

# LA CULTURA INVISIBLE

## La inclusión en el acceso al arte

*The invisible culture. Inclusion in access to art*

Javier Muñoz Martínez / [jmm00144@red.ujaen.es](mailto:jmm00144@red.ujaen.es)

Universidad de Jaén

Recibido: 15.02.23 / Aceptado: 20.04.23

### RESUMEN

El arte ha sido en gran medida elitista durante el paso de los siglos, al cual solo tenían acceso algunos privilegiados, aunque poco a poco, son cada vez más las personas que tienen acceso a este sin importar su estatus social, pero ¿realmente todos pueden disfrutarlo? El acceso a la cultura y al arte en el que en su mayoría se usa predominantemente el lenguaje visual, es una barrera para personas con problemas de visión. En este artículo se pretende dar voz a estos colectivos excluidos del derecho a la cultura a través de distintas asociaciones, del mismo modo, mostrar diferentes herramientas y variantes de la audiodescripción (AD), que permitirían convertir los museos, los cines y teatros en un espacio para el disfrute de todos.

**PALABRAS CLAVE:** Cultura, accesibilidad, museos, inclusión, audio descripción.

### ABSTRACT

Art has been largely elitist over the centuries, to which only a privileged few had access, although little by little, more and more people have access to it regardless of their social status, but is it really everyone? can you enjoy it? Access to culture and art, in which visual language is predominantly used, is a barrier for people with vision problems. This article intends to give voice to these groups excluded from the right to culture through different associations, in the same way, to show different tools and variants of audio description (AD), which would make it possible to convert museums, cinemas and theaters into a space for everyone to enjoy.

**KEY WORDS:** Culture, accessibility, museums, inclusion, audio description.

## INTRODUCCIÓN

El tema elegido versa sobre las oportunidades y posibilidades reales con las que cuenta el colectivo de visión reducida para el acceso a la cultura. Los espectáculos y las producciones audiovisuales son, sin lugar a dudas, una de las manifestaciones culturales que mayor importancia han tenido desde el último cuarto del siglo pasado. Existe un amplio abanico de contenidos para acceder de manera fácil, a una cantidad muy importante de información cultural. El cine, el teatro, la televisión y el video, así como los espacios culturales a modo de museos, exposiciones, parques naturales, etc. son espacios donde las personas ciegas han quedado, en buena medida, marginadas en su acceso a estas nuevas formas de expresión.

El objetivo de este artículo es mostrar la situación actual en la que se encuentra el colectivo para con el acceso a la cultura e informar sobre las herramientas e iniciativas dirigidas a este sector de la sociedad, explicando todo lo que este fenómeno realmente supone y provoca. La audiodescripción es un tema novedoso en el que actualmente se está trabajando y en el cual la tecnología tiene un papel muy relevante entre la cultura y lo social.

## CONTEXTO

Acceder a la cultura en igualdad de condiciones debería ser un derecho, no un privilegio. Las obras artísticas y las producciones culturales se basan, en su mayoría, en un predominante lenguaje multisensorial, es decir, pueden ser percibidas por varios sentidos. Sin embargo, más de dos millones de personas con discapacidad visual o auditiva tienen dificultades para acercarse al conocimiento del arte de forma plena.

Algunos de los testimonios del cortometraje [¿Lo ves?](#) (2016) de Patty Bonet, nos muestran esta realidad. Así, la misma directora, aquejada de albinismo, confiesa que ve desenfocado: «desde que nací veo borroso, difuminado y, en ocasiones, la luz me ciega.» Junto con ella hay otros testimonios de personas con visibilidad reducida. En el caso de Cris de Diego, describe su ceguera «como cuando llueve muchísimo e intentas ver a través de un cristal, que sabes que solo ves sombras, luces, colores... así veo yo y sólo si está muy contrastado y muy cerca». Cris nos comenta que percibe la luminosidad, cuando las luces están encendidas o apagadas, pero no puede formar imágenes, solo ve manchas. Santi López es mucho más tajante: «no veo nada, nací ciego, ¿qué dirías que ves si tú cierras un ojo? Yo no veo negro porque nunca he visto y no puedo compararlo con nada. ¿Qué dirías que ve tu dedo? pues lo mismo, mis ojos son incapaces de recibir luz y enviarla al cerebro.»

