



Informe final

Servicio de audiodescripción en vivo

Concurso Oficial de Carnaval 2024

Resumen

Este proyecto surge por iniciativa de la Secretaría de Discapacidad de la Intendencia de Montevideo (IM), en colaboración con Sintagma. En los meses de enero a marzo del año 2024, se trabajó en el diseño, desarrollo e implementación de un servicio de audiodescripción en vivo para el Concurso Oficial de Carnaval 2024. El servicio estuvo disponible dentro del Teatro de Verano por medio de dispositivos inalámbricos de escucha y en la transmisión digital por parte de TV Ciudad.

Este servicio tuvo como objetivo derribar barreras presentes en el Carnaval, no solo para colectivos que necesitan esta herramienta como puente de acceso a este tipo de espectáculos, como pueden ser las personas con discapacidad visual, personas mayores, personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA), sino para toda aquella persona que necesite o prefiera disfrutar de la cultura por este medio. En este marco, se trabajó con distintos actores de la sociedad civil, como la Unión Nacional de Ciegos del Uruguay (UNCU) e integrantes de la Comedia Nacional, y se contó con el apoyo de distintas áreas de la Intendencia de Montevideo.

Este servicio marcó un precedente histórico a nivel nacional, siendo la primera oportunidad que un desarrollo de estas características es realizado en un evento del carácter del Concurso Oficial de Carnaval de Montevideo. Por lo tanto, todo el proceso realizado es enmarcado como un antecedente para el desarrollo de la accesibilidad en entornos y eventos culturales.

Índice

1. Introducción al proyecto.....	3
a. Marco del proyecto.....	4
b. Conceptos a tener en cuenta.....	5
2. Diseño del servicio y metodología de trabajo.....	7
a. Etapas del proyecto.....	9
Previo a la primera rueda.....	9
Primera rueda.....	10
Segunda rueda.....	10
Tercera Rueda.....	10
b. Sobre el proceso de audiodescribir.....	11
Integrada y subjetiva.....	11
Criterios generales.....	12
Improvisación.....	14
Audiointroducción.....	14
Unidades descriptivas.....	15
d. Validación y codiseño con personas usuarias.....	19
3. Implementación.....	21
4. Evaluación y cierre del proyecto.....	22
Anexos.....	26
Referencias Bibliográficas.....	27

1. Introducción al proyecto

En Uruguay, los desarrollos de accesibilidad a los medios son un campo incipiente a nivel académico y profesional. Dentro del ámbito cultural, se puede referenciar distintos desarrollos dentro de las artes escénicas, cine y espectáculos que incorporan estrategias de accesibilidad a través del uso de herramientas como la audiodescripción, subtítulo descriptivo y traducción a lengua de señas uruguaya.

Como antecedentes relevantes de audiodescripción en artes escénicas, podemos mencionar, por ejemplo, al Teatro Solís, que ha llevado adelante distintas obras que integran audiodescripción, y al Ballet Nacional del Sodre que, desde su temporada 2022, incorpora un servicio de audiodescripción para todas sus obras. Otro antecedente se encuentra en el cine, en que existen fondos dependientes de la IM, como lo es el fondo de apoyo a la accesibilidad de Montevideo Socio Audiovisual, y nacionales, como el Programa Uruguay Audiovisual (PUA). Estos fondos públicos aportan al financiamiento de la incorporación de herramientas de accesibilidad —como la audiodescripción— en el campo audiovisual.

Estos antecedentes, entre otros, no solo marcan un incremento en la cantidad de desarrollos de este tipo, sino que, también, contribuyen a la formación de público. Estas herramientas, tradicionalmente enfocadas para personas en situación de discapacidad, abren las puertas a colectivos que no podían acceder y participar de manera plena en la

cultura. Esto se transforma en un efecto potenciador de este tipo de desarrollos, al convertirse esperable que la cultura sea accesible.

a. Marco del proyecto

Este proyecto se enmarca en un enfoque de derechos. Por un lado, aborda la temática discapacidad desde el modelo social, entendiendo que la causa de la discapacidad es preponderantemente social y, por otro lado, responde a diversos marcos normativos nacionales e internacionales que marcan obligaciones y derechos para colectivos en situaciones de vulnerabilidad, y que el Estado está obligado a proteger y velar por el ejercicio pleno de sus derechos.

El modelo social de la discapacidad tiene como uno de sus presupuestos fundamentales que las causas de la discapacidad son sociales o, al menos, preponderantemente sociales (Palacios, 2008). Este modelo entiende que la discapacidad es el resultado de las barreras que surgen de la interacción del individuo con su entorno, es decir, las limitaciones individuales no son las raíces del problema «[...] sino las limitaciones de la propia sociedad, para prestar servicios apropiados y para asegurar adecuadamente que las necesidades de las personas con discapacidad sean tenidas en cuenta dentro de la organización social». (Palacios, 2008, p. 104).

