

Acercando el arte al alumnado universitario de traducción a través de la audiodescripción del patrimonio íbero

Bringing Art Closer to University Translation Students through Audio Description of Iberian Heritage

Carlos Navas-Vallejo

Universidad de Granada, España

carlosnavas@ugr.es

<https://orcid.org/0000-0001-5379-6717>

Recibido: 12/09/2025
Revisado: 24/10/2025
Aceptado: 03/11/2025
Publicado: 01/12/2025

Sugerencias para citar este artículo:

Navas-Vallejo, Carlos (2025). «Acercando el arte al alumnado universitario de traducción a través de la audiodescripción del patrimonio íbero», *Tercio Creciente*, extra11, (pp. 7-26), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra11.9916>

Resumen

Este artículo analiza el potencial de la audiodescripción museística como recurso didáctico en la formación universitaria en Traducción e Interpretación, con especial atención al patrimonio arqueológico íbero de Jaén. A partir de la simulación de un encargo de audiodescripción del Guerrero de la doble armadura de Cerrillo Blanco, se reflexiona sobre las competencias artísticas que el alumnado puede desarrollar en el aula, tales como la alfabetización visual, la creatividad, la multimodalidad y sinestesia, y la comprensión crítica del arte y su dimensión social. El estudio propone un enfoque teórico sustentado en la comparación de competencias de los grados en Bellas Artes y su aplicabilidad al ámbito de la Traducción Accesible. Se integran fases propias del proceso de audiodescripción, como el análisis de la información, la producción del texto, el enriquecimiento multisensorial y la revisión. Las conclusiones destacan la relevancia de incorporar el arte y la accesibilidad en la didáctica de la traducción, para favorecer tanto la formación integral del alumnado como la democratización del acceso al patrimonio cultural. Asimismo, se señalan futuras líneas de investigación basadas en estudios empíricos que evalúen la adquisición de estas competencias.

Palabras clave: traducción, audiodescripción, didáctica del arte, didáctica de la traducción

Abstract

This article explores the potential of museum audio description as a teaching resource in higher education programmes in Translation and Interpreting, with a particular focus on the Iberian archaeological heritage of Jaén (Spain). Based on the simulation of an audio description assignment of the Double-Armoured Warrior (Guerrero de la doble armadura) from Cerrillo Blanco, it reflects on the artistic competences that students can develop in the classroom, such as visual literacy, creativity, multimodality and synaesthesia, as well as the critical understanding of art and its social dimension. The study proposes a theoretical framework grounded in the comparison of competences from Fine Arts degrees and their applicability to the field of Accessible Translation. The analysis integrates key stages of the audio description process, including information analysis, text production, multisensory enrichment and revision. The findings underline the relevance of incorporating art and accessibility into translation pedagogy, in order to foster both students' holistic education and the democratisation of access to cultural heritage. Furthermore, future lines of research are identified, based on empirical studies aimed at assessing the acquisition of these competences.

Keywords: Translation, Audio description, Didactics of arts, Didactics of translation

Introducción

La formación universitaria en Traducción e Interpretación se caracteriza por el desarrollo de competencias lingüísticas, documentales, estratégicas y temáticas que capacitan al alumnado para afrontar encargos profesionales en diversos ámbitos de especialidad (Hurtado Albir *et al.*, 2020; Kelly, 2008). Los planes de estudios actuales contemplan asignaturas dedicadas a tipologías textuales específicas como la traducción jurídica, periodística, científico-técnica o audiovisual. Cada tipología requiere la activación de una serie de competencias específicas diferenciadas. Sin embargo, el ámbito especializado del arte ha ocupado históricamente un espacio reducido en la formación traductora, a pesar de constituir un campo profesional con una demanda cada vez mayor.

En los últimos años, el paradigma museístico ha experimentado una profunda transformación hacia un modelo centrado en la accesibilidad y la inclusión social. Los museos están incrementando sus esfuerzos para hacer que sus contenidos lleguen a colectivos tradicionalmente excluidos, como las personas con discapacidad, a través de un mayor número de recursos comunicativos multimodales, multisensoriales e inclusivos (Gobbato, 2024; González-Herrera *et al.*, 2023). En concreto, la audiodescripción es un recurso cada vez más presente en los museos, que contribuye a la accesibilidad sensorial del patrimonio para las personas con discapacidad visual.

Según la perspectiva de los estudios de Traducción, la audiodescripción es una modalidad de traducción intersemiótica, puesto que permite trasladar elementos visuales (imágenes estáticas y dinámicas) a elementos verbales (Barnés-Castaño & Jiménez Hurtado, 2020). En este contexto, el perfil del traductor, caracterizado por el dominio lingüístico y la competencia documental, resulta idóneo para afrontar el reto de la accesibilidad museística. Por ello, la educación superior en traducción debe promover diferentes competencias inherentes a la audiodescripción y, de manera especial, en aquellos cursos destinados a la traducción turística, museística o accesible. En este sentido, la formación del alumnado de traducción en audiodescripción museística no solo amplía sus perspectivas profesionales, sino que también contribuye a la sensibilización sobre la dimensión social del arte y la importancia de que todas las personas puedan disfrutar del patrimonio.

La presente investigación propone la introducción de la audiodescripción museística del patrimonio arqueológico íbero como una práctica docente innovadora en la formación universitaria en Traducción e Interpretación. La novedad de este enfoque radica, por un lado, en la exploración de las competencias artísticas que pueden desarrollarse mediante esta práctica y, por otro lado, en la aplicación específica al patrimonio íbero de Jaén, un ámbito cultural de gran relevancia histórica pero escasamente explorado desde la perspectiva de la accesibilidad. Asimismo, esta investigación responde a la creciente demanda de profesionales capaces de crear recursos comunicativos accesibles en el ámbito patrimonial y contribuir a la democratización del acceso a la cultura mediante la formación de especialistas en Traducción Accesible.

Objetivos

El presente estudio tiene como objetivo identificar las competencias específicas propias del ámbito artístico que se pueden desarrollarse en el aula de traducción. En concreto, mediante la realización de un encargo de audiodescripción en el contexto de una asignatura de grado en Traducción e Interpretación. Además, el encargo se contextualiza en el ámbito del patrimonio arqueológico íbero de Jaén. Este ámbito forma parte de una línea de investigación actual sobre la audiodescripción del patrimonio cultural y natural desde la disciplina de la Traducción (Jiménez Hurtado *et al.*, 2012; Seibel *et al.*, 2020; Álvarez de Morales & Luque Colmenero, 2020; Bartolini, 2023).