La cultura, como refleja la *Constitución española*, no solo se entiende como entretenimiento, sino que se valora como un agente de empoderamiento para la sociedad, un instrumento que le permite adoptar una actitud crítica en el ejercicio de sus derechos y deberes. Así pues, el acceso a la cultura de toda la ciudadanía se consolida como un derecho social. Las personas con discapacidad visual y auditiva son sujetos con los mismos derechos que el resto de los ciudadanos, por lo que deben poder acceder en igualdad de condiciones a los bienes y servicios culturales.

Según la ONCE (Organización Nacional de Ciegos de España), el 80% de la información necesaria para nuestra vida cotidiana implica el órgano de la visión, los ojos. ¿Cómo de accesible es el arte para las personas con discapacidad visual? La accesibilidad universal es el camino hacia el futuro. La adaptación de diferentes ámbitos como auditorios, teatros, museos o exposiciones tiene un papel importante en la lucha contra la exclusión social o, dicho de otra manera, puede actuar como un poderoso agente de inclusión social.

### **ANTECEDENTES DE LA ACCESIBILIDAD A LA CULTURA**

En 1993 los Servicios Culturales de la ONCE pusieron en marcha el programa Audesc que posibilitó y llevó la audiodescripción a los teatros. Los objetivos de este proyecto fueron fundamentalmente tres: la sensibilización de los gestores teatrales públicos y privados hacia la accesibilidad de las producciones; la investigación referente a los equipamientos técnicos necesarios para la puesta en marcha del nuevo servicio, perfeccionándolo con las aportaciones de usuarios ciegos y, por último, fomentar el interés de este grupo de población por las obras teatrales audiodescritas en directo.

Ha pasado tres décadas de esta iniciativa y, a pesar de ser un programa bien aceptado por su público, apenas ha sido instaurado en los espacios culturales de la actualidad. Son pocos los teatros y cines accesibles que podemos encontrar hoy en día en España, una sensibilización necesaria que deberían tomar como ejemplo las administraciones y las empresas para construir una cultura sin barreras. Como en la obra *El diccionario*, de Manuel Calzada Pérez, el cual se presentó en el Teatro de la Abadía de Madrid con el sistema Audesc. La Abadía integra en su programación, a través de un convenio con la ONCE, este tipo de funciones permitiendo un seguimiento más completo de las obras para las personas ciegas. Sandra Fernández pertenece al Departamento de Prensa y Comunicación, me cuenta que La Abadía es uno de los teatros pioneros en España en implantar esta tecnología en sus obras teatrales. En la primavera de 2002 se estrenó la primera obra accesible, y ya son varios años los que un gran número de personas ciegas han podido acceder de formas más completa al teatro.

### **HERRAMIENTAS DE ACCESO A LA CULTURA**

La importante faceta visual del arte convierte a la imagen en absoluta protagonista para comprenderla, por lo que están abocadas a perder una parte significativa de estos mensajes, quedando, en gran parte, fuera del alcance de las personas ciegas y deficientes visuales. Por lo tanto, es preciso abordar este problema para lograr una solución que aporte la información sonora complementaria que se requiere en estos casos, para que las personas de visibilidad reducida puedan participar en igualdad de condiciones en la mayoría de acontecimientos culturales que tienen lugar a su alrededor.

#### *La audiodescripción*

La accesibilidad al ocio y a la cultura es posible por medio de la audiodescripción, el cual es un sistema de apoyo a la comunicación que aporta los datos del mensaje visual para que personas con discapacidad visual reciban dicho mensaje de la manera más completa

posible. Las imágenes se codifican en palabras y el mensaje puede llegar a los espectadores que no cuentan con el sentido de la visión o cuenta con una visión muy reducida, explica desde el grupo de investigación *TRACCE (Traducción y Accesibilidad) de la Universidad de Granada*.