Existen numerosos marcos normativos que protegen y velan por el derecho de las personas a acceder a la participación en la vida en sociedad y la cultura. El más emblemático tal vez sea la Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad

(Organización de las Naciones Unidas, 2006) que Uruguay adhirió mediante la ley n°. 18418 (Uruguay, 2008). Esta convención plantea, en su artículo 9, que el acceso a la cultura es un derecho y, en el artículo 30, trata sobre el derecho al ocio y esparcimiento. Esta ley, al provenir de un organismo internacional, obliga al Estado uruguayo a garantizar y promover el pleno goce de los derechos implicados a través de diversos mecanismos de ejecución.

En este marco, por iniciativa de la Secretaría de Discapacidad, se inició en diciembre de 2023 contactos con Sintagma —empresa dedicada a servicios de accesibilidad a los medios y a la cultura— para proyectar el diseño, desarrollo e implementación de un servicio de audiodescripción en vivo para el Concurso Oficial de Carnaval 2024. Esta iniciativa sigue una línea de distintas políticas y acciones por parte del estado uruguayo, ya sea a nivel general o en sus gobiernos departamentales, para promover los desarrollos en materia de accesibilidad en la cultura. Por ejemplo, durante los últimos años y en el marco de anteriores espectáculos de Carnaval, se ha comenzado a trabajar con intérpretes a lengua de señas uruguayo en algunos conjuntos y se han hecho reformas edilicias dentro del Teatro de Verano con desarrollos en materia de accesibilidad al medio físico. Todas estas acciones responden a la concepción de un Carnaval más inclusivo que, en este caso en particular, impulsa la IM.

b. Conceptos a tener en cuenta

La audiodescripción es una herramienta de accesibilidad a los medios que permite traducir imágenes a palabras a través de una narración que acompaña el espectáculo. Se trata de una narración condensada que ofrece una descripción de la información visual relevante para la comprensión y disfrute del evento. Algunos de los elementos visuales que pueden ser descritos son: acciones visuales, lugares y espacios, características visuales de personajes —como vestuarios y maquillaje—, o comportamientos propios de la interpretación del artista en escena.

En este proyecto, la audiodescripción tiene la particularidad de ser en vivo, dadas las características del Carnaval, en el que los espectáculos manejan sus tiempos en el momento y pueden dar lugar a improvisaciones o cambios en las interpretaciones por parte de los artistas. Esta particularidad no es menor dada la naturaleza de la herramienta, que requiere conocimiento previo de lo que se debe describir en la narración para que el producto final sea lo más preciso posible.

Según Matamala (2007), en una audiodescripción en vivo, el audiodescriptor no debe trabajar sin conocimiento previo de la obra, por lo tanto, es recomendable la combinación de diversas técnicas, como pregrabaciones, lectura previa de guionado e improvisación. Por esto, quien esté a cargo de la voz de la audiodescripción debe tener conocimiento tanto de las técnicas de audiodescripción como del espectáculo. Más adelante, en este informe, se detallarán las estrategias

y criterios de audiodescripción en vivo que se adaptaron y se crearon para este espectáculo en específico.

Este proyecto, además, involucró trabajo con la sociedad civil con la participación de integrantes de la UNCU y de la Comedia Nacional. En distintos momentos del proyecto, se trabajó con estos actores en lógica de *codiseño* y *validación*. El concepto de *codiseño* nace en el campo de la arquitectura con autores como Sanders y Stappers (2008), que lo definen como la creación entre expertos (diseñadores/profesionales) y personas no expertas en diseño que colaboran y trabajan juntas a lo largo de todo el proceso del desarrollo de un proyecto, desde la idea hasta el producto final. Ahora bien, con respecto al concepto de *validación*, no existe aún consenso sobre qué implica exactamente el trabajo —y el alcance de este trabajo— con personas usuarias. Como referencia general, se entiende por *validación* al proceso de poner en valor un producto a través del intercambio de saberes acumulados en la experiencia y preferencias sobre las formas de la accesibilidad, en concreto, por medio de los procesos de testeo y evaluación (González, 2022) aplicado a proyectos de este tipo.

