researching audio description* (pp. 301–320). Palgrave.

---

**María Olalla Luque Colmenero.** Universidad de Granada, España.

**Silvia Soler Gallego.** Colorado State University, EE.UU..

---

Luque Colmenero, M. O., y Soler Gallego, S. (2023). Evaluación y colaboración para crear audiodescripciones en línea de arte visual. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, 82, 94-113. <https://doi.org/10.53094/XHCB8110>.