Sin embargo, en España, a diferencia de otros países europeos, no existía ninguna empresa que desarrollase la AD con fines sociales y culturales. Por esta razón, la ONCE fue la primera entidad encargada de producir AD de películas para su préstamo gratuito, y así dar respuesta a la necesidad y derecho a la cultura de sus usuarios. En la actualidad tiene más de 500 películas audiodescritas, de las cuales gran parte han sido realizadas por Antonio Vázquez, convirtiéndole en uno de los pioneros en el oficio de la AD en España.

De aquí sale una figura como la de Carmen Constantino, locutora y audiodescriptora, la cual debe ser una buena espectadora, detallista, rigurosa, concreta, dominadora del lenguaje cinematográfico y conocedora de un amplio léxico para enfrentar exitosamente su labor. Carmen comenta que la voz tiene que ser neutral (pase lo que pase en la acción), ya que solo es un apoyo a la imagen. La voz no puede distraer ni interferir en el diálogo de los actores. “Solo se permite una cierta dramatización, pero muy pequeña, en las obras infantiles”, apunta Carmen.

No obstante, el trabajo del traductor es arduo, solitario, invisibilizado y mal pagado. El minuto del film se paga a dos euros. Aproximadamente 180 euros es lo que cuesta un guion audioescrito. «A esto tienes que sumarle estar dado de alta y claro, si haces una película cada dos días, pues puedes vivir, pero normalmente no ocurre, ya que es un sector muy especializado», afirma Gala Rodríguez, investigadora en AD fílmica y profesora de Traducción e Interpretación en la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla.

## **LA AUDIODESCRIPCIÓN EN LOS MUSEOS**

Varios expertos en AD coinciden en que la descripción de un cuadro es quizás lo más complejo porque solo interviene el sentido de la vista. Imaginemos, por ejemplo, que nos encontramos ante un cuadro de la serie de *Los nenúfares* de Monet. Cerramos los ojos y empezamos a escuchar una AD llena de metáforas que invitan a adentrarse en el cuadro, invitando a los visitantes a que exploraren los colores del bosque y de las plumas de pavo real, colores que bailan en el agua. Puedes escuchar los comentarios, las conversaciones sobre la técnica, sobre los colores, sobre las dimensiones y las sensaciones del cuadro. Tras esta experiencia, probablemente, crezca una suerte de ilusión y deseo en convertirse en los ojos de alguien.

También existe AD alternativas que se diferenciaban con respecto a las ofrecidas por los museos españoles. Por lo general, las audioguías de los museos siempre han sido producidas bajo una norma muy lineal, sin detenerse en las partes de la obra. Una guía para que pudiera escuchar todo el mundo, ciegos o no ciegos, pero sin llegar a ser adaptadas a las necesidades de las personas que no ven. Por lo tanto, se hace preciso diferenciar entre una AD objetiva, (que sin duda debe existir), pero también conseguir impregnar la subjetividad que emana de la obra. Esto se puede lograr a través de la

estimulación de otros sentidos ajenos, pero siempre dejando muy claro que se trata de sensaciones y que cada cual puede experimentar una sensación distinta y valiosa independientemente de la sugerida por la AD.

En la actualidad hay diferentes estudios que avalan una nueva tendencia de AD más creativa y detallada. Un ejemplo de esto es el proyecto financiado por la Unión Europea ARCHES, que finalizó en noviembre de 2019 después de tres años de desarrollo y trabajo. En este proyecto participaron personas con discapacidad, empresas tecnológicas, universidades y museos de Madrid como el museo Thyssen-Bornemisza y el Lázaro Galdiano, el Museo de Bellas Artes de Asturias, así como museos de Londres y Viena. El objetivo de ARCHES era conocer cómo conseguir museos más accesibles para todos a través de tecnologías y una metodología participativa.