2. Diseño del servicio y metodología de trabajo

Este proyecto fue llevado a cabo por un equipo diverso de profesionales, funcionarios y representantes de la sociedad civil que colaboraron en distintas etapas. La coordinación general del proyecto y de los participantes involucrados estuvo a cargo de la IM a través de Martín Nieves, director de la Secretaría de Discapacidad. El diseño, desarrollo e implementación técnica del proyecto estuvo a cargo del equipo de Sintagma, cuya integración fue la siguiente:

- **Virginia Bidegain:** Periodista de larga trayectoria en el ámbito del Carnaval de Montevideo. Trabajó locutando la audiodescripción del servicio.
- **Ignacio Bruné:** Docente e investigador del Núcleo Interdisciplinario Comunicación y Accesibilidad de la Universidad de la República. Participó en el equipo de audiodescripción para el servicio.
- **Magela Rodríguez:** Licenciada en Comunicación, docente e investigadora del Núcleo Interdisciplinario Comunicación y Accesibilidad de la Universidad de la República. Participó en el equipo de audiodescripción para el servicio.
- **Néstor Bermúdez:** Licenciado en Lingüística y colaborador del Núcleo Interdisciplinario Comunicación y Accesibilidad de la Universidad de la República. Participó en el equipo de corrección de estilo y audiodescripción para el servicio.

- **Carolina Zubelso:** Licenciada en Comunicación, docente e investigadora del Núcleo Interdisciplinario Comunicación y Accesibilidad de la Universidad de la República. Trabajó en la implementación técnica del servicio en el rol de sonidista, tanto en el teatro como para la transmisión de la audiodescripción.
- **Rocío Varela:** Licenciada en Ingeniería Audiovisual y Licenciada en Psicología. Máster en Traducción Multimedia y Doctoranda en Comunicación. Docente e investigadora del Núcleo Interdisciplinario Comunicación y Accesibilidad de la Universidad de la República. Participó en el equipo de comunicación del servicio.
- **Facundo Fernández:** Representante del área comercial. Participó en la coordinación de los distintos equipos y actores que participaron del proyecto.

Las personas usuarias estuvieron representadas en dos grupos. Por un lado, Mario García y Federico Riverón —representantes de la UNCU— trabajaron en clave de codiseño junto con el equipo de Sintagma durante la primera y segunda rueda del Carnaval. Por otro lado, durante la segunda rueda del concurso, se realizaron jornadas de validación con integrantes del grupo de la Comedia Nacional a cargo de Andrés Papeleo. En ambos grupos participaron personas con ceguera, baja visión, TEA y personas mayores. Asimismo, el equipo también contó con el apoyo técnico de Domo Silent, empresa dedicada a proveer dispositivos inalámbricos de escucha para diversidad de espectáculos y eventos.

Por último, además de contar con el apoyo técnico y logístico de la IM y Sintagma, se contó con la colaboración de técnicos y funcionarios del Teatro de Verano, Gerencia de eventos de la IM, Montevideo Audiovisual, la organización Directores Asociados de Espectáculos Carnavalescos Populares del Uruguay (DAECPU), TV Ciudad y Tenfield (VTV).

a. Etapas del proyecto

Según el reglamento aprobado por DAECPU, el espectáculo de Carnaval se divide en tres ruedas y una ronda de ganadores. En la primera rueda, los conjuntos presentan sus espectáculos completos ante el público por primera vez de forma oficial. En la segunda rueda, repiten los espectáculos —con algunas modificaciones y actualizaciones— y, en la última rueda, son seleccionados 24 conjuntos que se encaminarán a la definición final del concurso. Tomando como objetivo la implementación del servicio en esta rueda en específico, se realizó la siguiente estructura de trabajo.

Previo a la primera rueda

En esta etapa, se realizó el primer planteo de diseño teórico, técnico y metodológico de trabajo para la realización de audiodescripción en vivo de los espectáculos de Carnaval. A su vez, se hizo un relevamiento de la información disponible de cada uno de los espectáculos (fichas técnicas, pruebas de admisión, presentaciones en el Desfile Inaugural del Carnaval, libretos, fotografías y textos complementarios).

Primera rueda

Con el comienzo del Carnaval, el equipo de audiodescriptores comenzó a escribir las primeras versiones de los guiones de audiodescripción (GAD) para cada conjunto. Este proceso fue acompañado por un trabajo de codiseño con integrantes de la UNCU para evaluar los criterios de audiodescripción a utilizar. Sumado a esto, se comenzó el trabajo de las primeras pruebas de implementación técnica del servicio y locución en vivo.



Figura 1

Imagen del equipo de audiodescripción en el Teatro de Verano.