En este contexto, los museos cada vez disponen de un mayor número de recursos multimodales y accesibles, como es el caso de las audioguías con audiodescripción, las visitas guiadas audiodescriptivas, las reproducciones táctiles y los talleres multisensoriales. Por ello, la introducción del ámbito de la Arqueología y las Artes en general en la formación traductora no solo responde a una necesidad temática o investigadora, sino también social. Como indica Gómez Blázquez (2015, p. 53), «acercar las colecciones y el patrimonio a las personas con discapacidad es difundir, defender y poner en valor la cultura, además de conseguir la participación real de la sociedad».

Marco teórico

El discurso museístico de las últimas décadas se configura mediante la incorporación cada vez más frecuente de recursos didácticos audiovisuales e interactivos como las visitas guiadas, los talleres, los dioramas, los vídeos, la realidad aumentada (Anastasovitis *et al.*, 2024), así como a través de la adaptación de su discurso expositivo a las nuevas tecnologías y a nuevos perfiles de visitantes. En este sentido, el concepto de educación museística se ha expandido a una variedad de recursos que no se limita a la tradicional observación pasiva de las vitrinas o la escucha del discurso de un guía. No obstante, la introducción de estos elementos novedosos debe ir acompañada de medidas de accesibilidad que garanticen todas las personas puedan disfrutar del museo (Jiménez Hurtado *et al.*, 2012).

En respuesta a esta necesidad, el discurso museístico actual evoluciona hacia una mayor accesibilidad, no solo para personas no especialistas en Arqueología, Bellas Artes, etc., o con dificultad de comprensión (accesibilidad cognitiva), sino también desde una perspectiva sensorial y, en particular, para personas con discapacidad visual o auditiva. Como indican Soler Gallego y Chica Núñez (2014), la llegada de la accesibilidad a los museos procede de un cambio en el paradigma tanto museístico con el surgimiento de la Nueva Museología (Rivière, 1993), como social con el modelo social de la discapacidad. De hecho, a partir de la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, se ha enfatizado a nivel mundial la importancia de que el patrimonio y en general la cultura sean accesibles para todas las personas, incluidas aquellas con algún tipo de discapacidad.

Tal y como especifica la definición más reciente de museo del ICOM, el Consejo Internacional de los Museos, las instituciones museísticas están «al servicio

de la sociedad» y permiten la «interpretación» del patrimonio material de una manera «abierta», «accesible» e «inclusiva», fomentando «la diversidad y la sostenibilidad». Este cambio social en el paradigma museístico, donde se pone en el centro al visitante, ha dado lugar a que algunos colectivos, que hasta entonces no tenían acceso, comiencen a poder visitar los museos. En este caso, las personas con discapacidad visual. Conviene destacar que este acceso de las personas con discapacidad a las instituciones museísticas se ve refrendado por normativas como la *Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español*, la *Estrategia española sobre discapacidad 2022-2030*, y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, en concreto, en el cuarto objetivo centrado en la «educación inclusiva, equitativa y de calidad» (Naciones Unidas, 2022).

En este marco, en las últimas dos décadas han surgido nuevas formas alternativas de comunicar el museo de una manera accesible y multimodal, mediante la disciplina denominada como Traducción Accesible, desde la perspectiva de la Lingüística y los Estudios de Traducción. La Traducción Accesible, aplicada a los museos, presenta el objetivo de hacer el evento comunicativo museístico accesible desde el punto de vista sensorial y cognitivo. Sus principales modalidades son el subtitulado, la audiodescripción, la interpretación en lengua de signos y la adaptación a lectura fácil y lenguaje simplificado (Seibel *et al.*, 2020). Desde el punto de vista de la traducción, cada modalidad está asociada a diferentes tipologías de traducción intralingüística, interlingüística o intersemiótica (Jakobson, 1959).

La audiodescripción es una modalidad de traducción intersemiótica, dado que implica la descripción verbal de elementos visuales. Su principal característica reside en hacer la cultura accesible para el colectivo de personas con discapacidad visual. Asimismo, esta modalidad de traducción puede aplicarse en numerosos contextos audiovisuales y multimodales, como el cine, los espectáculos de artes escénicas, los espacios naturales y los museos. En cada uno de estos contextos, la audiodescripción adopta una forma diferente. Por ejemplo, en el cine, se insertan breves descripciones cuando existen momentos de silencio para aclarar información imprescindible para la comprensión de la trama. En los museos, la audiodescripción puede adoptar la forma de audioguías o visitas guiadas audiodescriptivas. En este sentido, como indica la norma UNE 153020 (AENOR, 2005, pp. 11-12), el texto audiodescrito de una audioguía puede integrar elementos como las instrucciones para el manejo de la audioguía u otro dispositivo, la descripción del recinto y los servicios que ofrece, la descripción y ubicación de cartelas, y la descripción de los objetos y entornos.

La principal diferencia de la audiodescripción frente a una audioguía no pensada para las personas con discapacidad visual reside en la descripción en mayor detalle de los elementos visuales presentes en el objeto expuesto y su entorno. Esta descripción no es casual o espontánea, sino que obedece a una serie de patrones lingüísticos y cognitivos relacionados con la percepción de las personas con discapacidad visual (Barnés-Castaño, 2024). En el caso de las visitas guiadas audiodescriptivas, todo esto se realiza en directo. Además, se abre la posibilidad de explorar los objetos expuestos o reproducciones mediante el tacto u otros sentidos.

Algunos ejemplos de su aplicación a los museos son los proyectos *TACTO*,

CITRA y *AL-MUSACTRA* del grupo TRACCE de la Universidad de Granada (HUM-770). En el proyecto *AL-MUSACTRA*. Acceso universal a museos andaluces a través de la traducción (<https://tracce.ugr.es/almusactra/>), el grupo TRACCE diseñó una audioguía del Museo Arqueológico de Granada, disponible en línea, con diferentes enfoques de audiodescripción según el perfil y las necesidades del visitante, por ejemplo, enriquecida, neutra, subjetiva, etc. (Guerrero-Contreras *et al.*, 2024). Otros museos que disponen de audiodescripción pueden ser el Museo Tifológico de la ONCE de Madrid, el Tate Museum de Londres, el Museo Tattile Statale Omero en Ancona (Italia) o el Metropolitan Museum of Art de Nueva York. De hecho, en las últimas dos décadas se está incrementando el número de museos que ofrecen esta medida de accesibilidad entre sus servicios.

