



La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en
las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo
para personas con discapacidad visual

Tesis doctoral
María Olalla Luque Colmenero
Dirigida por la doctora Catalina Jiménez Hurtado
Granada, enero de 2019



**La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en
las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo
para personas con discapacidad visual**

María Olalla Luque Colmenero

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: María Olalla Luque Colmenero
ISBN: 978-84-1306-158-0
URI: <http://hdl.handle.net/10481/55493>



Título de la tesis

La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo para personas con discapacidad visual

Directora de tesis

Profesora doctora Catalina Jiménez Hurtado

Doctoranda

M Olalla Luque Colmenero

Programa de doctorado

Lenguas, Textos y Contextos, Universidad de Granada

Para la fase de documentación y compilación del corpus, la doctoranda disfrutó de una beca Talentia, un programa de excelencia de movilidad internacional de la Consejería de Economía y Conocimiento de la Junta de Andalucía en el año 2011.

Granada, enero de 2019

La doctoranda y la directora de la tesis garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por la doctoranda bajo la dirección de la directora de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

Catalina Jiménez Hurtado
Directora de la tesis

M Olalla Luque Colmenero
Doctoranda

4.4.2.3	Los métodos informáticos.....	136
4.4.2.4	Las nuevas tendencias en análisis de corpus.....	141
4.5	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: MIPVU.....	143
4.5.1	<i>Orígenes: el Metaphor Identification Procedure</i>	145
4.5.2	<i>Procedimiento básico del MIPVU</i>	147
4.5.3	<i>Método de identificación de la metáfora deliberada</i>	154
4.6	METODOLOGÍA DE IDENTIFICACIÓN DE METÁFORAS ADAPTADA.....	155
5	FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS II: CLASIFICACIÓN DE LA METÁFORA.....	159
5.1	LOS CINCO NIVELES DE CLASIFICACIÓN DE LA METÁFORA.....	164
5.2	CLASIFICACIÓN SEGÚN LA NATURALEZA TEXTUAL Y LOS TIPOS TEXTUALES.....	167
5.2.1	<i>Pintura</i>	167
5.2.2	<i>Escultura</i>	168
5.2.3	<i>Instalación</i>	168
5.3	CLASIFICACIÓN SEGÚN LA NATURALEZA GRAMATICAL DE LA METÁFORA.....	169
5.3.1	<i>Objeto</i>	172
5.3.2	<i>Acciones</i>	173
5.3.3	<i>Cualificadores</i>	174
5.3.4	<i>Modificadores</i>	176
5.4	CLASIFICACIÓN SEGÚN LA NATURALEZA VISUAL DE LA METÁFORA.....	177
5.4.1	<i>Metáforas del texto visual</i>	177
5.4.2	<i>Metáforas del contexto visual</i>	178
5.5	CLASIFICACIÓN SEGÚN LA NATURALEZA COMUNICATIVA.....	179
5.5.1	<i>La novedad</i>	180
5.5.2	<i>La directividad</i>	182
5.5.3	<i>La deliberalidad</i>	183
5.6	CLASIFICACIÓN DE CASOS RECURRENTES.....	186
5.6.1	<i>Personificación</i>	186
5.6.2	<i>Sinestesia</i>	187
5.6.3	<i>Contraposición</i>	187
5.6.4	<i>Participación</i>	188
5.6.5	<i>Color</i>	190
5.6.6	<i>Suposición</i>	190
5.6.7	<i>Referencia cultural</i>	191
5.6.8	<i>Referencia intratextual</i>	192
5.6.9	<i>Opcionalidad</i>	193
5.6.10	<i>Forma</i>	194
5.6.11	<i>Doble marcador</i>	195
5.6.12	<i>Técnica</i>	196
5.6.13	<i>Objetividad</i>	196
5.6.14	<i>Énfasis vocal</i>	197
6	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	199
6.1	EJEMPLO DE IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE METÁFORAS: <i>UNIQUE FORMS OF CONTINUITY IN SPACE</i>	202
6.1.1	<i>Identificación y clasificación</i>	202
6.1.2	<i>Umberto Boccioni, Unique forms of continuity in space, MoMa</i>	204
6.1.2.1	Fases de identificación y clasificación.....	206
6.1.2.2	Definiciones y significados.....	207
6.1.2.3	Tabla de clasificación de las unidades metafóricas.....	232
6.1.2.4	Conclusiones de la identificación de metáforas.....	239
6.2	CLASIFICACIÓN DE LA METÁFORA EN LAS GUÍAS AUDIODESCRIPTIVAS DEL CORPUS.....	240

6.3	RESULTADOS DE LA CLASIFICACIÓN GENERAL	242
6.3.1	<i>Resultados de la clasificación por tipo de museo</i>	249
6.3.1.1	Resultados de Brooklyn	249
6.3.1.2	Resultados de Whitney	252
6.3.1.3	Resultados de Tate	254
6.3.1.4	Resultados de MoMa	257
6.3.2	<i>Resultados de la clasificación por tipo de texto</i>	261
6.3.2.1	Resultados de pintura	262
6.3.2.2	Resultados de escultura	263
6.3.2.3	Instalación	265
6.3.3	<i>Resultados de la clasificación por obra</i>	269
6.3.4	<i>Resultados de la clasificación por tipo de género</i>	274
6.3.4.1	Resultados por aparición por género artístico	275
6.3.5	<i>Resultados de aparición por géneros más importantes</i>	277
6.3.5.1	Resultados de la clasificación por tipo de unidad léxica	283
6.3.5.2	Resultados de la clasificación por naturaleza comunicativa	291
6.3.5.3	Resultados de la clasificación por naturaleza visual	296
6.3.6	<i>Resultados de la clasificación por casos recurrentes</i>	299
6.3.6.1	Resultados de personificación	302
6.3.6.2	Resultados de sinestesia	306
6.3.6.3	Resultados de contraposición	307
6.3.6.4	Resultados de participación	309
6.3.6.5	Resultados de color	312
6.3.6.6	Resultados de suposición	313
6.3.6.7	Resultados de referencia cultural	315
6.3.6.8	Resultados de referencia intratextual	317
6.3.6.9	Resultados de opcionalidad	318
6.3.6.10	Resultados de forma	320
6.3.6.11	Resultados de doble marcador	321
6.3.6.12	Resultados de técnica	323
6.3.6.13	Resultados de objetividad	324
6.3.6.14	Resultados de énfasis vocal	326
6.3.7	<i>Resultados de la clasificación según el marcador</i>	327
6.3.7.1	Resultados de los marcadores más recurrentes	331
6.3.7.1.1	<i>Resultados de almost</i>	331
6.3.7.1.2	<i>Resultados de to appear, to seem y to suggest</i>	333
6.3.7.1.3	<i>Resultados de as</i>	336
6.3.7.1.4	<i>Resultados de form y shape</i>	338
6.3.7.1.5	<i>Resultados de like</i>	340
6.3.7.2	Resultados de la clasificación del resto de metáforas	343
6.4	RESUMEN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	345
7	CONCLUSIONES	353
7.1	RESOLUCIÓN DE HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	356
7.2	LA IMPORTANCIA DE LA METÁFORA DELIBERADA	366
7.3	LA IMPORTANCIA DE LAS INVESTIGACIONES FUTURAS	368
	REFERENCIAS	379
	ANEXOS	415
	ANEXO I: TRABAJO FIN DE MÁSTER <i>LA METÁFORA COMO HERRAMIENTA DE ACCESO AL CONOCIMIENTO EN LAS AUDIOGUÍAS DE MUSEOS ESPAÑOLAS Y BRITÁNICAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL (EXPERIMENTO Y RESULTADOS)</i>	417
	ANEXO II: TABLAS DE RECOGIDA DE DATOS	471
	ANEXO III: DOCUMENTOS DE EXCEL Y DE LA BASE DE DATOS EN FORMATO ELECTRÓNICO	

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Ramparts, Ben Nicholson, 1968.....	60
Imagen 2: Interfaz de Inmagic DB/TextWorks con consulta por Museo	163
Imagen 3: Interfaz de Inmagic DB/TextWorks con registro completo	164
Imagen 4: Clasificación por niveles de análisis de la metáfora	166
Imagen 5: Fases de identificación de la metáfora deliberada (Reijnierse, 2017: 27).....	184
Imagen 6: Unique forms of continuity in Space, Umberto Boccioni.....	202
Imagen 7: Clasificación por niveles de análisis de la metáfora	361
Imagen 8: <i>Lightning with Stag in its Glare</i> , Joseph Beuys: ejemplo de referencia intersemiótica ..	371
Imagen 9: Interfaz de Taggetti.....	372

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Obras del corpus y su número de palabras	125
Tabla 2: Análisis por niveles de Unique forms of continuity in Space, Umberto Boccioni.....	238
Tabla 3: Aparición de palabras y metáforas por museo.....	243
Tabla 4: Obras por porcentaje metafórico.....	272
Tabla 5: Obras por unidades metafóricas	274
Tabla 6: Tipos de género por porcentaje metafórico en el corpus	277
Tabla 7: Tipos de géneros con obras por porcentaje metafórico.....	283
Tabla 8: Tipos de géneros por nivel gramatical: objeto	284
Tabla 9: Tipos de géneros por nivel gramatical: acción.....	285
Tabla 10: Tipos de géneros por nivel gramatical: modificador	286
Tabla 11: Tipos de géneros por nivel gramatical: cualificador.....	287
Tabla 12: Tipos de géneros por nivel comunicativo	292
Tabla 13: Casos recurrentes por porcentaje metafórico en el corpus	300
Tabla 14: Casos recurrentes por nivel gramatical	300