Segunda rueda

Durante esta etapa, se constituyeron los criterios de audiodescripción por cada una de las categorías de espectáculo, realizando consultas con especialistas y jurados del concurso para sumar aportes a la escritura. Se continuó el proceso de codiseño con los integrantes de UNCU y se realizaron jornadas de validación con integrantes de la Comedia Nacional. Asimismo, se realizaron pruebas de locución de los GAD y prácticas de improvisación, y se delineó un diseño técnico de la

implementación del servicio para la tercera rueda en colaboración con técnicos del Teatro de Verano, Tenfield (VTV) y TV Ciudad.

Por último, durante esta rueda, se produjeron algunos contenidos que servirían de apoyo al servicio en su implementación, como lo fue un audio pregrabado que instaba a los usuarios a colocarse los dispositivos antes del comienzo de cada espectáculo.



Figura 2

Imagen del equipo de validadores en el Teatro de Verano utilizando los auriculares inalámbricos empleados en el servicio de audiodescripción.

Tercera Rueda

En esta etapa, se puso en marcha el servicio de audiodescripción dentro del Teatro de Verano y a través de una transmisión digital de TV Ciudad. También, junto con Domo Silent, se realizó el trabajo logístico de entrega y devolución de los dispositivos en el teatro. Durante la implementación del servicio, se mantuvo una estrategia de evaluación presencial con

consulta directa a las personas usuarias y al público en general que solicitaban el servicio.



Figura 3

Imagen de la cabina en donde se emitió la audiodescripción en vivo.

Testimonios de personas usuarias (PU):

- PU 1: Los auriculares ayudaban a que la estridencia del sonido no fuera tan fuerte. El relato de cada conjunto ayuda a estar adentro, ya en la previa cuando se presentaba el argumento base de lo que nos íbamos a encontrar hacía como si uno estuviera dentro del cuento, también en el desarrollo del espectáculo. Ya habíamos visto el espectáculo de Caballeros pero esta vez realmente pudimos verlo.
- PU 2: Nos hizo muy feliz disfrutar parte de nuestra cultura carnavalera.
- PU 3: La experiencia de las audiodescripciones estuvo muy buena, fue mucho mejor que en la etapa anterior. Fue una noche de compartir con amigos y compañeros.
- PU 3: Con respecto a la audiodescripción y los auriculares en particular, comentamos que nos ayudaron a protegernos los oídos porque la música

estaba muy fuerte. La audiodescripción nos ayudó a visualizar y focalizar en otras cosas dentro del espectáculo. Es una iniciativa positiva y necesaria.

- PU 4: Una herramienta integradora, donde todas y todos pueden disfrutar del espectáculo derribando barreras.
- PU 5: Me fui muy emocionada, ojalá esto llegue a más lugares.
- PU 6: Es una herramienta fundamental para que todos y todas podamos disfrutar de nuestra cultura. Romper estas barreras fue, creo que para todos, un avance importantísimo. En este caso me parece que funciona muy bien, es práctico y seguro. La audiodescripción estuvo muy bien, aunque sí hubo detalles que faltaron mencionar, pero creo que poco a poco irá mejorando. Nosotros mismos lo vimos en el taller, no es fácil describir cuando las cosas pasan tan rápido y menos cuando hay tantas cosas en escena a la vez, así que seguro se irá precisando cada vez más

b. Sobre el proceso de audiodescribir

Como se mencionó previamente, el objetivo de la audiodescripción es traducir toda información visual de forma auditiva, por lo que debe responder a una serie de interrogantes a la hora de definir esa información: qué describir, cómo describir, cuándo describir, dónde describir y a quién describir. A la hora de responder a estas interrogantes, es necesario tomar ciertas consideraciones para evaluar qué características serían las más apropiadas para la audiodescripción de cada producto.

Integrada y subjetiva

Dada las características heterogéneas de los usuarios, por sus experiencias de vida con la discapacidad visual y sus diversos contextos de consumo cultural, es necesaria una audiodescripción integrada y pensada para un público amplio, independientemente de que se encuentren o no en situación de discapacidad. Como señala Freyer (2013), este tipo de audiodescripciones tienen la característica de emplear estrategias creativas y ser construidas a priori.

A pesar de que la mayoría de los estándares internacionales plantean que debe evitarse transmitir cualquier punto de vista subjetivo en la audiodescripción (AENOR, 2005), distintos autores, como Frey y Freeman (2013), demuestran en sus investigaciones que una audiodescripción subjetiva tiene mayor nivel de comprensión. Dada la naturaleza de este concurso —que implica necesariamente la realización de una audiodescripción en vivo—, es inevitable caer en la subjetividad del equipo audiodescriptor. Sin embargo, entendemos a la audiodescripción como un texto capaz de aportar sentido a los productos. La libertad que aporta la subjetividad en un tono de voz permite transmitir no solo la información visual, sino también la carga escénica y emotiva del momento (Udo y Fels, 2009), es decir, quien audiodescribe debe poseer habilidades escénicas que le permitan expresar esta carga escénica y emotiva (Matamala, 2007).