### **NUEVAS TENDENCIAS EN LA ADAPTACIÓN CULTURAL**

Cada vez son más museos los que incorporan la accesibilidad en su agenda con visitas guiadas para personas con discapacidad sensorial y cognitiva, itinerarios con recursos táctiles y visitas descriptivas sobre varias obras de la colección. Museos nacionales como el Centro de Arte Reina Sofía, el Prado, el Museo Arqueológico o el Thyssen son algunas de las instituciones que se están comprometiendo con el derecho universal del acceso a la cultura. Sin embargo, aunque se están dando pasos en este sentido, no dejan de ser actividades muy escasas y puntuales.

Bajo esta escasez se creó *Kaleidoscope Access*, una asociación sin ánimo de lucro que se fundó con el objetivo de desarrollar actividades de fomento del acceso universal a la información y a la cultura. Kaleidoscope tiene una gran experiencia en actividades accesibles y multisensoriales en las que el olor, el tacto y el sonido también están presentes.

Para explicar la escultura, al igual que en la pintura, se recurre a reproducciones en miniatura, pero sobre todo al uso de la lingüística apoyada muchas veces en metáforas para explicar sensaciones. Por ejemplo, la escultura del renacimiento está hecha en mármol blanco, visualmente es una materia cálida que representa la piel blanca y la calidad de la belleza. Al tacto hay que explicarle también las cosas que va a tocar. El mármol blanco es cálido y representa la piel humana, pero sin embargo la persona ciega cuando toque el mármol lo va a percibir frío.

Otra de las iniciativas que experimentaron usuarios de la ONCE fue la visita desarrollada por Kaleidoscope en el Museo Arqueológico Nacional bajo el título de «El museo en tus manos». Se trató de una visita multisensorial con exploración táctil y AD en la que los visitantes pudieron disfrutar de la experiencia cultural a través de los oídos, las manos y el olfato. En la jornada se ofrecía una detallada explicación mezclada con olores de masa de pan, de aceite, de miel y con réplicas del plano de una domus romana o el busto de Marco Antonio, que acercaban al visitante al legado romano.

*MiméticasLab* es otra asociación que ha llevado a cabo iniciativas para las personas con discapacidad visual. Este grupo de trabajo creó las réplicas y miniaturas utilizadas en El museo en tus manos. «En MiméticasLab investigamos las posibilidades del prototipado

creativo, la impresión 3D y otras técnicas de fabricación digital para crear reproducciones táctiles y/o multisensoriales de obras de arte existentes utilizadas en museos y colegios. La idea es crear miniaturas que quepa en la palma de una mano», explica Marga Fernández, cofundadora de la empresa.

#### *La tecnología como aliado cultural*

El desarrollo de la tecnología ha supuesto un gran avance para nuestra sociedad en muchos aspectos. En este sentido esta revolución digital también contribuye a paliar las desigualdades y obstáculos a los que el colectivo ciego se enfrenta en su acceso a la cultura. Algunos ejemplos de las plataformas más populares son *GOLD*, una biblioteca digital de la ONCE, y *Apolo*, una videoteca de la misma entidad. También existen aplicaciones móviles para la lectura de pantalla como el *Voiceover* en Iphone, o en el ordenador, el *Jaws*.

Ángel García Crespo es director del grupo de investigación SoftLab trabaja en el desarrollo de herramientas para la accesibilidad colaborando con CESyA (Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción). El grupo investiga y realiza accesibilidad para que las personas con discapacidad auditiva o visual puedan estar en la sala sin molestar a nadie y disfrutando igual que todos. El grupo de investigación afirma estar muy orgulloso de la labor llevada a cabo por ambas instituciones, aunque destaca el desarrollo de unas gafas de subtitulado para el cine. «Fue un invento premiado por la revista TIME. Eran unas gafas que permitían que el usuario con discapacidad auditiva pudiera seguir los subtítulos sin que estos estuvieran en la pantalla», explica Mónica Souto, responsable del área de Cultura del CESyA.