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Unique forms of continuity in Space, de Umberto Boccioni: clasificación gramatical	239
Gráfico 2: Unique forms of continuity in Space, de Umberto Boccioni: clasificación comunicativa.....	239
Gráfico 3: Porcentaje metafórico por museo	244
Gráfico 4: Porcentaje metafórico por nivel textual	245
Gráfico 5: Porcentaje metafórico por nivel gramatical.....	245
Gráfico 6: Porcentaje metafórico novedoso.....	246
Gráfico 7: Porcentaje metafórico directo.....	246
Gráfico 8: Porcentaje metafórico deliberado	247
Gráfico 9: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo	248
Gráfico 10: Porcentaje metafórico por nivel visual.....	249
Gráfico 11: Porcentaje metafórico: Brooklyn	250
Gráfico 12: Porcentaje metafórico: Brooklyn, nivel gramatical.....	250
Gráfico 13: Porcentaje metafórico: Brooklyn, nivel comunicativo.....	251
Gráfico 14: Porcentaje metafórico: Brooklyn, nivel visual.....	252
Gráfico 15; Porcentaje metafórico Whitney.....	252
Gráfico 16: Porcentaje metafórico: Whitney, nivel gramatical	253
Gráfico 17: Porcentaje metafórico: Whitney, nivel comunicativo	254
Gráfico 18: Porcentaje metafórico: Whitney, nivel visual	254
Gráfico 19: Porcentaje metafórico: Tate.....	255
Gráfico 20: Porcentaje metafórico: Tate, nivel gramatical	255
Gráfico 21: Porcentaje metafórico: Tate, nivel comunicativo	256
Gráfico 22: Porcentaje metafórico: Tate, nivel visual.....	257
Gráfico 23: Porcentaje metafórico: MoMa	257
Gráfico 24: Porcentaje metafórico: MoMa, nivel gramatical	258
Gráfico 25: Porcentaje metafórico: MoMa, nivel comunicativo	258
Gráfico 26: Porcentaje metafórico: MoMa, nivel visual	259
Gráfico 27: Porcentaje metafórico: todos los museos, nivel gramatical	260
Gráfico 28: Porcentaje metafórico: todos los museos, nivel comunicativo	260
Gráfico 29: Porcentaje metafórico: todos los museos, nivel visual	261
Gráfico 30: Porcentaje metafórico por nivel textual.....	262
Gráfico 31: Porcentaje metafórico por nivel gramatical: pintura.....	262
Gráfico 32: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo: pintura.....	263
Gráfico 33: Porcentaje metafórico: Pintura, nivel visual	263
Gráfico 34: Porcentaje metafórico por nivel gramatical: escultura	264
Gráfico 35: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo: escultura.....	264
Gráfico 36: Porcentaje metafórico: Escultura, nivel visual	265
Gráfico 37: Porcentaje metafórico por nivel gramatical: instalación.....	266
Gráfico 38: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo: instalación.....	266
Gráfico 39: Porcentaje metafórico: Instalación, nivel visual.....	267
Gráfico 40: Porcentaje metafórico: tipo de texto, nivel gramatical	267
Gráfico 41: Porcentaje metafórico: tipo de texto, nivel comunicativo	268
Gráfico 42: Porcentaje metafórico: tipo de texto, nivel visual	268

Living is easy with *eyes closed*.
John Lennon, *Strawberry Fields Forever*

LEAR: ...yet you see how this world goes.
GLOUCESTER: I see it *feelingly*.
Shakespeare, *El Rey Lear*

Pintar es una profesión de hombre ciego.
El pintor no pinta lo que ve, sino lo que *siente*.
Pablo Picasso

Agradecimientos

Esta tesis es el trabajo de *muuuuuuuuuchos* años (permítaseme la metáfora visual que me conduce por escarpados riscos y montañas en esa *u* infinita), de muchas vidas, de muchas idas y venidas, de una experiencia en los museos que, por suerte, siempre me ha mantenido a flote. No siempre ha sido fácil pero, con perspectiva, es el mejor camino que podía haber tomado.

Gracias a todos los miembros de mi querido grupo TRACCE, sobre todo a mi directora Catalina, tan inteligente siempre, por sus palabras que me han ayudado, y por saber que, aunque parecía una locura meternos en estos berenjenales, merecería la pena, y ahora estoy muy feliz porque tú lo estás conmigo. A mi compañera Nuria Cabezas, con quien tanto he sufrido y disfrutado, a Laura Carlucci, Claudia Seibel, Cristina Álvarez, siempre ayudándome con sus consejos, a Silvia Martínez y Antonio Chica, que ya lo conseguisteis, a Julian Bourne que me enseñó a ser investigadora y ordenada, y a las que ya no están pero siempre me acordaré de vosotras, Ana y María. A mis niñas, sobre todo a Giulia, Marian y Celia, trabajar con vosotras fue siempre una alegría, y siempre lo será.

Gracias a Gerard Steen, creador del método que ha conducido todos estos años mi vida... *yes*, LIFE IS *TOTALLY* A JOURNEY! Gracias a todos esos museos e investigadores que me han hecho ser la más feliz del mundo, perdida durante horas en sus pasillos, *viendo* palabras en sus cuadros. A Eloísa del Alisal, su Museo CajaGranada y sus consejos que tanto calaron dentro de mí. A la Alhambra, con Emilio y Laura. A Rebecca McGinnis, su Metropolitan Museum of Art, que tanto me ilusionó en Nueva York y en Granada, a Francesca Rosenberg, con su MoMA, por haberme podido ofrecer la guía audiodescriptiva más preciosa del mundo, a Marcus Dickey Horley y su Tate Modern, que me abrió sus puertas, sus talleres y sus diagramas táctiles cuando empezaba todo esto en mi preciosa Londres, y sobre todo a Wendy Moore y a Louise Fryer, por sus charlas en Londres, sus voces y su experiencia. Gracias a Jorge Díaz-Cintas, por apoyarme en Londres, por sus consejos y por su ejemplo. Gracias a Charles Forceville, por hacerme sentir como una afortunadísima alumna suya más y por todo su saber y bondad conmigo. Y a todos esos otros investigadores que he conocido por el camino, ¡gracias!

Gracias a Kaleidoscope Access, que ya es casi un ente al que quiero mucho, porque ese ente somos las tres, Gala y Silvia. A Gala Rodríguez, que ya sabes cuánto bien me has hecho siempre y lo importante que ha sido crecer y aprender junto a ti, y a mi estrella Silvia Soler, ya sabes que cada palabra, cada té, cada conversación, cada proyecto que hemos creado y que seguiremos creando es una gota de felicidad en mi vida.

Gracias a la ONCE, siempre dispuestos a ayudar y a involucrarse en mis proyectos, con las puertas acristaladas abiertas de par en par. Mi querida Cristina González, a la que tanto le gustan mis metáforas, a Leticia, a Luis, a Miguel Ángel, sin vosotros no habría podido saber que aquí es donde quiero estar. Gracias a todas las personas con discapacidad visual que he conocido, por vuestras palabras, vuestras recomendaciones, por confiar en mis ojos, que siempre estarán abiertos.

Gracias a todos los que me habéis ayudado con esta tesis, sobre todo a mi Maribel y a Paloma-mi-salvación-e-inteligencia-de-datos-personificada, por tus palabras, tu ilusión, tus dotes de Excel y por todas las cosas que nos quedan por hacer, eres la mejor.

Gracias también a todos mis amigos, ya sabéis cuánto os quiero, todas las palabras, vinos, paseos, excursiones, bares, canciones, todos estos años a vuestro lado me han ayudado a seguir adelante. A mi barrio y mi 2.º B, contándonos el futuro desde chicos. A mis P. Z., levantarme con vosotros cada día es lo mejor del mundo. A todas mis amigas, y sobre todo a mis Marinas, con todas he aprendido muchas metáforas, vosotras sois mis metáforas ♥. Por encima de todo, a mi familia, vosotros sí que habéis aguantado y me habéis ayudado a seguir. A mi abuelita, que siempre estaba preguntándome, con sus manos que ahora veo en las mías. A mis padres, y a ti la que más, Juanita, que nunca he conocido a nadie más lista que tú, gracias por todo. A mi hermana y mi todo Paloma, a nuestros gatos, y a mi nuevo hermano Pablo, que os quiero mucho. También a Marilena, mi mamá granadina, por ser tan buena conmigo y por regalarme a Arturo, el mejor dominio meta (¿o era origen?) que jamás podría haber imaginado.



1 Del arte a la metáfora y de la metáfora del arte

El arte “nos habla”. El artista tiene *una voz propia*, con la que manda *un mensaje* a quien lo observa desde las salas de un museo. Los géneros *nos cuentan historias* de sus épocas. Las pinceladas a veces parecen *las palabras* de un pintor. Un cuadro puede ser toda *una declaración* de intenciones. Las metáforas que relacionan el arte visual con el lenguaje sirven para descubrir los mecanismos y motivaciones que se ocultan detrás del proceso artístico (Sullivan, 2006: 82). El arte es un monólogo, y también puede ser una conversación. El arte es visual, pero en nuestra cultura se ha conceptualizado como un intercambio casi verbal entre el artista y los espectadores (Wolfe, 1975: 45).

En los pasillos de los museos de arte de todo el mundo se vuelve a escuchar la voz de los artistas en las reinterpretaciones de los visitantes, convertidos en espectadores. La primera vez que observé a espectadores que no veían, pero hablaban con un cuadro, fue en Londres, en el museo de arte moderno Tate Modern, hace diez años. Nunca olvidaré los *Nenúfares* de Monet como escenario de uno de los recuerdos más vívidos que tengo en la memoria. Delante de él, varias personas con bastones blancos escuchaban absortas a un guía, que les hablaba de esas flores acuáticas, que “brillaban invitándolos” a “adentrarse en él”, con sus manchas “con forma de ojo”, sus colores de “bosque”, con los reflejos que quizá fueran de “un sauce llorón que bailaba más allá del lienzo”. Absortos delante de ese lienzo que los “invitaba a recorrerlo” como “la brisa que ruge”

sobre algunas partes del cuadro. Me quedé quieta, escuchando los comentarios, las conversaciones sobre la técnica, sobre los colores, sobre las dimensiones y las sensaciones del cuadro y fue entonces cuando lo decidí: yo también quería ser los ojos de alguien.