Otros autores, como Wall (2002), señalan que una audiodescripción en vivo debe asegurarse de transmitir expresiones faciales, lenguaje corporal, movimientos escénicos, cambios de escenas y vestuarios. En

esta misma línea, según la UNIT (2016) quién locute debe acompañar, de forma armoniosa con su voz, al espíritu del espectáculo.

Criterios generales

La audiodescripción toma como criterio principal el apropiarse de los espacios sonoros sin información relevante para describir lo que ocurre sin solapar la descripción con la música, solos, cuerda de tambores, diálogos o monólogos que estuviesen sucediendo y sean relevantes, ya que los espectáculos no dejan de estar en el marco de un concurso en el que todo elemento sonoro aporta en la competencia. Por este motivo, toda unidad debe ser condensada lo más posible, buscando ser locutada idealmente en los momentos de silencio previamente conocidos para no pisar posibles cambios. En ese sentido, se elaboraron distintas unidades descriptivas, es decir, líneas de audiodescripción correspondientes a una descripción específica, bajo criterios que respetan cuatro categorías.

Categorías	Criterios
Acciones	Entradas.
	Salidas.
	Interpretación (movimientos que aporten valor narrativo).
Personajes	Personajes originales (género y edad) hasta que se menciona su nombre.
	Figura del Carnaval (nombre).
	Figura cultural (nombre y actividad asociada).
	Vestuario.

	Maquillaje.
Coreografía	Movimientos individuales o grupales.
	Saltos o piruetas.
	Desplazamiento en el espacio.
Información espacial	Escenario (centro, a los lados, atrás, al frente).
	Escenografía o utilería.
	Pantalla.
	Escalera al borde del escenario.
	Platea.

Improvisación

La modalidad de construcción de estas audiodescripciones, en esta ocasión, alterna entre la lectura del GAD y la improvisación, la cual es llevada a cabo en momentos en que el espectáculo incorpora elementos nuevos. Ante esta situación, contamos con la utilización de códigos descriptivos que ayudan a preservar una estructura en la improvisación, en aras de garantizar la calidad y la coherencia en el texto. Estos criterios cambian de acuerdo al tipo de categoría y el momento del espectáculo en que estos cambios ocurren.

Audiointroducción

Romero Fresco y Fryer (2013) recomiendan el uso de la audiointroducción, una estrategia utilizada tradicionalmente en obras teatrales para adelantar información a través de un comentario en el

inicio de la obra a describir que informa sobre aspectos de mayor complejidad en el GAD, como lo son el vestuario, la escenografía, o aspectos escénicos en general que pueden implicar una complejidad al momento de describirse de forma sincrónica cuando aparecen. Al igual que con los criterios generales, realizamos un modelo de audiointroducción para todos los espectáculos y fueron adaptados de acuerdo a las características particulares de cada conjunto y categoría. En ese sentido, los elementos centrales que fueron considerados para la realización de la audiointroducción fueron:

- Sinópsis del espectáculo: trama, argumento, locación física y temporal.
- Vestimenta y maquillaje: ropa de fantasía, colorida, caracterización en particular, maquillaje con pintura y brillantina.
- Ubicación en el escenario: pantalla, tarima, batería de la murga, coristas, tambores acompañantes, banda, línea de micrófonos, al pie de escenario una escalera, platea o público.
- Cantidad de componentes.
- Tiempo reglamentario.

Unidades descriptivas

Cada una de las categorías tiene distintas particularidades que dan lugar a diferentes estrategias de audiodescripción, por tanto, se idearon unidades descriptivas que respondiendo a necesidades particulares

para cada una, como la identificación de sujetos o grupos, cambios de escenas o locación, entre otras particularidades.