Este auge de la accesibilidad museística ha dado lugar al surgimiento de nuevos perfiles profesionales, como el de audiodescriptor/a. Su estrecha relación con la lingüística cognitiva (Barnés-Castaño, 2024), la pragmática lingüística (Jiménez Hurtado *et al.*, 2012) y la traducción intersemiótica (Seibel *et al.*, 2020), así como las competencias en común con el perfil del traductor, justifican la necesidad de formar a los futuros profesionales de la audiodescripción desde los estudios de Traducción e Interpretación.

Metodología

El presente estudio proporciona un análisis teórico de las competencias artísticas más relevantes para la formación traductora en la educación superior. Una competencia se define como una serie de habilidades o estrategias cognitivas que se pueden aprender y evaluar (Rickheit, Strohner & Vorweg, 2008). Por ello, conviene conocer qué competencias recurrentes en el ámbito artístico podrían fomentarse y evaluarse en el aula de traducción.

La metodología se centra, en primer lugar, en una exploración de las competencias más comunes en la educación artística universitaria. Para ello, se seleccionan las competencias generales y específicas de los grados en Bellas Artes en las universidades andaluzas de Granada, Málaga y Sevilla, la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad Autónoma de Barcelona. Esta primera exploración carece de un criterio de selección específico, ya que su objetivo es identificar y comparar las competencias que aparecen con mayor frecuencia.

En segundo lugar, una vez exploradas las competencias y en vista de los evidentes paralelismos entre las diferentes universidades, se delimitan aquellas que podrían resultar de utilidad para el ámbito de la audiodescripción museística. Se decide emplear como base la terminología y formulación de las competencias del grado de la Universidad de Granada (2024). Además, este acotamiento se fundamenta en la literatura científica sobre audiodescripción museística, así como en las principales directrices de este ámbito, entre las que destacan la norma UNE 153020 (AENOR, 2005), y las directrices de Describediendo (2021) y Remael *et al.* (2015).

Las competencias seleccionadas son las siguientes: 1) conocimiento de las características de los espacios y medios expositivos; 2) comprensión crítica de la historia, teoría y discurso del arte; 3) competencia documental, digital y de búsqueda

de información; 4) conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico; 5) capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes artísticos; 6) competencia de multimodalidad, multisensorialidad y sinestesia; 7) competencia de creatividad; 8) comprensión crítica de la dimensión performativa y de la incidencia social del arte.

En tercer lugar, la reflexión teórica sobre estas competencias se estructura desde la perspectiva del proceso traductor. Para ello, se crea un encargo de audiodescripción ficticio que pueda reflejar las distintas fases del proceso traductor, desde el análisis del texto de origen hasta la producción del texto meta. Si bien este encargo es ficticio a efectos del presente artículo, se podría implementar como actividad didáctica en diversas asignaturas de grado centradas en la traducción museística o multimedia. Este tipo de simulaciones del entorno socioprofesional de la traducción se fundamentan en el modelo didáctico del socioconstructivismo de Kiraly (2000).

Como se ha especificado con anterioridad, el ámbito seleccionado es el patrimonio arqueológico íbero de la provincia de Jaén, en consonancia con diversas investigaciones previas sobre la audiodescripción del patrimonio cultural. Se ha elegido una de las piezas más significativas, el *Guerrero de la doble armadura*, perteneciente al conjunto escultórico del túmulo funerario íbero de Cerrillo Blanco, ubicado en la localidad de Porcuna (Vallejo Delgado, 2012). Este guerrero es una de las piezas más conocidas del mundo íbero. De hecho, en el Museo Íbero de Jaén, único por su temática especializada en este periodo, el *Guerrero* desempeña un papel fundamental en el discurso de la exposición permanente titulada *La Dama, el Príncipe, el Héroe y la Diosa*.

El encargo de traducción se acompaña de unas indicaciones concisas en las que se proporciona la ficha técnica y la imagen de la pieza, como se muestra en la tabla 1.


Encargo (Elaboración propia)	Imagen. <i>Guerrero de la doble armadura</i> (Tyk, 2021)
<p>El Museo Íbero de Jaén va a elaborar una audioguía accesible de la exposición <i>La Dama, el Príncipe, el Héroe y la Diosa</i>. Diseña la audiodescripción del <i>Guerrero de la doble armadura</i> para un público adulto con discapacidad visual. La ficha técnica se puede consultar en el siguiente enlace:</p> <p>https://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?txtSimpleSearch=Guerrero%20de%20la%20doble%20armadura&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=simple&MuseumsSearch=&MuseumsRolSearch=1&</p>	

Tabla 1. Encargo de audiodescripción del *Guerrero de la doble armadura*.

En este contexto, se combina el proceso cognitivo de traducción intersemiótica (descripción verbal de elementos visuales) con la traducción intralingüística de la información sobre el guerrero y su contexto (traslado de elementos verbales desde una variedad lingüística hacia otra). En este proceso también intervienen factores de tipo extralingüístico y estratégico que conviene tener en cuenta para la traducción.

El objetivo del encargo presentado en la tabla 1 es disponer de una base a partir de la cual construir la reflexión teórica sobre las competencias artísticas necesarias para la audiodescripción que se ofrece a continuación. De este modo, el presente artículo ofrece un enfoque metodológico eminentemente teórico con una posible aplicación al aula de traducción. Por consiguiente, este enfoque requiere de la realización de estudios futuros para cuantificar la adquisición de las competencias observadas en el alumnado a través de herramientas como rúbricas o cuestionarios, con el objetivo de contrastar los resultados cualitativos y cuantitativos.

Resultados

A continuación, se presentan las principales competencias artísticas que la audiodescripción museística puede promover en el aula de traducción. En este sentido, el proceso de audiodescripción se compone de diferentes fases, algunas de ellas similares al proceso traductor, en cuanto se trata de una modalidad de traducción intersemiótica (Seibel *et al.*, 2020). Las fases desde que se recibe el encargo de audiodescripción hasta que se entrega pueden ser las siguientes: 1) análisis de la información (contexto del museo, cartelas, ficha técnica), 2) producción de la descripción verbal (descripción verbal de elementos visuales y contextuales), 3) enriquecimiento (multisensorialidad), 4) revisión.

Las principales directrices de audiodescripción, como la norma UNE 153020 (AENOR, 2005), reflejan estas fases en el proceso de audiodescripción, salvo la fase de enriquecimiento. Si bien la norma UNE presenta un enfoque centrado en la objetividad, en las dos últimas décadas se ha demostrado que la audiodescripción museística enriquecida con elementos subjetivos, multisensoriales y sinestésicos puede resultar mucho más eficaz (Hutchinson & Eardley, 2023; Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022, 2023). Este hecho coincide con la importancia que se otorga desde el ámbito de los museos al aprendizaje multisensorial como un modo de acercarse a una mayor diversidad de visitantes que hasta ahora no habían tenido acceso a estas instituciones (Gobbato, 2024). Dado que el presente artículo se enmarca en la accesibilidad en el ámbito artístico y museístico, esta fase resulta de vital importancia para contribuir a una mayor calidad en la experiencia de los visitantes.