La audiodescripción (AD), nombre con el que se ha denominado la traslación de imágenes a palabras, volvió a mí como una de las casualidades más importantes de mi vida cuando volví a Granada y decidí seguir en la facultad de Traducción e Interpretación para cursar el máster de perfil investigador. La casualidad llegó en forma de grupo de investigación, TRACCE, que llevaba desde el año 2005 trabajando en el campo de la accesibilidad a los medios de comunicación, y en particular, el cine. Comencé a colaborar con ellos e hice mi trabajo de fin de máster en AD filmica, que copaba casi en su totalidad los estudios de AD de la época. Sin embargo, no dejé de lado mi pasión por aquel recurso que había trasladado las imágenes borrosas y suaves de Monet a palabras: la metáfora. Mi trabajo, que puede consultarse en el anexo I, trató de averiguar el papel de la metáfora en la comprensión de una película por parte de personas con DV (DV), y aumentó con creces mi interés: a través de un estudio de recepción, se trató de comprobar la viabilidad del uso de metáforas en los guiones audiodescriptivos de una película, impulsados por el gran número de investigaciones que se han realizado sobre la metáfora como herramienta de comunicación y por nuestro interés por el uso de metáforas en la AD de películas y museos británicos, diferente al uso que se hace de tal recurso en la AD de películas españolas (Herrador, 2007; Limbach, 2012).

El salto definitivo a la AD museística fue durante mi estancia en Londres, rodeada de museos y accesibilidad gracias a una beca *Talentia*. Estas becas tienen como objetivo formar a andaluces en universidades prestigiosas internacionales para que puedan devolver a su comunidad conocimientos de excelencia. En el curso de mi desarrollo como investigadora y profesional en el ámbito de la accesibilidad, mi mayor objetivo era precisamente ese: tratar de contribuir a que los oídos de las personas con DV de Andalucía pudieran *ver* el patrimonio cultural de su región. Solicité ir a Londres a aprender de los museos pioneros en accesibilidad en Europa, a colaborar en las visitas, a entrevistarme con los responsables de educación y accesibilidad y, sobre todo, a conseguir un corpus que me permitiera

investigar el uso de las metáforas. Llevé a cabo, bajo la supervisión de mi tutor, Jorge Díaz-Cintas, actividades de investigación en el Departamento de Humanidades de la universidad de la que Díaz-Cintas formaba parte por aquel entonces, Imperial College. Acompañé mis lecturas y actividades académicas de entrevistas, colaboraciones y trabajos con los museos y galerías más importantes de Londres y del Reino Unido y fue una de las experiencias más enriquecedoras de mi formación y mi vida. Asistí a talleres en la National Gallery, en el British Museum, en las dos Tates, Britain y Modern, en los museos y galerías de la Corona, en museos pequeños con algunos de los planes de accesibilidad más interesantes que he visto, como el Getty Museum, y en muchos otros. En ellos conocí a personas con DV que fueron abriéndome los ojos a sus necesidades, gustos, peticiones y anhelos en cuanto al acceso a su patrimonio cultural. Pude formarme como guía con ellos y con el Royal National Institute of Blind People, una institución similar a la ONCE española, y conseguí profundizar en la razón de ser de mis investigaciones. Allí escuché hablar a una mujer de 60 años que había perdido la vista hacía más de 40. Me contó que cuando era joven, nunca se había interesado por el arte, nunca aprendió lo que era el impresionismo o el cubismo, ni prestaba atención a los cuadros. Nunca había ido a un museo, ni sabía decir el nombre de ningún pintor. A través de las AD se había hecho experta, y según me decía “todo gracias a mis recuerdos antiguos de imágenes y formas”. “¿Qué diferencia un sol de Picasso de uno de Turner? Las formas, los símiles, la conexión con lo que yo ya sé. No todos son iguales, y eso se os olvida mucho a los que nos explicáis el mundo. Un sol es una boca torcida, un sol puede ser la niebla que se va, puede incluso ser una luna, ¿no crees?”. Algunas de las conversaciones de aquel entonces siguen igual de vívidas que los nenúfares de mis recuerdos en mi memoria.

También recuerdo una tarde, visitando The Royal Mews, las caballerizas del Palacio de Buckingham. Una pareja de unos 50 años, ella con DV, él sin DV, formaban parte del reducido grupo que paseaba aquella tarde entre carruajes dorados y pinturas costumbristas. Ella parecía no entender las descripciones de la guía, pero él no cesaba en su empeño de hacer ver a su mujer las galerías. Entonces comenzó a comparar los objetos con lo que parecían ser imágenes de su vida conjunta, “recuerda la forma de aquel arbusto”, “piensa en la cara de aquel vecino cascarrabias”, “esto es casi igual que el armario que tenéis en la casa de tu

madre”, e incluso los colores, “rojo como los crisantemos”, “oro oscuro, casi como el fango”. Pude hablar con ellos luego y descubrí en la voz de él una herramienta tan potente que me emocionaba: de nuevo la metáfora ayudando a la comunicación. Y no eran solo los recuerdos conjuntos del matrimonio donde podía aplicarse. Iba mucho más allá.

Otro momento muy importante en mi camino hacia esta tesis fue cuando me concedieron una beca de internacionalización de la Junta de Andalucía para formarme en museos y empresas relacionadas con la DV en Nueva York, otra cuna de la accesibilidad. Durante los días que duró mi estancia, pude vivir el bullir de la accesibilidad en una de primeras ciudades que ofreció programas para personas con DV hace más de cien años. De hecho, visité el American Museum of Natural History, donde se realizaron las primeras sesiones con exploración táctil a finales del XIX (Hayhoe, 2017: 67), y pude comprobar que sus programas siguen acercando a niños y adultos con DV a sus salas. Aún más reveladoras fueron las entrevistas, visitas y talleres de los que disfruté en los museos de arte en los que se han fraguado muchas de las AD de esta tesis doctoral. En las oficinas de *Art Education for the Blind*, una organización pionera en el panorama norteamericano, entre libros con imágenes en relieve de animales invertebrados y mapas de ciudades y países por los que pasear con la yema del dedo, entendí una vez más que el acceso al arte para las personas con DV iba de la mano de los derechos fundamentales, y que yo no podía separarme de ese camino. Su labor de promover los beneficios tangibles de la educación artística, las visitas a museos y la creación artística para niños y adultos con DV sentó las bases de lo que estaba por venir en mi futuro. Los museos y sus programas de visitas y sus clases de dibujo y discusión también fueron indispensables. Asistí a las actividades programadas en el Museo Metropolitano de Arte, y participé como ayudante en clases de dibujo para personas con DV (¡clases de dibujo para personas con DV!, ¿qué clase de magia era esa?). Escuchar a un hombre de más de 80 años decir que lo había ayudado a ver el azul con mis descripciones y símiles se sumó a la lista de cosas que me traen hoy hasta aquí. Una lista que se nutrió de cada una de las conversaciones, de cada una de las visitas, de las AD, de los diagramas táctiles, de las personas que trabajaban en departamentos de accesibilidad, que trabajaban de verdad, y de las personas mayores que cruzaban Nueva York en una tormenta de nieve para ver a través de las palabras de los audiodescriptores un domingo por la mañana.

Cuando volví a Granada, las ganas de que todo eso ocurriera aquí, con mis compañeras, con las pocas personas con DV que conocía, con los museos que imaginaba llenos de réplicas y carteles en braille, aumentaron. Otra casualidad me puso delante una beca de asesoramiento cultural, Art Clinic que, mediante una metáfora, otra más en el camino, trataba de seguir los pasos del *método clínico* para elaborar el diagnóstico de una *enfermedad*. Una serie de asesores culturales, entre los que se encontraba Eloísa del Alisal, directora del Museo CajaGRANADA, se encargaban de analizar los *síntomas* y otros datos aportados por los participantes durante la actividad para establecer un diagnóstico y plantear un tratamiento (real, experimental o visionario). Mis síntomas eran claros: quería poner en práctica lo que había estudiado primero, observado después, envidiado siempre. Entonces, gracias al consejo de Eloísa y a las ganas conjuntas con mis compañeras Silvia Soler y Gala Rodríguez, nos embarcamos en Kaleidoscope Access, una asociación cultural, en el año 2013.

Si algo teníamos claro era que nuestro objetivo era desarrollar actividades de fomento del acceso universal a la información y la cultura por y para todos, para que todos los individuos, independientemente de sus capacidades, pudieran acceder a las diferentes esferas de la cultura en igualdad de condiciones. La idea que gobernaba todo era que el acceso al conocimiento por medio del cine, el turismo, los museos y otros medios audiovisuales era un elemento fundamental para el desarrollo personal de todas las personas, y un factor decisivo en su integración social. A día de hoy, cuatro años después de constituirnos, nuestros objetivos concretos siguen siendo los mismos: cooperar en el desarrollo de una sociedad inclusiva y abierta a la diversidad, en la que todos los individuos puedan acceder a la información, la cultura y las artes en igualdad de condiciones; procurar a la sociedad un espacio de discusión donde compartir inquietudes y desarrollar propuestas creativas en torno a la accesibilidad universal a la información y la cultura; defender y fomentar la accesibilidad universal a la información y la cultura (museos, galerías y exposiciones, patrimonio histórico y cultural, artes visuales, literatura, arquitectura, artes escénicas, Internet, televisión, etc.), como vía fundamental para la integración social; difundir e implementar el uso de recursos de accesibilidad universal a la información y la cultura; actuar como enlace entre instituciones culturales y colectivos sociales que puedan beneficiarse de los recursos de accesibilidad universal a la información y la cultura; y fomentar el uso

de la traducción y la interpretación (AD, subtulado para personas sordas, interpretación en lengua de signos, adaptación textual y traducción interlingüística) como herramienta para la consecución de la accesibilidad universal a la información y la cultura.

Desde 2013 hemos llevado a cabo actividades, tanto de difusión y concienciación como encuentros para intercambiar opiniones y buenas prácticas. Nuestra mayor labor ha sido en el campo de la formación en accesibilidad y AD y en el desarrollo e implementación de proyectos y recursos de accesibilidad. La investigación de las necesidades de acceso de las personas con discapacidad es la base para el desarrollo de los planes de accesibilidad que hemos llevado a cabo en los últimos años en Kaleidoscope. Gracias a la colaboración con la ONCE y otras asociaciones, hemos conseguido conocer a los usuarios y ofrecer servicios consonantes con sus peticiones. Entre estos trabajos, podemos destacar las colaboraciones con el Instituto Andaluz de la Mujer, donde por primera vez integramos una visita multisensorial con aromas, sabores y texturas con la AD, y las visitas guiadas audiodescriptivas que hemos llevado a cabo con organismos como el Museo Sorolla, en Madrid, el Museo CajaGRANADA, el Museo de la Memoria de Andalucía y el Patronato de la Alhambra y el Generalife, en Granada, y el Museo Ibero y el Museo de Arte Naïf, en Jaén. El objetivo de estas visitas es facilitar el acceso a la obra visual del público con DV del museo, con el fin de ampliar su conocimiento de las artes visuales, fomentar sus hábitos de visita a museos y ofrecer un entorno de aprendizaje y ocio inclusivo. Además de la visita al uso, con AD y exploración táctil, integramos talleres de expresión artística con materiales tridimensionales y texturas diversas, que sirven para comprender que el arte no solo se mira o se construye a partir de referencias visuales, sino que existen otros factores y sentidos implicados en la construcción y comprensión de la obra.