Unidad descriptiva	Referencia
«De fondo»	Imágenes en las pantallas.
«Vuelan papelitos sobre el público»	Disparo de cañones de papeles.
«Saludan al público levantando sus sombreros»	Pose final del tema.
«Resta un minuto para finalizar el espectáculo»	Luz roja reglamentaria.
«Poco a poco, bajan del escenario y caminan entre el público»	Fin del espectáculo.
La murga/el conjunto	Designación plural en la categoría Murga.
La murguista/él murguista/una murguista/un murguista	Designación individual en la categoría Murga.
Nombre propio ¹	Refiere a una figura de Carnaval o cultural.
«Se suman a bailar el milongón»	Sección en el espectáculo en la categoría Sociedad de Negros y Lubolos.
«Se suman a bailar el afro»	Sección en el espectáculo en la categoría Sociedad de Negros y Lubolos.
Solista	Designación individual de un/una

¹ Dada la variedad de personajes que fueron citados y expresados durante el concurso, colocamos la categoría de nombre propio de forma genérica.

	cantante en todas las categorías, menos en Murga.
Coristas	Grupo de personas que cantan en simultáneo y aplica para todas las categorías, menos en Murga.
«Personajes típicos»	Mamas viejas, gramilleros y escobero en la categoría Sociedad de Negros y Lubolos
Trofeos	Estrella, Media luna y Estandarte en la categoría Sociedad de Negros y Lubolos.
«El cuerpo de baile»	Denominación de todo el grupo de bailarines y bailarinas en la categoría Sociedad de Negros y Lubolos.
Tamborilero	Designación individual en la categoría Sociedad de Negros y Lubolos.
Tambor	Designación individual de la persona que toca el tambor en la categoría Sociedad de Negros y Lubolos. En ese caso, se hace énfasis en el instrumento.
Vedettes y partenaire	Pirincipales figuras en la cateogría Sociedad de Negros y Lubolos
«El cuerpo de baile saluda al público»	Despedida en la categoría Revistas.
«Los protagonistas saludan al público»	Despedida en la categoría Revistas.



«Todo el conjunto saluda a los músicos»

Despedida en la categoría Revistas.



Figura 4

Imagen de una murga finalizando su espectáculo, correspondiente a la unidad descriptiva: «Saludan al público levantando sus sombreros».

d. Validación y codiseño con personas usuarias

Como fue mencionado anteriormente, el proceso de desarrollo del servicio de audiodescripción en vivo contó con la participación de dos grupos de personas usuarias.

Por un lado, se trabajó en clave de codiseño con integrantes de la UNCU que durante la primera y segunda rueda del Carnaval estuvieron colaborando con el equipo de Sintagma en la definición de los criterios de audiodescripción para cada espectáculo. La dinámica de trabajo consistió en una escucha crítica de los espectáculos con audiodescripción y una posterior conversación con los participantes

para obtener devoluciones informadas y debates sobre las elecciones de descripción tomadas en cada caso.

Algunos de los criterios recogidos de este intercambio con el equipo de UNCU fueron la descripción del tiempo reglamentario, cantidad de componentes y minutos restantes, así como el nombre de las principales figuras de conjunto que, a pesar de no formar parte de la descripción del espectáculo, se incorporaron al enmarcar el espectáculo en el ámbito de competencia en que se encuentra.

Durante la segunda rueda del concurso, se inició el proceso de validación del servicio en conjunto con integrantes de la Comedia Nacional, que trabaja con desarrollos de audiodescripciones creativas e integradas en artes escénicas. Esta validación abordó tanto el contenido de las audiodescripciones como la implementación técnica del servicio en términos de recepción y de calidad.

En primera instancia, se realizaron pruebas con unos dispositivos inalámbricos de escucha, los cuales reportaron, por parte de las personas usuarias, dos dificultades principales. En primer lugar, el dispositivo cuenta con un receptor de señal al que se le conectan audífonos, lo que generó, para los usuarios, dificultades en su uso dado el diseño complejo de estos dispositivos. En segundo lugar, presentaron fuertes interferencias a la hora de sintonizar la transmisión de la audiodescripción ya que, al funcionar con ciertas frecuencias de radio, los dispositivos se interferían entre sí y con otros dispositivos electrónicos que tuviesen frecuencias similares (teléfonos móviles, antenas, entre otros).

Por este motivo, se optó por reemplazar los dispositivos por audífonos inalámbricos en formato de vincha, proporcionados por Domo Silent. Este cambio representó un avance significativo en la autonomía de los usuarios y en la calidad del producto, dado que los usuarios reportaron una mejora sustancial en la calidad de la señal de la audiodescripción, mayor comodidad y autonomía en el uso de los dispositivos ya sea en su colocación como en la modificación del volumen de los dispositivos. Simultáneamente, se reportó que los audífonos en formato de vincha presentaban una aislación sonora del teatro que, en el caso de las personas usuarias con TEA, resultó un beneficio extra al aislarlos de los estímulos sonoros que se presentan en el Teatro de Verano, cosa que les permitió un mayor disfrute del espectáculo.