Por lo tanto, seguidamente se analizan las competencias que se pueden promover en cada una de las fases del proceso de audiodescripción del guerrero íbero.

Fase de análisis de la información

En primer lugar, el alumnado recibe el encargo de traducción compuesto por las indicaciones y la imagen presentes en la tabla 1. El ámbito especializado de la Arqueología suele resultar ajeno al conocimiento previo del alumnado. Por tanto, el proceso de traducción

debe iniciarse con un análisis exhaustivo del texto origen, es decir, el guerrero expuesto en el Museo Íbero, así como con una amplia documentación sobre el contexto en que se enmarca. Este trabajo de documentación y análisis textual es común a la mayoría de las modalidades de traducción (jurídica, científica, técnica, audiovisual, etc.). El traductor no solo debe dominar dos lenguas y culturas, sino también el acceso a la información a su disposición.

En este tipo de encargos, el proceso de documentación suele iniciarse a partir de los documentos suministrados por el docente y aquellos disponibles en línea sobre el museo (cartelas, folletos, imágenes, visitas virtuales, etc.). En este caso, la ficha técnica disponible en el portal CERES del Ministerio de Cultura conforma el primer punto de referencia para el proceso de audiodescripción, dado que ofrece la siguiente información relevante: título (Guerrero de la doble armadura), ubicación de la pieza (Museo de Jaén, información no actualizada), procedencia (Cerrillo Blanco, Porcuna), datación (500-451 a. C.), clasificación genérica (escultura) y tipo de objeto (figura antropomorfa), material (calcarenita), técnica (tallado, lijado, pulido), dimensiones y peso, y descripción.

Asimismo, conviene subrayar que la «descripción» de la ficha técnica o «descripción curatorial» (Wendorff & Pawłowska, 2020) se redacta desde la perspectiva de una persona sin discapacidad visual. Su objetivo no es facilitar la accesibilidad, sino referir las principales características de la pieza con fines museísticos de conservación. Por lo tanto, si bien puede resultar de utilidad como texto especializado de referencia, no responde a una serie de aspectos necesarios para el diseño de una audiodescripción de calidad. Por un lado, la descripción de los elementos visuales no suele ser exhaustiva en las fichas técnicas, ya que las personas sin discapacidad visual lo perciben al ver la imagen. Por otro lado, la estructura de la descripción debe ser deliberada en la audiodescripción, de manera que el visitante con discapacidad visual se pueda hacer una imagen mental ordenada de la pieza.

Esta descripción curatorial, sin embargo, permite anticipar terminología y conceptos especializados que sí se pueden incluir en la audiodescripción, como «bulto redondo», «casco», «adorno en espiral», «portacimera», «en forma de felino», «escote en V», «faja», «brazales», «discos coraza», «correas», «tahalí», y «vaina». Además, la terminología de la descripción curatorial está destinada a expertos, mientras que la audiodescripción (en principio) está orientada hacia un público lego. Por tanto, la decisión del traductor a este respecto consiste en decidir qué términos mantener o sustituir por un equivalente más sencillo de comprender para evitar crear un discurso demasiado especializado que confunda al visitante.

CI. Conocimiento de las características de los espacios y medios de exposición.

La primera competencia que se puede promover en esta fase del proceso de audiodescripción es el conocimiento de las características de los espacios y medios de exposición. En este sentido, la familiaridad previa del alumnado con el ámbito de la Arqueología suele limitarse a su experiencia como visitante en algún museo o yacimiento. Por lo tanto, la presentación de este tipo de encargos en el aula de traducción suele acompañarse de una introducción teórica sobre los museos como instituciones educativas, sus elementos

comunicativos, así como la configuración de los espacios y recursos museísticos para transmitir un discurso coherente a los visitantes.

Se trata de promover, de manera muy básica, un acercamiento más activo y crítico a los museos, más allá de la experiencia previa que el alumnado cuenta como usuario pasivo de audioguías o visitas guiadas. De este modo, el alumnado debe percibir la pieza que está audiodescribiendo como un elemento comunicativo más dentro del conjunto del museo. De lo contrario, se puede incurrir en el riesgo de que la audiodescripción quede descontextualizada de su entorno y la experiencia del posible visitante con discapacidad visual sea mucho más pobre.

C2. Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso del arte

En línea con la competencia anterior, el alumnado debe afrontar la tarea de audiodescripción desde una perspectiva crítica en lo que se refiere al contexto de la pieza y el museo. Si bien no se espera que el alumnado de Traducción adquiera un cierto nivel de especialización en el ámbito de la Historia del Arte con este encargo, sí son necesarias algunas nociones básicas para afrontar esta traducción. Por ejemplo, el alumnado debe ser capaz de contextualizar la pieza desde el punto de vista diacrónico, sobre todo, en lo que se refiere al tipo de expresión artística, su estilo y su posible autor. No se puede audiodescribir del mismo modo un guerrero íbero que un busto romano.

C3. Competencia documental, digital y de búsqueda de información

En tercer lugar, el alumnado necesita acceder a diferentes recursos documentales, no solo antes de redactar el texto meta, sino durante todo el proceso. Este tipo de recursos resultan de gran utilidad para la selección de la terminología propia del ámbito, así como para la identificación del nombre de los elementos que componen la pieza, dado que el alumnado no es experto en Arqueología o Historia del Arte. Por lo tanto, conviene familiarizarse con el léxico propio de las artes, las técnicas pictóricas y las referencias culturales e históricas.

Además, es importante recabar más información sobre el tipo de materiales empleados en la pieza, como es el caso de la calcarenita del guerrero. De hecho, cuando se audiodescriben esculturas, la alusión al material debería acompañarse de referencias a su color y, sobre todo, su tacto, un elemento fundamental en la vida de las personas con discapacidad visual. Por ello, la audiodescripción no debería limitarse a indicar que el guerrero es de calcarenita. Si bien un experto conoce sus propiedades sin problema, los visitantes con discapacidad visual puede que no hayan tenido experiencia previa con la misma. De este modo, se aplican diferentes técnicas de traducción, como se muestra en los siguientes ejemplos. En el primero, se emplea un símil y una explicación del color y la textura de la calcarenita:

El Guerrero de la doble armadura está realizado en un tipo de piedra llamado *calcarenita*, similar a la arenisca, caracterizada por su color claro parecido a la arena y por su textura de grano fino.