Recuerdo las palabras de una participante de las visitas en el Museo CajaGRANADA nítidamente, y siempre las recordaré. Ella había visto en su juventud, había viajado, había apreciado el arte. Estábamos ante unos grabados de Picasso, abstractos pero analíticos, compuestos de tan solo unas líneas. “La emoción está en la deducción. Y solo podemos deducir el mundo y las cosas si los comparamos con nuestra experiencia, si nos vemos dibujados en ellos. La emoción del arte está en nosotros, y hoy con estas comparaciones con los hombres, tú pero

también yo, hemos pintado en mi mente la obra de Picasso a través de un camino que me ha ido conduciendo hasta la comprensión de la grandeza de su obra. Esas comparaciones de las manos con las hojas y de las piernas que se entrelazan como tallos, o los tallos como piernas, me emocionan porque veo, por fin”. La idea de la emoción al identificarnos con la obra aparece de forma recurrente, de la mano de una identificación que es inherente a nuestro conocimiento de nosotros mismos y del mundo en el que vivimos.

Además de las experiencias personales que se graban en mi memoria, la conciencia cada vez mayor por la accesibilidad, por un arte para todos, se traduce en proyectos como el de la Alhambra. Allí, por ejemplo, hemos podido disfrutar del acceso de más de 650 personas con DV u otras discapacidades a las imágenes visuales a través de otros sentidos y otras formas de comunicación, en varios proyectos: visitas guiadas con la ONCE, proyectos de accesibilidad para diferentes discapacidades en exposiciones temporales (sobre la Puerta de la Justicia y los condes de Tendilla) y la realización de la guía audiodescriptiva del conjunto monumental. Ahora, al tratar de describir los capiteles de mármol de nieve, el reflejo de espejo del agua, los intrincados techos de laberinto o los frescos de colores ajados siempre recuerdo aquellas metáforas que me hicieron adentrarme en este mundo y observar el brillo de las caras de satisfacción frente a Monet hace más de diez años.

Finalmente, por encima de todo, está mi formación continua en el grupo TRACCE, donde hemos llevado a cabo proyectos de innovación docente y proyectos I+D a la vez que yo ahondaba en los límites y profundidades de esta tesis. TRACCE nació impulsado por una falta de normalización específica y una escasez manifiesta de estudios e investigaciones que permitieran fijar unos criterios y unas pautas para establecer normas e indicadores de calidad, éxito y expectativas en el ámbito de la accesibilidad a los medios audiovisuales para personas con DV. Su objetivo principal era realizar una evaluación profunda de la situación de la AD fílmica en España con una metodología científica apropiada que tuviera en cuenta no solo los aspectos técnicos y tecnológicos, sino los contextuales, pragmáticos, culturales, funcionales y lingüísticos que determinan e influyen la recepción por parte de las personas con DV. En el seno del proyecto se llevaron a cabo una serie de investigaciones empíricas cuasi-experimentales que, por medio de experimentos

de recepción con usuarios con DV (Herrador, 2006; Luque, 2009; Bourne y Lachat, 2009), exploraron las opiniones, necesidades y preferencias de los usuarios. Además, se compiló un corpus de más de 300 filmes audiodescriptivos que se etiquetaron con un sistema de etiquetado multimodal con la herramienta Taggetti. Gracias a su estudio, se publicaron diversos estudios descriptivos de la AD fílmica que sentaron los fundamentos teórico-metodológicos de la investigación en esta área (Jiménez, 2010). Todo esto llevó al objetivo final, la creación de un prototipo de parámetros formativos para formadores de audiodescriptores y profesionales de la AD.

Tras estos proyectos, TRACCE desarrolló el proyecto PRA2, que nació con el objetivo de crear una plataforma de acceso libre a contenidos audiovisuales accesibles para personas con DV y auditiva, en la que tuvieran cabida recursos accesibles de museos colaboradores, muchos de los cuales colaboradores también de nuestra asociación, y estudios de recepción para evaluar tales recursos y aumentar la visibilidad de las prácticas de mejora de la accesibilidad a la cultura por medio de la traducción y la interpretación. El siguiente proyecto, en el que estamos trabajando de lleno en la actualidad, es OPERA, continuación de PRA2, que pretende poner en valor y fomentar la accesibilidad al turismo, gracias a la transferencia del conocimiento entre la investigación universitaria y las empresas y asociaciones de usuarios.

En estos años también se han desarrollado tres importantes proyectos de innovación docente que han llevado las aulas de nuestra facultad y de otras facultades colaboradoras, como Informática, a los pasillos de museos como el Parque de las Ciencias (TACTO) o el Museo CajaGRANADA (CITRA), o incluso a los pasillos de nuestra propia universidad (DESAM, en el que se llevó a cabo el audio guiado y AD de la facultad de Traducción e Interpretación y la de Informática a través de una aplicación, UGRQR). Hace tan solo unos meses, TRACCE, en colaboración con el Ayuntamiento de Píñar, ha presentado su último proyecto: la creación de una guía audiodescriptiva, una signoguía con subtítulo para sordos y una guía con lenguaje simplificado para las Cuevas de Píñar, una cueva prehistórica kárstica que abre al público con un recorrido que ahora acoge a todos los usuarios, sin importar sus capacidades. En las paradas del recorrido, la AD recurre a comparaciones que los usuarios, parte central de todos

nuestros trabajos, admiran y comentan: “Claro, cómo me imagino la cueva, qué grandiosa la visita, cómo caen las gotas de agua y cómo caen las piedras como cera, que parecen murciélagos escondidos, como derramándose por las columnas”. En definitiva, la labor de TRACCE ha hecho nacer esta tesis y la ha impulsado y albergado. Es su labor para mí la base de la accesibilidad universal y la cultura para todos, sin barreras, en igualdad de condiciones.

Tras este recorrido por el mundo que me ha traído a este punto, es necesario adentrarnos en la razón de ser de esta tesis: la guía audiodescriptiva, que parte desde el concepto de AD, para poder definirla y entender su importancia como motor de acceso al conocimiento de los museos y su papel cada vez más importante en museos de todo el mundo (Soler, 2018). Después, a través de una serie de hipótesis que se han forjado gracias a todas estas experiencias y conocimientos y una serie de objetivos que pretendemos cumplir con su desarrollo, sentaremos las bases de nuestro trabajo para poder estudiar una de las herramientas más potentes que sirven para traducir las imágenes: la metáfora.

1.1 De la AD a la guía audiodescriptiva en el museo

Cuando un visitante con DV accede a un museo en la actualidad, cada vez cuenta con más recursos de accesibilidad para acceder a la exposición y a sus contenidos: medios sonoros, materiales táctiles, olfativos, talleres de expresión artística, etc. Sin embargo, el principal recurso sigue siendo la descripción verbal, o AD, como la denominaremos en mayor medida en este trabajo. Es una modalidad de traducción intersemiótica de imágenes a palabras (Jakobson, 1959), que tiene como objetivo ayudar a las personas con DV a construirse una imagen mental de lo que no pueden ver (Salzhauer et al., 2003: 230) al verbalizar los componentes visuales relevantes de un objeto (Reviere, 2016). Aunque el principal destinatario de la AD es el público con DV, no es el único. Tal como expone Jankowska “blind and partially sighted persons are the main beneficiaries of audio description, where ‘main’ leaves the door open to other end users” (2015: 50), como los estudiantes en contextos académicos, al ser considerada una potente herramienta didáctica (Martínez, 2012; Kleege y Wallin, 2015; Kleege, 2016; Vermeulen et al., 2017). Sírvanos una definición de la AD muy pertinente para este trabajo:

I believe that AD is a literary art form in itself. It's a type of poetry—a haiku. It provides a verbal version of the visual—the visual is made verbal, aural and oral. A haiku because describers must use as few words as possible to convey that visual image for the benefit of people who are blind or have low vision.

(Snyder, 2013: 38)

Creemos que es pertinente para esta tesis porque el recurso retórico alrededor del que gira nuestra investigación, la metáfora, es una herramienta que traslada una imagen compleja a otra, la que se representa de forma verbal y tiene que ser interpretada, a través de unas pocas palabras.

La AD se ubica dentro los estudios de Traducción Audiovisual (TAV), junto a otras modalidades, como por ejemplo el doblaje (Chaume, 2014: 34), el subtítulo, el subtítulo para sordos (Díaz Cintas, 2001: 37-41) o el rehablado (Romero, 2011) y cabe afirmar que a día de hoy es una línea de investigación bien asentada (Kruger y Orero, 2010: 141). Hyks (2005), una de las audiodescriptoras de medios audiovisuales pioneras en Reino Unido, señaló hace más de una década la importancia de la traducción en los estudios de AD. Además, muchos investigadores están de acuerdo con que la AD es una forma específica de traducción, por lo que, basándose en Jakobson y su noción de traducción intersemiótica (1959), la han definido como traducción o mediación intersemiótica (por ejemplo, Benecke, 2004; Bourne y Jiménez, 2007; Braun, 2007; Orero, 2005), además de como una actividad de mediación compleja desde un punto de vista cognitivo y de naturaleza semiótica intermodal (Braun, 2007: 358). Hay otras disciplinas que se han interesado por ella, como la Lingüística, la Filosofía, la Semiótica, los Estudios de Percepción y Recepción o los Estudios Cinematográficos (Arma, 2011: 32) y, aunque nuestro trabajo pretende estudiarla desde el prisma de los estudios de TAV, se requiere un enfoque multidisciplinar integrado para dar cabida a las contribuciones de todas estas áreas y dar respuestas adecuadas a muchas de las preguntas que surgen en la investigación.