Luego de cada espectáculo en que participaron personas validadoras, se realizó una dinámica de entrevista grupal e individual para profundizar qué dificultades encontraron, qué necesidades hallaron, sus experiencias con los dispositivos, así como cualquier comentario constructivo que considerasen pertinente realizar. Dado a la gran diversidad del público, se llevaron a cabo distintas negociaciones para incorporar los distintos requerimientos tanto de profesionales en audiodescripción, como expertos en Carnaval, usuarios que estuvieron presentes ante una primera experiencia de audiodescripción, y usuarios que, por primera vez, estuvieron como espectadores de Carnaval. En ese sentido, se buscó garantizar que todos los comentarios sean incorporados en la tercera rueda de forma equilibrada.²

² Estos comentarios fueron recogidos e incorporados en el apartado de «Criterios generales» de este informe.

3. Implementación

La implementación del servicio de audiodescripción fue llevado a cabo en la tercera rueda del concurso a través de dos modalidades: presencial para el público general asistente en el Teatro de Verano —a través de los dispositivos con la entrega de un documento que verifique la identidad del usuario— y por el canal de YouTube de TV Ciudad, que realizó una transmisión en vivo de cada etapa de esta rueda incorporando la audiodescripción. En lo que respecta a la implementación presencial, una parte del equipo se ocupó de apoyar el servicio para el público en general presente en el Teatro de Verano, con el objetivo de dar a conocer la iniciativa y promover su uso.

Al inicio de cada conjunto, se emitió un mensaje pregrabado³ invitando a quienes deseen a colocarse los dispositivos para escuchar la audiodescripción. Luego de este mensaje, comenzaba la lectura de la audiointrucción y, con el comienzo del espectáculo, la locución del guion correspondiente al conjunto.

³Adjunto en la sección correspondiente a los anexos.



Figura 5

Imagen de personas en el Teatro de Verano, utilizando los auriculares del servicio de audiodescripción en vivo.

Durante la tercera rueda, además, se conformó un equipo para la transmisión de la audiodescripción en vivo, que trabajó desde una de las cabinas de radio dispuestas por el Teatro de Verano. En este equipo, participaron la voz de audiodescripción, una audiodescriptora y una sonidista.

Para la implementación técnica, se diseñó la siguiente cadena acústica:

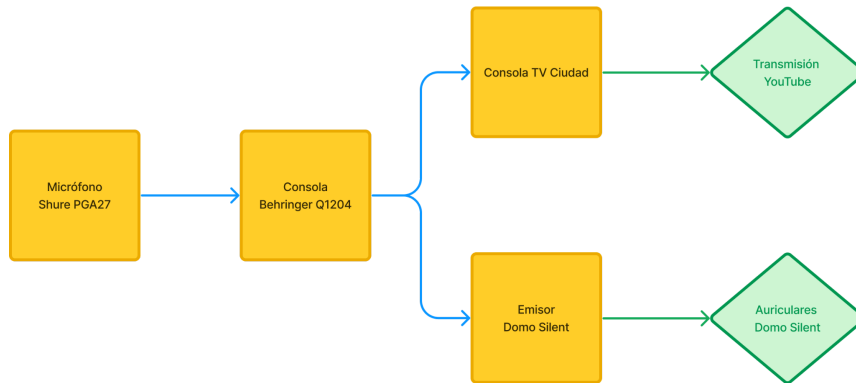


Figura 6

Diagrama de la cadena acústica empleada en el servicio. Es un diagrama lineal que comienza por el micrófono que se conecta a una consola. Desde esa consola, se desprenden dos señales: una que va hacia la consola de TV Ciudad y otra, al emisor de Domo Silent. Por medio de la consola de TV Ciudad, se emite a la transmisión de Youtube, y desde el emisor de Domo Silent, el sonido va hacia los auriculares de las personas usuarias.

4. Evaluación y cierre del proyecto

Con respecto a la evaluación del servicio y la experiencia de este trabajo, es menester dar cuenta del beneficio que se consolidó para las personas usuarias el contar con el servicio de audiodescripción. Muchas de las personas que validaron este servicio en la segunda rueda nos informaron que disfrutaron del concurso y que les ayudó a comprender la narrativa, así como los aspectos artísticos y simbólicos de los espectáculos. En ese sentido, valoramos la experiencia como positiva y remarcamos la importancia de la continuidad de este servicio en los futuros concursos de Carnaval, así como su expansión en diferentes eventos y espectáculos culturales.