También la app *Whatscine* supuso una revolución ya que permite que todas las personas puedan disfrutar del cine y de la televisión con total independencia e igualdad. Esta herramienta ha sido incluida en numerosos cines y eso ha hecho que sea más conocida. Sin embargo, supone que el usuario tenga que ir con su dispositivo personal y no llega a ser del todo cómodo ver los subtítulos en tu móvil o tablet y mirar al fondo la pantalla. Existe también la posibilidad de emitir el subtítulo en gafas de realidad aumentada, pero son muy costosas y de momento ningún cine o teatro ha solicitado esto, confirman desde el CESyA.

### **CONCLUSIÓN. EL FUTURO DE LA CULTURA**

¿Es entonces el acceso a la cultura total un sueño o una realidad? Todo apunta que actualmente las iniciativas son muy esporádicas, puntuales y promovidas únicamente en las grandes ciudades. De momento, aunque ha habido grandes avances, nos encontramos muy lejos de alcanzar ese sueño de cultura total. El sueño solo se conseguirá cuando las políticas y legislación exijan el cumplimiento de las medidas de accesibilidad, así como ha pasado en otros aspectos como el de la movilidad.

Igualmente, parte del problema es que estas pequeñas migajas en cuanto a la adaptación del arte, viene principalmente del desconocimiento de la población de estos problemas a los cuales no se le da visibilidad, sumado a que muchos aún piensan que la cultura no es un bien de primera necesidad. Nada más lejos de la realidad. ¿O acaso

podríamos permanecer un año sin ir al cine, reírnos en un teatro o no pulsar el botón de Netflix? Resulta paradójico que una de las frases más célebres de la literatura sea aquella que dice que “lo esencial es invisible a los ojos”. Máxima que no deja de ser pronunciada por un príncipe que, casualmente, puede ver.

## BIBLIOGRAFÍA

---

ÁLVAREZ, D. Soler Gallego, Silvia (2012). *Traducción y accesibilidad en el museo del siglo XXI*. Ediciones Tragacanto: Granada.

BAVČAR, E. (2010). «Itinerarios». *Diecisiete. Teoría crítica, psicoanálisis, acontecimiento*, año 1, número 2: pp. 6-13.

BAVČAR, E. (2010). «Otra mirada». *Diecisiete. Teoría crítica, psicoanálisis, acontecimiento*, año 1, número 2: pp. 14-21.

BAVČAR, E. (2010). «Significantes invisibles». *Diecisiete. Teoría crítica, psicoanálisis, acontecimiento*, año 1, número 2: pp. 22-27.

BAVČAR, E. (2010). «La mirada del ciego: entre el mito, la metáfora y lo real». *Diecisiete. Teoría crítica, psicoanálisis, acontecimiento*, año 1, número 2: pp. 28-41.

LIMBACH, C. (2012). *La neutralidad en la audiodescripción filmica desde un punto de vista traductológico*. Granada: Universidad de Granada.

LUQUE, M. O. (2018). *La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo para personas con discapacidad visual*. Granada: Universidad de Granada.

PAJARES, J. L. & SOLANO, J. (2012). *Museos del futuro: el papel de la accesibilidad y las tecnologías móviles*. GVAM- Guías Interactivas para todos: Madrid.

RUIZ-MEZCUA, B. & PAJARES, J. L. & MORENO, L. & GÁLVEZ DE LA CUESTA, M. C. & SOLANO, J. (2008). *Guías multimedia accesibles: El museo para todos*. Real Patronato sobre Discapacidad: Madrid.

SOLER-GALLEGO, S. (2013). *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*. Universidad de Córdoba: Córdoba.

VÁZQUEZ, A. (2019). *Audiodescripción: norma y experiencia*. Ediciones Tragacanto: Granada.