La AD se ha considerado un **texto informativo** (Poethe, 2005), **descriptivo** (Chapado Sánchez, 2010), **narrativo** (Rodríguez, 2007) o **literario** (Rodríguez, 2007). Puede transmitirse por el **canal oral** o por el **canal visual**; por ejemplo, en cartelería o libretos en macrocaracteres, para personas con resto visual, o en

dispositivos electrónicos con lectores de pantalla o macrocaracteres; o por el **canal táctil**, en documentos impresos en braille.

Si nos centramos en las características del texto fuente, Braun (2008), por ejemplo, diferencia entre **AD estática** y **AD dinámica**: la AD estática se emplea en museos y otros ámbitos para facilitar el acceso a objetos visuales estáticos, y la AD dinámica se emplea en medios audiovisuales y en las artes escénicas, donde el texto fuente no solo tiene espacio, sino que cuenta con el tiempo. Bien es cierto que la AD de objetos museísticos, por ejemplo, no cuenta con las mismas restricciones de tiempo que la de una película, pero de algún modo también tiene que supeditarse al tiempo de duración de una visita en el museo.

También podemos diferenciar entre otros tipos de AD según el ámbito de aplicación: la **AD filmica**, la **AD escénica**, la **AD museística** y la **AD turística**, que englobaría los tipos de AD que se realizan en **lugares patrimoniales naturales** o **culturales**. Según Braun (2008: 23), aunque la AD de museos y galerías y la de espectáculos en directo y filmados comparten principios básicos, la última cuenta con una serie de problemas específicos. Las películas y las obras de teatro, por ejemplo, son eventos dinámicos y combinan diferentes modos de expresión, como imágenes, diferentes tipos de sonido, música o voz, para crear significado. A diferencia de las AD de las obras pictóricas o escultóricas, las que se insertan en las películas, las obras de teatro, la danza o la ópera deben vincularse a otros modos más allá de lo visual. También están sujetas a limitaciones de tiempo debido al ritmo y la densidad variables de la comunicación verbal, por ejemplo, en los diferentes géneros cinematográficos (Braun 2008: 14).

Sin embargo, como ya comentamos al principio, en la AD de museos cada vez más programas incluyen otros modos (recursos sonoros, como la música y los efectos especiales; información táctil, como imágenes táctiles o modelos, réplicas, elementos extraídos de la obra; elementos olfativos relacionados con el objeto; etc.), si bien estos pueden supeditarse al canal auditivo en tanto que se crean como traslaciones de la obra de forma unida, a diferencia del cine, donde los diálogos existen de forma intrínseca y anterior a la AD.

Según el grado de visibilidad del audiodescriptor, Kruger (2010: 233) sostiene que las prácticas actuales se encuentran en una escala gradual que se extiende entre el polo de la **mínima visibilidad de AD** y el polo de la **máxima visibilidad de la audionarración**. Según el material, la diferenciación básica se encuentra en las **AD en directo** y las **AD grabadas**, que implican dificultades y sistemas de trabajo distintos (Matamala, 2007: 2). Díaz Cintas (2007: 50), también hace una distinción entre **AD grabada para pantallas**, **AD grabada para audioguías** y **AD en directo** o **semidirecto**. Las AD en directo o semi-directo pueden realizarse en espectáculos, por ejemplo, de teatro, danza o música, además de en visitas guiadas a lugares patrimoniales. Por su parte, las AD grabadas se realizan para películas, óperas (lanzadas durante la representación) o programas de televisión, pero también para colecciones de museos. Dentro de las AD grabadas para museos, encontramos la **guía audiodescriptiva**, que se complementa con la **visita guiada audiodescriptiva**, en directo. En las visitas guiadas audiodescriptivas los visitantes a la exposición realizan una visita guiada con un audiodescriptor, que describe de forma más o menos pormenorizada un número variable de objetos. En estos tipos de visitas guiadas, es muy importante conocer el perfil del visitante, ya que esta clase de recurso permite adaptar los contenidos a los participantes. Por su parte, las guías audiodescriptivas son un tipo de guía móvil empleada por cada vez más museos en el panorama nacional e internacional para facilitar la visita autónoma de los visitantes con DV a sus colecciones. Se componen de un conjunto de locuciones sobre objetos museísticos que el visitante con DV reproduce por medio de un dispositivo móvil de su propiedad (un teléfono o tableta inteligentes) o de la del museo. Este conjunto de locuciones puede ser de un recorrido cerrado u ofrecer opciones a los visitantes para seleccionar los objetos o recorridos más interesantes para ellos. La forma de plantearlas y crearlas en cuanto al acceso a la información es a través de una **AD estándar**, para los visitantes con DV, o de una **AD integrada**, para todos los usuarios que accedan a ella (Audio Description: Lifelong Access for the Blind, 2012: 29). Soler y Chica diferencian dos tipos de guías similares: las dirigidas a un **público en particular** y las **universalmente accesibles** (Soler y Chica, 2014: 150). En ambos casos, la AD integrada y las universalmente accesibles hacen alusión al Diseño Universal, que se ha ejemplificado en el trabajo de las guías GVAM (Guías Virtuales Accesibles para Museos), desarrollado en el marco de la Estrategia integral española de cultura para todos del Ministerio de Cultura. Estas guías consisten en una *tablet* con una

aplicación que incluye funciones de accesibilidad para distintos tipos de visitante y que ofrecen los museos a quien las solicite. Además, existe la posibilidad de descargar los contenidos en una aplicación móvil. Este sistema ha sido desarrollado dentro del paradigma de diseño de Guías Multimedia Accesibles (Ruiz et al., 2011: 1408, en Soler y Chica, 2014: 151), que promueve el desarrollo de contenidos móviles accesibles para todos, sin importar su capacidad. Este tipo de guías, además de cumplir con unos estándares, tiene que incluir tres mecanismos de accesibilidad fundamentales: AD, subtulado para personas sordas y lengua de signos (Soler y Chica, 2014: 151).

Por lo tanto, las guías audiodescriptivas, parte esencial de este trabajo, son un tipo específico de AD que se transmite por el canal oral, es estática, museística y grabada previamente. Según la definición de Soler y Chica:

La guía audiodescriptiva es un tipo de guía móvil y un recurso de accesibilidad empleado por un número creciente de museos para facilitar la visita autónoma de los visitantes con DV a sus colecciones. Consiste en un conjunto de audiodescripciones de objetos expositivos que son locutadas o bien producidas mediante aplicaciones de síntesis de voz, que el visitante con DV reproduce por medio de un dispositivo móvil (teléfono inteligente, reproductor de audio o multimedia portátil, PDA o tableta).

(Soler y Chica, 2014: 149)

La información estática de las obras pictóricas, escultóricas o de otro tipo se complementa con los denominados *touch tours*, o visitas táctiles, que brindan acceso al arte visual estático a las personas con DV (Coster y Mühleis, 2007; Cabezas, 2017). La AD museística engloba una amplia variedad de elementos, según la temática del museo y el método expositivo, y se encuentra integrada junto con la información explicativa del museo, la exposición y el expositivo, así como instrucciones de desplazamiento cohesionadas con la AD (Soler, 2013: 16; Soler y Limbach, 2016; Soler y Luque, 2016)). Cada vez en mayor medida, estas guías audiodescriptivas incluyen información sonora: música que complementa las AD, efectos sonoros que traducen imágenes, voces de artistas o conocedores de las obras. Este tipo de herramientas nacen de la necesidad de que la AD pueda lograr tener un efecto y una influencia similares en el receptor que la que tiene una obra visual, tanto en calidad como en duración (Dworak, 2015: 2, citado en Wendorf, 2017). Para que esto ocurra, las guías audiodescriptivas han de verse solo como

una parte de la experiencia multisensorial en el museo (Neves, 2015: 71). Además, las guías audiodescriptivas incluyen cada vez más enfoques innovadores que se alejan de las descripciones en tercera persona y desde un punto de vista estático. Como señala Soler (2013: 339) muchos museos incluyen guías que tratan las obras como un espacio tridimensional en el que se ubica el receptor. Por ejemplo, en la AD del Museo de Bellas Artes de Boston de la obra *Corfu: Lights and Shadows*, del pintor John Singer Sargent, el receptor se ubica dentro de la escena y se le propone recorrer la casa que aparece pintada para “observarla” desde diferentes puntos. Estas técnicas inmersivas aparecen en otras guías audiodescriptivas, sobre todo para niños y adolescentes (Soler, 2013: 339), aunque cada vez más para adultos también.

Creemos que el uso de la metáfora como herramienta de acceso al conocimiento y herramienta de comunicación para las personas con DV en las guías audiodescriptivas de museos de arte está muy relacionado con las nuevas técnicas y formas de crear AD. La experiencia multisensorial (a través de metáforas sinestésicas, por ejemplo), inmersiva (a través de metáforas corporales, de comparaciones con nuestro alrededor) y cultural (a través de referencias al mundo y la cultura que nos rodea y que forja lo que somos y la sociedad en la que nos desarrollamos), entre otras, hacen posible que la experiencia a través de la AD en el museo sea cada vez más satisfactoria y más similar a la que se plantea para las personas sin DV.

Partiendo de esta idea, estas son las hipótesis y objetivos que servirán de guía para nuestro trabajo de investigación y que trataremos de responder a lo largo de estas páginas.

1.2 Hipótesis y objetivos

Hipótesis 1

La metáfora es una herramienta de acceso al conocimiento muy potente. Su validez para trasladar un concepto difícil de procesar a otro más sencillo ha sido académica y científicamente probada en la historia de la lingüística general y la pragmática lingüística. El mecanismo de traslación de un dominio origen a un dominio meta por medio de la metáfora puede aplicarse a la traducción intersemiótica de la imagen a la palabra en tanto que el dominio origen, es decir, el texto audiodescriptivo, traduce el dominio meta, la obra visual. Por lo tanto, en museología accesible, en general, y en las guías audiodescriptivas en particular, la metáfora es también una herramienta eficaz de acceso al conocimiento para personas con DV.