En el siguiente ejemplo, el término «fálera» se describe mediante una técnica de

explicitación (escudos de bronce) y un símil (forma similar a un gran plato):

Sobre el peto se disponen las grandes *fáleras* o escudos de bronce, con una forma similar a un gran plato. Estas cubren casi completamente su pecho y su espalda. Las *fáleras* están unidas con correas anchas que pasan por los brazos y el torso del guerrero.

En el caso del arma del guerrero, se emplea el término «falcata» pero se alude a su hiperónimo «espada»:

En la parte final del torso, la túnica está ceñida por un cinturón ancho, cuya hebilla queda oculta parcialmente por la fálera delantera y la vaina de la *espada* íbera, también conocida como *falcata*.

Además de la ficha técnica de la pieza, las principales fuentes documentales para este tipo de encargos son:

- Documentos proporcionados por el museo en cuestión, como folletos, fichas, libros o la información de las cartelas de cada exposición;
- Artículos especializados en Arqueología y publicaciones divulgativas;
- Bases de datos y archivos de museos;
- Diccionarios especializados y enciclopedias en papel y digitales;
- Consulta con profesionales del ámbito de los museos y la Arqueología, siempre que sea posible.

La elección de un recurso u otro dependerá de la familiaridad del alumnado con la pieza y su terminología, así como de los recursos disponibles.

Fase de producción de la descripción verbal

Una vez comprendido el contexto espacio-temporal en que se enmarca la obra, llega la hora de describir los elementos visuales.

C4. Competencia en conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico

En la audiodescripción, al tratarse de un tipo de traducción intersemiótica, de imagen a palabra, resulta fundamental desarrollar en el alumnado una serie de competencias relacionadas con el análisis y la descripción verbal de los elementos visuales básicos. En primer lugar, el alumnado debe ser capaz de descifrar los elementos visuales presentes en la obra y sus características. Para ello, se les proporciona una formación en alfabetización visual y semiótica de la imagen a través del estudio de los elementos de la imagen visual de Donis A. Dondis (2006) y Rudolf Arnheim (2002).

De hecho, estos elementos visuales están presentes en el texto de la audiodescripción. Investigaciones como las de Cabezas Gay (2017) y Lax López (2023) demuestran la

presencia de estos elementos en la audiodescripción a través de la metodología del análisis de corpus, es decir, por medio de la recopilación y el análisis lingüístico de audioguías transcritas. Por lo tanto, el alumnado debe ser consciente de que su audiodescripción es el resultado de un complejo proceso intersemiótico, caracterizado por la presencia de determinados componentes de la imagen visual.

En la tabla 2, se ofrecen algunos fragmentos de una audiodescripción del guerrero de elaboración propia, a modo de ejemplo. Se puede observar cómo los elementos visuales especificados entre corchetes adquieren una dimensión lingüística concreta en el proceso de audiodescripción, en este caso, orientada hacia la percepción del mundo de las personas con discapacidad visual. Como se ha comentado con anterioridad, la adaptación de estos elementos visuales al público con discapacidad está sujeta al uso de diferentes técnicas de traducción, como la modulación, explicitación o generalización.

El Guerrero de la doble armadura está realizado en un tipo de piedra llamado calcarenita [MATERIAL], similar a la arenisca, caracterizada por su color claro parecido a la arena [TONO-VALOR] y por su textura de grano fino [TEXTURA]. Esta piedra procede de las canteras de Santiago de Calatrava, al sur de Porcuna.
De arriba hacia abajo [DIRECCIÓN], las partes del Guerrero de la doble armadura son: la cabeza con el casco, que ocupa casi un tercio del tamaño de la figura [ESCALA, DIMENSIÓN], luego el torso y, por último, la parte inferior del torso, donde destacan la túnica y el cinturón.
El rostro del guerrero tiene forma cuadrada [CONTORNO] y mantiene la misma textura lisa del resto de la figura [TEXTURA].
Presenta una túnica muy ajustada, con escote en forma de «V» por delante y por detrás [FORMA]
El guerrero presenta otra fálera más pequeña [ESCALA, DIMENSIÓN] solo sobre su hombro izquierdo, pues el hombro y el brazo derecho están destruidos.
Este conjunto está formado por más de 40 estatuas, que fueron enterradas en el túmulo funerario de Cerrillo Blanco, tapando las fosas con grandes losas de piedra. De este modo, las esculturas se han conservado en condiciones óptimas, salvo por las mutilaciones que presentan [TIEMPO].

Tabla 2. Fragmentos de una audiodescripción del guerrero íbero con elementos visuales entre corchetes (Elaboración propia).

La importancia de fomentar la alfabetización visual del alumnado no se limita al proceso de audiodescripción, sino que puede ser extensible a otras modalidades de traducción o incluso a otras disciplinas. En efecto, el flujo incesante de información visual (y multimodal) al que está expuesta la sociedad actual requiere del desarrollo de competencias de análisis y juicio crítico para discriminar la información útil de aquella que no lo es. Todo esto se puede abarcar dentro del concepto de «cultura visual» de Freedman (2006). El traductor, como responsable de transmitir información veraz y útil para un público receptor, necesita estas competencias.

C5. Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes artísticos

En relación con la competencia anterior, el proceso de creación de una audiodescripción no consiste en una mera descripción puntual, sino que obedece a una sintaxis, entendida como una serie de pasos que permiten la configuración de una imagen mental clara en el

visitante con discapacidad visual. El alumnado debe ser capaz de identificar estos pasos y ponerlos en orden. Entra aquí en juego la capacidad para interpretar los espacios y formas del museo, y representarlos, en este caso, de manera lingüística en el texto audiodescrito. Asimismo, esta representación puede acompañarse de elementos pertenecientes a otros modos semióticos (auditivo, háptico, olfativo o gustativo), como se comenta en el siguiente apartado. En este sentido, el alumnado debe comprender qué ha intentado expresar el autor con la obra, siempre que sea posible, y asociarlo a su contexto histórico y social. Para ello, pueden resultar de ayuda los materiales del museo, como la audioguía de uso general, los contenidos de la página web o los folletos.