A modo de repaso del impacto y alcance que tomó el servicio, damos cuenta de los siguientes números de referencia:

- Se realizaron un total de 38 audiodescripciones de entre 45 y 70 minutos.
- Aproximadamente 144 usuarios solicitaron el uso del servicio en el Teatro de Verano durante la liguilla y ronda de ganadores.
- Un total de 6364 usuarios reprodujeron la transmisión de TV Ciudad que incorporaba la audiodescripción.
- Se realizaron distintas apariciones en prensa escrita, radial y televisiva. Algunas de estas fueron:
 - Entrevista en Ciudad Viva - TV Ciudad

- Entrevista en Todo Carnaval - TV Ciudad
- Entrevista en Carnaval del Futuro - M24
- Entrevista en Telenoche - Canal 4
- Artículo en El Observador

En líneas generales, el servicio fue bien recibido tanto por aquellos usuarios que ya estaban familiarizados con la audiodescripción como por aquellos que la desconocían. Destacamos que el servicio no fue utilizado únicamente por personas en situación de discapacidad visual, sino que hubo una diversidad de usuarios que utilizaron el servicio en el Teatro de Verano.

Sin perjuicio de esto, a continuación, destacamos algunos aspectos de la implementación del servicio que, a nuestro criterio, se deben tener en cuenta para próximas implementaciones.

- Inicio de proyecto: Se recomienda en etapas tempranas del concurso o incluso con anterioridad. De esta forma, se habilitaría más tiempo a la planificación y escritura de las audiodescripciones. Asimismo, se recomienda la posibilidad de coordinar con los conjuntos participantes del concurso una serie de instancias de validación y codiseño con personas usuarias más planificadas, especialmente considerando que se suele trabajar con colectivos y organizaciones civiles que tienen sus propias agendas.

- Espacios de trabajo: Se recomienda planificar el espacio de trabajo para la emisión y grabación de la audiodescripción junto con los equipos técnicos del Teatro de Verano, el proveedor del servicio de audiodescripción y los medios que retransmitan la señal, para garantizar las condiciones acústicas y de aislamiento apropiadas para garantizar un producto de calidad.
- Participación de actores: Se recomienda la participación de otros actores del Carnaval en el proceso de desarrollo del proyecto, como pueden ser letristas, coreógrafos, vestuaristas, especialistas e integrantes de conjuntos de Carnaval. En esta ocasión, hubo oportunidad de consultar, por ejemplo, con miembros de jurado que aportaron a la definición de criterios y léxico para las audiodescripciones. En ese sentido, la participación de artistas relacionados a los espectáculos (letristas, coreógrafos, etc.) aportaría valor descriptivo a los GAD y mejoraría, en su totalidad, la calidad del servicio.

Anexos



Escanea este código QR para acceder a los guiones de audiodescripción de los 38 conjuntos que participaron del Carnaval 2024.



Escanea este código QR para acceder a las transmisiones en vivo de TV Ciudad con audiodescripción.



Escanea este código QR para acceder al audio de anuncio previo al inicio de cada espectáculo.



Escanea este código QR para acceder a las entrevistas y artículos en prensa escrita, digital y televisiva.

Referencias Bibliográficas

- Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR). (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y la elaboración de audioguías. UNE 153020*. España: AENOR.
- Fryer, L. y Freeman, J. (2013). Cinematic language and the description of film: keeping AD users in the frame. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(3), 412-426.
- González, M. L. (2022). Acceso a la información como derecho: validación de las herramientas de accesibilidad para adaptar contenidos comunicacionales en el contexto uruguayo. *Revista de Extensión Universitaria*, 17. 1-13.
- Instituto Uruguayo de Normas Técnicas (UNIT). (2016). *Tecnología de la información - Accesibilidad - Subtitulado de contenido audiovisual para personas sordas e hipoacúsicas - Requisitos y recomendaciones*. UNIT.
- Matamala, A. (2007). La audiodescripción en directo. En Jiménez, C. (ed.), *Traducción y accesibilidad: la subtitulación para sordos y la audiodescripción para ciegos* (121-132). Peter Lang.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2006, mayo 3). *Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad*. Recuperado de <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>.

- Palacios, A. (2008). *El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. CERMI.
- Romero-Fresco, P., & Fryer, L. (2013). Could audio-described films benefit from audio introductions? An audience response study. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 107(4), 287-295.
- Sanders E. B.-N.; Stappers P. J. (2008) Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5-18.
- Udo, J. P., y Fels, D. (2009). Suit the action to the word, the word to the action: An unconventional approach to describing Shakespeare's Hamlet. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 103, 178-183.
- Uruguay (2008b, diciembre 4). Ley n°. 18.418. *Convención de Naciones Unidas sobre los derechos de las personas con discapacidad*. Recuperado de <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/18418-2008>.
- Wall, J.S. (2002). TV broadcasting for all. *Open Workshop on Standardization in the Field of Subtitling*. España.