Objetivos

1. Estudiar y analizar el papel de la metáfora como herramienta de acceso al conocimiento y su importancia en la comunicación para trasladar información visual desde diferentes perspectivas académicas y científicas.
2. Clasificar y estudiar los diferentes tipos de metáfora pertinentes para nuestro análisis de textos audiodescriptivos de museos de arte contemporáneo.

Hipótesis 2

Aunque las directrices de AD indican que el lenguaje debe ser objetivo, llaman a la inclusión de símiles, comparaciones y metáforas, y en las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo se utiliza una gran variedad de metáforas para traducir la imagen a la palabra.

Objetivos

1. Estudiar y analizar las directrices existentes, haciendo especial hincapié en los ejemplos que se ofrecen como recomendación.

2. Tener en consideración estudios de recepción con sujetos realizados con anterioridad que señalan la validez de esta afirmación.
3. Compilar un corpus de AD de arte contemporáneo para estudiar los usos y funciones semánticos y textuales de la metáfora y comprobar su importancia.

Hipótesis 3

Existen diversas formas de investigar el uso de la metáfora lingüística. La identificación y análisis de las estructuras metafóricas nos permite conocer los patrones utilizados en las guías audiodescriptivas.

Objetivos

1. Realizar un recorrido bibliográfico y un análisis exhaustivo de métodos de identificación de metáforas que nos permita decantarnos por el adecuado.
2. Una vez seleccionado, adaptarlo al tipo textual de la AD y a sus características formales.
3. Basándonos en los niveles gramatical, comunicativo y visual de la metáfora, que son los más relevantes para nuestro estudio, crear un método de clasificación y análisis que sirva para estudiar los usos metafóricos en las guías audiodescriptivas.
4. Buscar y analizar patrones recurrentes de activación de metáforas en el corpus compilado.

Hipótesis 4

La información visual de las obras es abstracta para las personas con DV en el sentido de que no se conoce ni puede verse, y las AD son concretas y familiares, en el sentido de que están relacionadas con el mundo real y son conocidas por los receptores, por lo que ayudan a la comprensión. Tras llevar a cabo estudios previos y un análisis preliminar del corpus, podemos establecer que en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo existe un tipo de metáfora novedosa, directa y deliberada que sirve para trasladar de forma concreta esa información visual abstracta y compleja para las personas con DV a través de unos patrones reconocibles creados a partir de marcadores metafóricos y casos recurrentes.

Objetivos

1. Estudiar y analizar los diferentes tipos de metáfora que aparecen en las guías audiodescriptivas según su naturaleza gramatical, comunicativa y visual.
2. Analizar el uso de marcadores metafóricos de forma cualitativa y cuantitativa en nuestro corpus.
3. Analizar uso de casos recurrentes de forma cualitativa y cuantitativa en nuestro corpus.
4. Establecer unos patrones del uso de las metáforas en las AD museísticas.

Tras establecer las hipótesis y los objetivos que guiarán nuestro trabajo, pasamos a exponer brevemente su estructura. En el **capítulo 1**, hemos realizado un recorrido histórico por el objeto de estudio que nos ocupa, las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo en los museos anglosajón, basado en nuestra formación académica e interés. Tras ello, hemos establecido las hipótesis de las que partimos y los objetivos que nos conducirán a completar la investigación. El capítulo 2 trata los orígenes y las directrices de AD. A lo largo de este capítulo, repasaremos la legislación y las directrices sobre accesibilidad museística, con especial hincapié en el panorama nacional e internacional de la AD. También estudiaremos las nuevas investigaciones en AD y la investigación que conjuga la AD y la metáfora, entendida dentro de las investigaciones que analizan el lenguaje subjetivo, la objetividad y los recursos retóricos. En el **capítulo 3**, fundamentaremos nuestra investigación en la teoría de la metáfora, desde el cambio de paradigma conceptual y cognitivo, que sirvió de base para la Teoría de la Metáfora Conceptual, hasta las teorías que se ocupan de la metáfora como una herramienta esencial de comunicación en el discurso. Las nuevas teorías contemporáneas de la metáfora servirán para adentrarnos en el grupo Pragglejaz, antesala del capítulo siguiente. Este **capítulo 4** será la primera parte de un complejo bloque metodológico que nos llevará a identificar las metáforas de nuestro corpus a través de un proceso basado en el MIPVU, el Metaphor Identification Procedure de la Vrije University y en el DMIP, método que se ocupa de la metáfora deliberada. A través del estudio de los métodos de identificación lingüísticos y los estudios de traducción basados en corpus, crearemos una panorámica que nos conducirá a seleccionar esta metodología. Tras

compilar un corpus de cuatro museos de arte contemporáneo del ámbito anglosajón, lo clasificaremos en el **capítulo 5** mediante un método basado en la lingüística cognitiva y los cuatro niveles de representación de la metáfora en los textos audiodescriptivos: nivel textual, nivel gramatical, nivel visual y nivel comunicativo. En el **capítulo 6** nos adentraremos en los resultados y la discusión del análisis, observando detenidamente el proceso de investigación con una obra seleccionada y haciendo un barrido por categorías de museo, esto es, Brooklyn, Whitney, Tate y MoMa, por tipo de texto (pintura, escultura e instalación), por obra, por tipo de género artístico, por casos recurrentes y por marcador. Cruzaremos estos datos y obtendremos información suficiente para tratar los resultados. Por último, el **capítulo 7**, que finalizará con las conclusiones, se ocupará de resolver las hipótesis y los objetivos de este trabajo y, por un lado, de la importancia de la metáfora deliberada, piedra angular de esta tesis, y por otro, de la importancia de las investigaciones futuras y de cómo hemos tratado de contribuir al desarrollo de la AD y de la metáfora en el ámbito museístico.

2 La audiodescrición: orígenes y directrices

2.1 De la caverna a los pasillos del museo

Desde la Prehistoria, los humanos se han descrito los unos a los otros lo que no podían ver. Imaginemos al pobre hombre desposeído de las cadenas que se aventura a mirar más allá de las sombras en el mito de la Caverna de Platón, cuando vuelve con imágenes de lo que él ha visto fuera y las describe a sus antiguos compañeros de cautiverio. Ellos no veían y ven a través de sus ojos. Mitos y metáforas aparte, aunque las familias de personas con DV siempre se han descrito imágenes de forma privada, fue en la década de 1940 cuando Gerardo Esteban, un presentador de radio español, comenzó a narrar películas en la radio (Orero, 2007). El trabajo de Esteban se ha llegado a considerar el germen de lo que ocupa nuestro estudio en este trabajo. En 1964, se dio un paso adelante cuando Chet Avery, empleado con DV del Departamento de Educación de los Estados Unidos, sugirió que se proporcionaran descripciones de películas para personas ciegas y animó a las organizaciones de consumidores ciegos a solicitar ayuda financiera para la realización de AD filmica, aunque el gobierno en ese momento no tenía en sus planes promover la accesibilidad a los medios de comunicación (Snyder, 2005).

El AudioVision Institute fue fundado por otro hombre fundamental en la historia de la AD, Gregory Frazier, que trabajó en las artes escénicas y en cómo mejorar la experiencia de acceso a las personas con DV (DCMP, 2017). Por lo tanto, fue en

el ámbito teatral donde comenzaron a llevarse a cabo experiencias de AD con usuarios. Sin embargo, la televisión ha sido el principal medio de comunicación en el que se ha realizado.

La década de los 80 fue fructífera en los Estados Unidos: cientos de salas de cine comenzaron a audiodescribir sus películas y algunas empresas comercializaron cintas de vídeo con AD (ITC, 2000: 6). Desde entonces es uno de los países con más productos para las personas con DV. También alrededor de estos años se produjeron las primeras representaciones teatrales en Europa (ITC, 2000: 2).

Los años 90 fueron el momento en el que la AD comenzó a desarrollarse en el ámbito televisivo en Europa, con tres proyectos principales: Audetel, en el Reino Unido, creado por el Independent Television Committee (ITC), la BBC y el RNIB (Royal National Institute for Blind People); Audiovision, en Francia; y Audesc, en España (Navarrete Moreno, 1997: 70; Hernández y Mendiluce, 2004: 267). El sistema Audesc fue creado en 1994 por la ONCE (Organización Nacional de Ciegos de España) con el objetivo de ofrecer AD para el teatro, las salas de cine, las grabaciones de películas y la televisión.

En la actualidad, el panorama creciente en accesibilidad y AD ha hecho posible que existan numerosas leyes que respaldan la existencia de programas y planes de accesibilidad en la mayoría de los países occidentales (Pérez Bueno, 2012: 163; Orero y Matamala, 2013: 25), a la vez que directrices que enmarcan estas prácticas. Gracias a las leyes, se persiguen una serie de objetivos a través de estrategias comunitarias o estatales, mientras que las directrices tratan de estandarizar y mejorar la actividad audio descriptora en diversos escenarios o ámbitos. En el siguiente apartado señalaremos las leyes más importantes en el plano museístico y haremos un repaso a las directrices de AD más relevantes para esta tesis: Reino Unido, EE. UU., España y la Unión Europea.

2.2 Legislación y accesibilidad museística

En Reino Unido, toda la legislación anterior a la *Disability Discrimination Act 1995* se unió junto con ella en una ley en materia de discapacidad e igualdad. Los británicos también disponen del *Code of Practice for Rights of Access to Goods, Facilities, Services and*

Premises (DRC, 2006) con información detallada sobre cómo cumplir con lo requerido por la anterior ley. Este documento especifica los recursos de accesibilidad que constituyen ajustes razonables para mejorar el acceso de las personas con discapacidad a los medios sociales y culturales.

En el caso de los Estados Unidos, la accesibilidad museística está regulada por tres leyes complementarias: *Architectural Barriers Act 1968*, *Americans with Disabilities Act* (ADA) 1990 y *Rehabilitation Act 1973*. En 2004, el Departamento de Justicia publicó unas directrices para la implementación de dos de estas leyes en edificios e instalaciones: *ADA and ABA Accessibility Guidelines for Buildings and Facilities*, y en 2010 se publicaron unos estándares de diseño accesible que modifican la *Americans with Disabilities Act* (ADA) de 1990.

También se han elaborado recomendaciones más específicas para la consecución de los objetivos de accesibilidad marcados por la legislación, ya que es muy flexible y general y no especifica cómo cumplir con las obligaciones citadas. Estas directrices ponen cada vez más énfasis en la necesidad de adoptar un enfoque universal de la accesibilidad museística, cuyo elemento central es el Diseño para Todos.