Por otro lado, puesto que cada alumno/a cuenta con una percepción diferente del mundo, cada audiodescpción va a ser diferente. Aunque los elementos físicos del guerrero permanecen invariables, su interpretación en el texto audiodescrito se diversifica mediante distintas técnicas traductoras. De este modo, conviene destacar un hecho muy frecuente en el ámbito de la audiodescpción, como es la subjetividad. La audiodescpción del arte no puede ser objetiva, porque el arte no es objetivo. La preferencia de una audiodescpción más objetiva o subjetiva es uno de los aspectos que presenta más disparidad en las directrices existentes. No obstante, cada vez más investigaciones insisten en el gran valor añadido que proporciona una audiodescpción con elementos subjetivos, con el apoyo de la opinión del colectivo de personas con discapacidad visual (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2023). Entre algunos elementos subjetivos destacan las metáforas, las analogías, la sinestesia y la multisensorialidad, es decir, elementos fundamentales no solo en la audiodescpción sino en el arte en general.

Fase de enriquecimiento

En la fase actual, el alumnado ya ha completado el primer borrador de la audiodescpción, donde ha integrado la información proporcionada por el museo, las cartelas y los elementos visuales del guerrero. A continuación, es necesario considerar cómo enriquecer esta audiodescpción para proporcionar a los visitantes con discapacidad visual una experiencia más completa y significativa desde las perspectivas educativa y comunicativa. Las audioguías con audiodescpción enriquecida, según Neves (2016), son aquellas donde los contenidos se enriquecen con enfoques más creativos, música y otros elementos multisensoriales que permiten un acercamiento más directo y único a los contenidos de la audioguía y el museo. Además, la audiodescpción enriquecida se puede aplicar tanto en directo (visitas guiadas y talleres multisensoriales), como en diferido (audioguías). En este sentido, los museos, como instituciones de educación no formal, emplean cada vez más estos recursos para garantizar que sus contenidos lleguen a un público lo más diverso posible (Kanari *et al.*, 2022; Chivăran *et al.*, 2022).

C6. Competencia de multimodalidad, multisensorialidad y sinestesia

Los visitantes con discapacidad visual suelen valorar de manera positiva el enriquecimiento de la audiodescpción con recursos multimodales o multisensoriales, como pueden ser la música, los paisajes sonoros, y los elementos táctiles, olfativos e incluso gustativos. Por tanto, el encargo de audiodescpción se puede enriquecer con una sección a parte en la que el alumnado proponga alguna actividad o elemento complementario para la

audiodescripción enriquecida. A continuación, se exponen algunas vías de desarrollo que se pueden ofrecer al alumnado para complementar la audiodescripción del guerrero:

- Adaptación del texto de la audiodescripción para aplicarse a una exploración táctil guiada o autónoma (Cabezas Gay, 2017). Este tipo de descripción puede encontrarse, por ejemplo, en las audioguías del Museo Tifológico de la ONCE de Madrid. Asimismo, el grupo TRACCE de la Universidad de Granada también ha investigado en la última década sobre cómo aplicar la audiodescripción con exploración táctil a las maquetas y reproducciones que cada vez más museos ponen a disposición de los visitantes. Por ejemplo, en el proyecto *CITRA. Cultura inclusiva a través de la traducción* (<https://tracce.ugr.es/citra/>), se elaboraron audiodescripciones de la exposición *Estratos de la Memoria*, del Museo CajaGranada Memoria de Andalucía. Esta exposición cuenta con numerosas maquetas y reproducciones de objetos relacionados con el patrimonio andaluz que pueden explorarse mediante el tacto y, entre ellos, la cabeza del guerrero de Porcuna.
- Incorporación de elementos sonoros en la locución de la audiodescripción, por ejemplo, el sonido de los cinceles de los íberos esculpiendo las rocas, de los tambores en los ritos sagrados, del metal fundiéndose, de las peleas o de las cacerías con sus falcatas.
- Creación de un diagrama táctil de la figura del guerrero con materiales como papel, cartón o plastilina. También es posible contemplar la introducción de elementos táctiles complementarios que guarden relación con el mundo íbero en general, como un fragmento de calcarenita, un cincel de hierro, o algún otro objeto relacionado con la vida, alimentación o muerte de los íberos.
- Propuesta de un taller multisensorial. Este taller puede incluir elementos relacionados con los cinco sentidos: el oído, escuchando música y sonidos asociados a las actividades de los íberos; el tacto, con la exploración táctil de alguna maqueta o con el modelado de figuras de arcilla; el olfato, con algunas de las plantas aromáticas típicas de la zona, como el tomillo, el romero o el hinojo y asociando su historia con la de los íberos; el gusto, con una cata de productos locales, estrechamente relacionados con la alimentación íbera, como el aceite, el vino, las aceitunas aliñadas o los alimentos derivados de las legumbres, el trigo y la cebada (Page del Pozo & García Cano, 2023); y la vista, con la audiodescripción participativa, mediante la cual los visitantes con resto visual describen elementos que les hayan llamado la atención del guerrero o del museo en general. En este caso, el alumnado añade en el texto de la audiodescripción un apartado nuevo donde se redacta de manera breve el desarrollo de este posible taller.
- Propuesta de un taller teatralizado audiodescrito, como se realiza en algunos museos relacionados con la Arqueología íbera (Museo Íbero de Jaén) o yacimientos (por ejemplo, el túmulo funerario de Cerrillo Blanco en Porcuna o el *oppidum* de Puente Tablas). La propuesta puede contar con una breve descripción de la temática del taller, los personajes, el lugar donde se realizaría (indicando su nivel de accesibilidad), y cómo se haría accesible para visitantes con discapacidad visual.

Por ejemplo, estos talleres pueden contar con audiodescripción en directo y, además, diseñarse desde cero de manera inclusiva y participativa, para que los visitantes se sientan parte de la historia.

C7. Competencia de creatividad

El diseño de actividades multimodales, multisensoriales y sinestésicas como las que se especifican en el apartado anterior requiere el desarrollo de competencias de creatividad en el alumnado de traducción. De hecho, la traducción creativa no suele ser muy frecuente en su oferta formativa. Por ello, este tipo de actividades permiten una formación más integral e innovadora en el aula de traducción. Asimismo, la creatividad puede marcar la diferencia en el mercado profesional de algunos ámbitos de especialidad como la traducción audiovisual, publicitaria (mediante la «transcreación») o literaria (Romero Fresco & Chaume, 2022; Díaz Millón & Gutiérrez Artacho, 2020). En este contexto, ante la irrupción de la inteligencia artificial y la traducción automática neuronal, que parecen poner en riesgo la profesión del traductor, la creatividad se ha convertido en uno de los principales componentes humanos que pueden aportar los traductores.