Por último, en España se aprobó la Ley 26/2011, de 1 de agosto de 2011, de adaptación normativa a la Convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad (España, 2011). Se estipula que el Gobierno tiene la obligación de aprobar unas condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación en el apartado decimotercero de su Artículo 1. Modificación de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. Para tal fin, se aprobó la Estrategia integral española sobre discapacidad 2012-2020, que recoge una serie de ámbitos de actuación y medidas estratégicas que se tienen que poner en práctica por medio de un Plan de Acción con una primera fase, de 2012 a 2015, y una segunda fase, de 2016 a 2020.

Entre los ámbitos de actuación de esta Estrategia se encuentra el de la accesibilidad, para el que este documento recoge una serie de medidas generales que, si bien marcan unas pautas de actuación necesarias, distan aún de constituir directrices específicas para la aplicación de recursos y planes de la accesibilidad.

Por ello, este documento se ha complementado con la Estrategia integral española de cultura para todos y accesibilidad a la cultura para las personas con discapacidad, que estipula una serie de objetivos y acciones encaminados a cumplir con las obligaciones adquiridas al ratificar la Convención. Un primer objetivo es consolidar las acciones realizadas en años anteriores por el Ministerio de Cultura e integrarlas en un plan estructurado más ambicioso. Dentro de este programa se contempla la promoción del desarrollo de guías multimedia accesibles para museos (GVAM) basadas en los principios del Diseño para Todos, la realización de visitas guiadas para personas con DV e intelectual y la creación de itinerarios táctiles. El segundo objetivo de esta Estrategia es establecer unos criterios de actuación homogéneos que permitan alcanzar unos niveles similares de ejecución de los objetivos marcados en los diferentes espacios culturales. Este objetivo pretende paliar el desequilibrio en la implementación de recursos de accesibilidad entre ámbitos culturales diversos y entre actividades similares, debido a la falta de unas directrices comunes. En esta línea, el Real Patronato de la Discapacidad editó un manual de accesibilidad para personas sordas en las industrias culturales (Ferreiro, 2013) y recientemente se ha publicado una monografía equivalente para la población con DV (Bonmatí y Espinosa, 2014). Estas vienen a complementar otras realizadas en años anteriores en esta misma línea (Ruiz et al., 2008; Consuegra, 2009).

2.3 Directrices de AD

Si bien no existe un estándar internacional para la elaboración de AD en ninguno de sus ámbitos de aplicación, sí hay documentos de directrices y recomendaciones elaborados por diferentes organismos y asociaciones a nivel nacional. La mayor parte aborda la AD de vídeo, ya sea para la televisión, el cine o el DVD, pero existen asimismo recomendaciones específicas para otros ámbitos, incluidos el museístico y las artes escénicas. Atendiendo a su autoría y función, podemos distinguir los siguientes tipos de directrices: públicas (ITC, 2000; Benecke y Dosch, 2004; AENOR, 2005; Neves, 2011), para la formación académica (Remael, 2005), para la formación interna en empresas (James O'Hara, para ITFC; Veronika Hyks, para IMS, las elaboradas por profesionales (ADC, 2009) y las de organizaciones del ámbito de la accesibilidad y la discapacidad (Snyder, 2010, para el American Council of the Blind; Salzhauer et al., 1996, para Art Education for

the Blind, por ejemplo). Esta multiplicidad ha llevado al *Pear Tree Project*, desarrollado en el marco del proyecto europeo DTV4All, a elaborar unas directrices paneuropeas basadas en estudios de recepción en distintos países (Mazur y Chmiel, 2012). También podemos destacar el proyecto europeo Audio Description: Lifelong Access for the Blind (ADLAB), cuyo objetivo es la creación de una normativa de AD para toda Europa, y que actualmente se encuentra en fase de análisis de la situación actual en seis países: Italia, España, Portugal, Bélgica, Alemania y Polonia (ADLB, 2012; Reviere, 2016).

En Estados Unidos encontramos directrices generales con apartados dedicados a los distintos ámbitos de aplicación (televisión, danza, teatro y museos), y lo mismo ocurre en Reino Unido, donde existen directrices específicas del contexto televisivo y otras dedicadas exclusivamente al ámbito museístico y del patrimonio histórico. Estas últimas, más interesantes para esta tesis, se llaman *Museums, galleries and heritage sites: improving access for blind and partially sighted people* y han sido elaboradas el RNIB (Royal National Institute of Blind People) y la empresa Vocal Eyes en el Reino Unido. Recogen medidas de carácter general para la mejora de la accesibilidad en museos, exposiciones y lugares del patrimonio histórico, así como recomendaciones específicas para la elaboración de guías audiodescriptivas para estos entornos.

Muchos autores (Benecke y Dosch, 2004; Remael, 2005; Rai, Greening y Petré, 2010; Vercauteren, 2007) han analizado las normas internacionales sobre AD. Por ejemplo, Vercauteren (2007) publicó una investigación, *Towards a European Guideline for Audio Description*, en la que sugiere la creación de una norma europea de AD. El objetivo de estas investigaciones es analizar las directrices de forma crítica y, en ocasiones, proponer un conjunto de reglas que lleven a producir mejores AD (Bittner, 2012).

Este último autor propone crear un marco teórico general (Bittner, 2012: 57) para poder comparar entre sí las distintas directrices de los países mencionados, que no se ajustan a una estructura uniforme. Un marco teórico que esboce las posibles técnicas de AD se basa en el proceso de audiodescribir, pero también debe hacerlo en las siguientes fases (locución, grabación, edición, etc.) Es importante que las directrices se dirijan a los audiodescriptores y a todo el equipo de AD, si procede.

Todos ellos deben ser conscientes de que el resultado final de sus esfuerzos debe beneficiar a aquellos para los que se hace la AD: las personas con DV. Los tres pasos principales son entender qué hay que audiodescribir, realizar la AD por escrito y grabarla o hacerla en vivo. Estos pasos son muy similares para todos los tipos de AD: la creación de un AD para una película no es diferente de la realización de una audioguía para un museo o de la AD de un espectáculo de danza moderna.

La característica central de las directrices de AD podría resumirse en la famosa definición de Joel Snyder, “The visual made verbal” (Snyder 2008: 191), referida a la información que hay que describir. La ITC es más directa aún, pues una de sus directrices es tan simple como que hay que “describir lo que hay” (Independent Television Commission, 2000: 9) de forma similar a la American Council of the Blind (ACB), que expone que hay que “describir lo que se ve” (American Council of the Blind, 2009: 7).

Según Bittner (2012: 54), la AD debería cubrir los siguientes aspectos visuales: forma, movimiento, color, sonido, perspectiva e información de apoyo. La abstracción y generalidad de los criterios los convierte en adaptables a diversos tipos textuales, aunque no todos serán siempre pertinentes: por ejemplo, la AD de un espectáculo de danza no requerirá la especificación de una perspectiva particular; la audioguía de un museo que muestre pinturas tradicionales no tendrá que referirse al sonido o a algunos tipos de movimiento.

La cuestión de cómo expresar las AD por escrito es central. Para crear el texto, el audiodescriptor debe abordar los siguientes temas: la perspectiva narrativa, el lenguaje y el tiempo (Bittner, 2012: 56). Para cada uno de estos temas existen diversas opciones entre las que debe elegir el audiodescriptor. Por ejemplo, en el caso de la perspectiva narrativa, podrá elegir el tipo de narrador (primera, segunda o tercera persona). Lo mismo ocurre con las características relacionadas con el lenguaje: a nivel léxico, palabras con significado específico o general; a nivel sintáctico, oraciones simples o complejas, etc. El paso final de la AD se refiere a los tipos de voces, al tono y a la velocidad, ya sea en vivo o grabada.

En el marco de esta tesis doctoral, en la que se analizan guías audiodescriptivas de EE. UU. y Reino Unido, seleccionaremos las directrices que pertenecen a tales países para su comparación de forma exclusiva, para así poder analizarlas, partiendo del análisis comparativo de Bittner (2012). El contenido de estos documentos depende en gran medida de tres factores: la extensión, el enfoque general y el objetivo de la AD. Los textos más extensos son los de Estados Unidos, que constan de más de 30 páginas. Mientras que las directrices británicas se centran claramente en la televisión, el cine y el DVD, la Audio Description Coalition presenta directrices para las representaciones teatrales en directo (Audio Description Coalition, 2009: 1). Este documento trata la AD teatral, e incluye capítulos adicionales que discuten la AD de danza, ópera, cine, museos y exposiciones.

En cuanto a la longitud, todas las directrices están de acuerdo con que la AD debe hacer un uso efectivo del espacio disponible, pero al mismo tiempo dejar suficiente espacio para que la atmósfera brille. Las directrices de EE. UU. señalan que la descripción no debe llenar todas las pausas disponibles (Audio Description Coalition, 2009: 2) y el documento de la ITC hace hincapié en que la inclusión de excesivos detalles puede hacer que la comprensión del espectador se fragmente (Independent Television Commission, 2000: 13). Estas directrices no se aplican directamente a las AD de museos, pero queremos destacar que su importancia en medios audiovisuales debería ser similar en todos, también en museos, ya que el ritmo de las AD, la cadencia de la voz, las pausas bien estructuradas y con un objetivo comunicativo son siempre necesarias (Ramos, 2014).

Existe un amplio acuerdo general sobre lo que debe incluirse en la AD en términos de forma, movimiento, color, sonido, perspectiva e información de apoyo (Bittner, 2012: 57). Por ejemplo, todos los estándares de AD discuten el uso del color. Las directrices del Reino Unido incluso dedican un capítulo entero al color, haciendo hincapié en que las personas con una DV de nacimiento entienden el significado de un color en particular por su asociación (Independent Television Commission, 2000: 21). No hay mucho desacuerdo en cuanto a las características del lenguaje, del léxico, de la sintaxis, del estilo y del tiempo. La principal diferencia entre las directrices se refiere a la cantidad de detalles. Según todas las directrices, el estilo de la AD debe ser objetivo, no interpretativo, aunque no

especifican a qué se refieren con “objetividad”. La definición más cercana es que hay que describir lo que realmente se puede ver sin inferir ningún estado de ánimo o actitud (Independent Television Commission, 2000: 25). En cuanto a la velocidad, la Audio Description Coalition establece 160 palabras por minuto, para que la descripción fluya, del mismo modo que las directrices británicas recomiendan que la AD no debe apresurarse y que debe ser clara (Independent Television Commission, 2000: 10).