Fase de revisión

Una vez concluida la redacción del texto de la audiodescripción y la propuesta de enriquecimiento, llega el momento de asegurarse de que la calidad del producto final sea adecuada para los receptores con discapacidad visual. Tanto si el texto se ha orientado hacia una visita guiada o una audioguía, el alumnado se ve en la tesitura de revisar la audiodescripción, no solo lingüísticamente, sino desde el acceso de calidad para los receptores con discapacidad visual. Algunos aspectos en los que se debe prestar una mayor atención son la comprensibilidad de la imagen mental, la extensión y profundidad del texto, y la fidelidad al texto origen, es decir, a la pieza del *Guerrero de la doble armadura* y al contexto de la exposición en la que se inserta. De hecho, los principales errores suelen centrarse en una imagen mental poco clara o errónea, una extensión excesiva o insuficiente, una descripción incompleta (falta alguna parte relevante), y los errores históricos (imprecisiones, anacronismos) o de contenido.

C8. Comprensión crítica de la dimensión performativa y de la incidencia social del arte

El público meta ocupa un lugar central en el proceso de traducción en cualquiera de sus modalidades. Este público meta, es decir, las personas a las que está destinado el texto, no

solo puede presentar diferentes niveles de especialización (experto, semiexperto o lego), sino también un conocimiento del mundo diferente, debido a razones socioculturales o de discapacidad. De hecho, los encargos de traducción relacionados con el ámbito de la discapacidad suelen recibirse con gran motivación por parte del alumnado, que siente que su trabajo puede ser de utilidad para que otras personas accedan a la cultura. Por lo tanto, con este tipo de encargos se puede fomentar un mayor compromiso por la calidad de la traducción.

Este acercamiento a las necesidades del colectivo de personas con discapacidad visual permite el desarrollo de competencias interpersonales relativas a la importancia de los museos y del arte para la inclusión social. El arte ejerce un efecto directo en la sociedad, por lo que resulta fundamental fortalecer la conciencia sobre la dimensión social del arte y los museos como espacios de educación, emancipación social, inclusión y sostenibilidad (ICOM, 2022; Hollins, 2010).

Conclusiones

El presente artículo ofrece un análisis teórico de algunas de las principales competencias artísticas que la audiodescripción museística puede promover en el aula de traducción. En concreto, esta investigación se focaliza en la audiodescripción del patrimonio arqueológico íbero de la provincia de Jaén a través de la simulación de un encargo de audiodescripción del Guerrero de la doble armadura, originario del túmulo funerario de Cerrillo Blanco (localidad de Porcuna), actualmente expuesto en el Museo Íbero de Jaén. Este encargo podría formar parte de la programación didáctica de asignaturas de grado o posgrado sobre traducción museística, turística o multimedia.

A través del proceso de realización del encargo, es posible vislumbrar diferentes competencias artísticas necesarias para el alumnado de traducción. Desde una perspectiva didáctica, se destaca la pertinencia de fomentar una mayor alfabetización visual, así como un acercamiento más crítico al arte, los museos y el patrimonio en general. En este sentido, se observa la necesidad de ahondar en la creatividad, en especial, a través de la multimodalidad, la multisensorialidad y la sinestesia, como elementos indispensables para reivindicar la importancia de la traducción humana en la sociedad actual. Asimismo, se abre el debate sobre el papel de la audiodescripción para concienciar al alumnado de traducción sobre la dimensión social del arte y los museos, como entornos que pueden y deben promover la inclusión de todas las personas.

Este artículo abre, además, nuevas vías de investigación en la didáctica de la traducción, especialmente mediante el análisis empírico del proceso de enseñanza-aprendizaje de la audiodescripción museística, utilizando herramientas como los estudios de corpus, las rúbricas o los cuestionarios. En definitiva, son esenciales las sinergias entre la Traducción Accesible, las Bellas Artes y la Historia del Arte, así como la colaboración entre museos y colectivos de personas con discapacidad visual, con un objetivo fundamental: garantizar que el patrimonio, el arte y la cultura sean accesibles para toda la sociedad.

Agradecimientos

El presente artículo está financiado por la concesión de una Ayuda para la Formación de Profesorado Universitario con referencia FPU22/01347 por parte del Ministerio de Universidades del Gobierno de España.

Referencias

- AENOR. (2005). Norma UNE 153020. Audiodescripción para personas con discapacidad visual. *Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. AENOR.
- Álvarez de Morales Mercado, C., & Luque Colmenero, M. O. (2020). Accesibilidad al patrimonio natural: La Cueva de las Ventanas para personas con discapacidad visual. En *Tendencias actuales en traducción especializada, traducción audiovisual y accesibilidad* (pp. 255-273). Tirant lo Blanch.
- Anastasovitis, E., Georgiou, G., Matinopoulou, E., Nikolopoulos, S., Kompatsiaris, I., & Roumeliotis, M. (2024). Enhanced Inclusion through Advanced Immersion in Cultural Heritage: A Holistic Framework in Virtual Museology. *Electronics*, 13(7), Article 7. <https://doi.org/10.3390/electronics13071396>
- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador, nueva versión (2ª ed.)*. Alianza Editorial.
- Barnés-Castaño, C. (2024). *Bases cognitivas del acceso al conocimiento en audiodescripción museística: Una aproximación experimental* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/90825>
- Barnés-Castaño, C., & Jiménez Hurtado, C. (2020). El detalle en audiodescripción museística: Una aproximación experimental. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, 12, 180-213. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.06>
- Bartolini, C. (2023). Museum Audio Descriptions vs. General Audio Guides: Describing or Interpreting Cultural Heritage? *Journal of Audiovisual Translation*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.47476/jat.v6i2.2023.253>
- Cabezas Gay, N. (2017). *Audiodescripción con apoyo táctil en contextos museísticos: Evaluación de una nueva modalidad de traducción accesible* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48339>
- Chivăran, C., Nappi, M. L., Capece, S., & Buono, M. (2022). Multisensory Museum Models for Knowledge Transfer. En N. Martins & D. Brandão (Eds.), *Advances in Design and Digital Communication II* (pp. 590-603). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-89735-2_48
- Descrivedendo. (2021). *10 punti per realizzare una descrizione efficace*. <https://www.descrivedendo.it/home-2/le-linee-guida/>
- Díaz Millón, M., & Gutiérrez Artacho, J. (2020). Nuevos perfiles profesionales en traducción: Competencias necesarias para la transcreación. En S. Martínez Martínez (Ed.), *Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación* (pp. 115-130). Comares.

- Dondis, Donis A. (2006). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual* (18ª ed.). Gustavo Gili.
- Freedman, K. (2006). *Enseñar cultura visual. Octaedro*.
- Gobbato, V. (2024). Sustainable development and museum professions: A preliminary study in emerging trends and transformations. *MIDAS. Museus e Estudos Interdisciplinares*, 18. <https://doi.org/10.4000/121su>
- Gómez Blázquez, Á. L. (2015). La accesibilidad para personas ciegas y con deficiencia visual al patrimonio cultural y natural. *Her&Mus. Heritage & Museography*, 16, 47-54.
- González-Herrera, A. I., Díaz-Herrera, A. B., Hernández-Dionis, P., & Pérez-Jorge, D. (2023). Educational and accessible museums and cultural spaces. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 1-8. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01563-8>
- Guerrero-Contreras, G., Balderas-Díaz, S., Toribio-Camuñas, S., Rodríguez-Almendros, M. L., & Hurtado-Torres, M. V. (2024). AL-MUSACTRA: A Unified Digital Platform for Inclusive Access to the Cultural Heritage of Andalusia. 2024 *International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 1-6. <https://doi.org/10.1109/SIIE63180.2024.10604524>
- Hollins, H. (2010). Reciprocity, accountability, empowerment. Emancipatory principles and practices in the museum. En R. Sandell, J. Dodd, & R. Garland-Thomson (Eds.), *Representing Disability. Activism and Agency in the Museum*. Routledge.
- Hurtado Albir, A., Galán-Mañas, A., Kuznik, A., Olalla-Soler, C., Rodríguez-Inés, P., & Romero Ramos, L. (2020). Translation competence acquisition. Design and results of the PACTE group's experimental research. *The Interpreter and Translator Trainer*, 14, 95-233. <https://doi.org/10.1080/1750399X.2020.1732601>
- Hutchinson, R., & Eardley, A. F. (2023). 'I felt I was right there with them': The impact of sound-enriched audio description on experiencing and remembering artworks, for blind and sighted museum audiences. *Museum Management and Curatorship*. <https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2188482>
- International Council of Museums [ICOM] (2022). *ICOM approves a new museum definition*. ICOM Museum. Recuperado de <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>
- Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. En R. A. Brower (Ed.), *On translation* (pp. 232-239). Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674731615.c18>

- Jiménez Hurtado, C., Seibel, C., & Soler Gallego, S. (2012). Museos para todos: La traducción e interpretación para entornos multimodales como herramienta de accesibilidad universal. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.15>
- Kanari, C., Souliotou, A.-Z., & Papaioannou, T. (2022). "I FELT LIKE ALL THESE OBJECTS WERE IN MY OWN HOUSE...": LEARNING THROUGH SENSES IN THE MUSEUM. *European Journal of Education Studies*, 9(10). <https://doi.org/10.46827/ejes.v9i10.4483>
- Kelly, D. (2002). Un Modelo de Competencia Traductora: Bases para el Diseño Curricular. *Puentes. Hacia Nuevas Investigaciones en la Mediación Intercultural*, 1, pp. 9-20. Recuperado de: <https://www.bibsonomy.org/bibtex/2cbcb73349b7152c5b3d2f698c65a4fff/sofiagruiz92>
- Kiraly, D. (2000). *A Social Constructivist Approach to Translator Education; Empowerment from Theory to Practice*. St. Jerome Publishing.
- Lax López, M. (2023). *La audiodescripción eclesiástica en Italia. Análisis de corpus y estudios de recepción* [Tesis doctoral, Università degli Studi di Parma].
- Ministerio de Cultura. (s. f.). *Ficha completa*. CERES. Recuperado el 06 de noviembre de 2024 de <https://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?txtSimpleSearch=Guerrero%20de%20la%20doble%20armadura&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=simple&MuseumsSearch=&MuseumsRolSearch=1&>
- Naciones Unidas (24 de mayo de 2022). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Recuperado el 13 de mayo de 2024 de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Neves, J. (2016). Enriched Descriptive Guides: A case for collaborative meaning-making in museums. *Cultus*, 9(2), 137-154.
- Page del Pozo, V., & García Cano, J. M. (2023). La alimentación de los iberos. *Náyades: revista de costumbres, tradiciones e historias de la Región de Murcia*, 15, 7-22.
- Remael, A., Reviers, N., & Vercauteren, G. (Eds.). (2015). *Pictures painted in words: ADLAB audio description guidelines*. EUT Edizioni Università di Trieste.
- Rickheit, G., Strohner, H., & Vorweg, C. (2008). The concept of communicative competence. De Gruyter Mouton. <https://doi.org/10.1515/9783110199000>
- Rivière, H. (1993). *La museología: curso de museología, textos y testimonios*. Akal.

- Romero Fresco, P., & Chaume, F. (2022). Creativity in audiovisual translation and media accessibility. *The Journal of Specialised Translation*, 38, 75-101. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2022.084>
- Seibel, C., Carlucci, L., & Martínez Martínez, S. (2020). Multimodalidad y traducción intersemiótica accesible en entornos museísticos. *Lingue e Linguaggi*, 35(0), Article 0. <https://doi.org/10.1285/i22390359v35p223>
- Soler Gallego, S., & Chica Núñez, A. J. (2014). Museos para todos: Evaluación de una guía audiodescriptiva para personas con discapacidad visual en el museo de ciencias. *Revista Española de Discapacidad*, 2(2), 145-167. <http://dx.doi.org/10.5569/23405104.02.02.08>
- Soler Gallego, S., & Luque Colmenero, M. O. (2022). User Reception of Minority and Creative Approaches to Visual Art AD: Poetry, Metaphor, and Synaesthesia. *Status Quaestionis*, 23, <https://doi.org/10.13133/2239-1983/18224>
- Soler Gallego, S., & Luque Colmenero, M. O. (2023). Increased Subjectivity in Audio Description of Visual Art: A Focus Group Reception Study of Content Minimalism and Interpretive Voicing. *Journal of Audiovisual Translation*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.47476/jat.v6i2.2023.248>
- Tyk (2021). *Guerrero de la doble armadura* [Fotografía]. Wikipedia. https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fit.m.wikipedia.org%2Fwiki%2FFile%3AGuerrero_de_la_doble_armadura_-_Museo_
- Universidad de Granada (2024). *Grado en Bellas Artes. Presentación*. Recuperado el 01 de noviembre de 2024 de: <https://grados.ugr.es/bellasartes/informacion/presentacion>
- Vallejo Delgado, L. E. (2012). *Los conjuntos escultóricos de Cerrillo Blanco de Porcuna (Jaén): Procesos, técnicas y grafismos : un ensayo perceptivo y experimental sobre la mirada de los escultores*. Universidad de Granada. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=515635>
- Wendorff, A., & Pawłowska, A. J. (2020). Descripción curatorial y audiodescripción de las obras de arte. Un estudio comparativo. *Quintana: revista do Departamento de Historia da Arte*, 19. <https://doi.org/10.15304/qui.19.6009>