Aunque las directrices de AD tienen muchas similitudes, también tienen algunas diferencias. Quizá la ambigüedad sea la característica común a todas. Por ejemplo, en todas las directrices de AD se insta a no describir demasiado, pero no hay ninguna información sobre qué es lo verdaderamente relevante o cuánto es demasiado (Vercauteren, 2007: 143). Por lo tanto, sería necesario plantearnos la cuestión de si las directrices de AD deben ser claras en sus prescripciones. Todas tienen en común la idea de que los audiodescriptores deben describir objetivamente los aspectos visuales de una imagen, sin juicios o comentarios subjetivos o cualitativos innecesarios y no deseados (American Council of the Blind 2009: 9). Estas directrices se basan en que los receptores lleguen a sus propias interpretaciones, al amparo de una AD lo más objetiva posible. Sin embargo, esta idea es poco convincente, pues el receptor con DV no está al mismo nivel que al espectador con visión en el plano visual y de selección de información.

Creemos que las directrices, en lugar de restringir la manera en la que tiene que trabajar un audiodescriptor, deben proporcionar una estrategia general y una serie de pautas sobre qué hacer y no tanto sobre qué no hacer, dejando espacio para el cambio y el desarrollo, con ejemplos extraídos de medios audiovisuales evaluados y probados con audiencias con DV. Braun (2007: 17) considera que la AD se caracteriza por una ausencia de normas en la actualidad: hay decenas de estilos diversos que confieren al traductor grados variables de visibilidad.

Tras repasar las directrices más importantes sobre AD en general, en el siguiente apartado analizaremos el panorama normativo de la AD museística.

2.4 Directrices de AD museística

Cuatro son los ámbitos de actuación que nos interesan en el panorama normativo de la AD museística para este trabajo. Los dos primeros, EE. UU. y Reino Unido, son los países en los que se desarrolla la AD que forma parte de nuestro corpus. En este apartado analizaremos las directrices específicas que, si bien son escasas, ofrecen normas y recomendaciones para la AD tanto desde un punto de vista formal como lingüístico. Además, estudiaremos las directrices españolas y las directrices paneuropeas más recientes.

2.4.1 *El panorama normativo de la AD museística en EE. UU.*

En EE. UU. hay tres documentos que tratan la AD museística: las directrices del Audio Description Project (Snyder, 2010), las directrices de la Audio Description Coalition (2009). Art Education for the Blind (Salzhauer et al., 2003) también expone unas directrices específicas sobre AD de arte basadas en experiencias en museos.

Las directrices de la Audio Description Coalition específicas del ámbito museístico brindan un marco completo para llevar a cabo las guías audiodescriptivas. Estas directrices van desde lo general a lo particular:

- Añadir el texto relativo al objeto expositivo que aparece en la cartela o en algún lugar visible durante la AD.
- Ofrecer una guía para la exploración táctil.
- Describir todos los objetos de la exposición si es posible para que el visitante pueda elegir cuál explorar auditivamente.
- Describir los espacios físicos.
- Emplear el punto de vista del observador.
- Ir de lo general a lo particular.
- Describir en orden de aparición para facilitar la comprensión de la información.
- Describir primero material, técnica y estilo para seguidamente hacer referencia al tamaño.
- Describir el tamaño con unidades de medida.

- Ser específico en la descripción del color.
- En representaciones de dos dimensiones con perspectiva, describir en primer lugar el primer plano, después el plano medio y finalmente el fondo, si es posible.
- En obras abstractas, describir primero el elemento visual más llamativo. Si no hay elementos destacados, proceder de arriba abajo y de izquierda a derecha.

Audio Description Project recomienda ofrecer indicaciones de desplazamiento y orientación en el espacio expositivo, teniendo siempre en cuenta los cambios en el espacio físico del museo. Aunque no se alude directamente al término de audioguiado, estas indicaciones se refieren a él. El audioguiado es una técnica que permite desplazarse a las personas con DV por museos (Soler y Limbach, 2016; Soler y Luque, 2016) o por otros lugares públicos o privados. El problema de un audio guiado exhaustivo que guía al usuario durante todo el trayecto es que la audioguía se ve interrumpida constantemente por segmentos que restan dinamismo a la visita que pueden interpretarse como una infravaloración de las capacidades de su cognición espacial (Soler y Chica, 2014: 153).

En cuanto a la objetividad, las directrices de *Audio Description Guidelines and Best Practices* exponen que “los mejores audiodescriptores” cuentan objetivamente los aspectos visuales de una imagen, sin atender a juicios o comentarios subjetivos o cualitativos, que constituyen una interpretación y son innecesarios e indeseables. Prosigue con que hay que dejar que sean los receptores de la AD los que lleven a cabo sus propias interpretaciones basadas en comentarios lo más objetivos posible. Ilustra esto con los siguientes ejemplos: *He is furious* o *She is upset* no deben superponerse a *He's clenching his fist* o *She is crying*.

Esta objetividad de la que tanto se habla en las primeras directrices e investigaciones en AD (Chmiel y Mazur, 2012b: 174) se puede resumir en el trato que se le da en las directrices francesas, donde se insta a ofrecer la descripción de forma objetiva para no imponer los sentimientos del audiodescriptor, sino para provocar los del receptor (Rai, Greening y Petré, 2010: 61).

Volviendo al texto de la American Council of the Blind, incluso en la misma página, observamos que la objetividad, contrariamente a la suposición de muchas

de las directrices, no está reñida con el uso de metáforas: “Describe shapes, sizes, and other essential attributes of images by comparison to objects or items/areas that are familiar to the intended audience”, ilustrado con esta explicación:

For example, is the Washington Monument 555 feet tall or is it higher than fifty elephants stacked one on top of the other? Or almost as high as two football fields are long. Thus, we try to convey our descriptions with a kind of —inner vision that results in a linguistically vivid evocation of the image being described. There aren’t any elephants or football fields there—but you may evoke them in order to convey a particular image (the height of the Washington Monument). Yes, a contradiction of the describer’s —first rule—Say Only What See—but it works in certain instances because it evokes the essence of what is being described. Descriptive metaphors and similes are best when they are immediately relatable to the viewer (everyday objects) and/or the image itself. Examples: the small snake is as long and thick as a pencil (or possibly an earthworm), the machine is size of a refrigerator, the puma is the size of a large dog.

(Snyder, 2010: 18)

Contradiciendo la primera regla del audiodescriptor, “Say only what you see”, el autor explica por qué en esta situación concreta se pueden utilizar elementos que no aparecen en la obra para describirla. Las metáforas descriptivas que hacen uso de elementos comunes y conocidos como dominio meta evocan la esencia de lo que se describe y se establece así una conexión inmediata entre el espectador y la obra. Tenemos que reflexionar sobre la razón por la que el autor tiene que “contradecirse” y dar explicaciones entorno a la decisión de traducir imágenes con un tipo de “visión interior” (*inner vision*, en palabras de Snyder) que tiene como resultado una evocación vívida y verbal de la imagen que se describe. Es necesaria una recapitulación conceptual sobre subjetividad y objetividad, y sobre las herramientas que sirven para crear una AD satisfactoria para separar el uso del lenguaje metafórico de la mera interpretación.

Uno de los últimos apartados expone la forma de fomentar la comprensión a través de la recreación a través del cuerpo humano de los visitantes con DV:

Sometimes, it may be helpful to have the exhibit visitor experience the image, i.e., the listener could mimic a depicted figure's pose. Since everyone is aware of his or her own body, this activity provides a concrete way of understanding difficult poses depicted in a painting. Additionally, by assuming the pose, the description user can directly perceive important formal characteristics of the work, such as symmetry or asymmetry; open or closed forms; implied action or repose; smooth, flowing lines or angular ones; and the degree of engagement with the viewer.

(Snyder, 2010: 20)

Como vemos, la importancia de las analogías, tanto con elementos del mundo exterior como del propio cuerpo, es notoria en las directrices. El cuerpo humano es nuestro principal contacto con el mundo real; es nuestra herramienta y contenedor para interactuar con la realidad, y el individuo conoce el mundo a través de su propio cuerpo (Cagigal, 1979: 62), lo que está muy relacionado con la forma de comprender el mundo de las personas con discapacidad visual, que pueden utilizarlo como medida para interacciones con el mundo.

Por otro lado, *Art Education for the Blind* (Salzhauer et al., 2003), entre otras más generales, incluye estas recomendaciones específicas:

- Iniciar la descripción con la información que se encuentra normalmente en el cartel de la obra en el museo y la ubicación del objeto.
- Ofrecer una visión general del tema, la composición, la forma y el color.
- Especificar la ubicación de los diferentes elementos de la obra.
- Describir la importancia de la técnica y el medio, además del estilo.
- Emplear términos específicos, claros y precisos, libre de ambigüedades.
- Proporcionar detalles vívidos.
- Indicar el lugar donde los comisarios han instalado la obra.
- Traducir la experiencia visual a otros sentidos. En particular, se recomienda hacer alusión a las sensaciones táctiles cuando se describe la superficie de una escultura y traducir las sensaciones visuales en experiencias auditivas, como en el siguiente fragmento:

Imagine being in a very large room with superb sound speakers placed just below the ceiling. The sound from the speakers is exactly what you might hear in a garden. Imagine hearing plants rustling in the wind, birds singing, and the splashing water of the fountains. In addition to these natural sounds, you hear snatches of conversations and the cheerful laughter of children playing. Imagine these sounds coming from many different directions. These outdoor sounds are so faithfully reproduced that you feel as though an outdoor garden is directly above you. And yet, you know you are in a room. The temperature is that of a room. And the air within these four walls is still. There is no breeze. And yet, you are astonished. This evocation of nature is similar to the experience of seeing a seventeenth-century ceiling painting. Reality and illusion artfully merge.

(Salzhauer et al. 2003: 33)

El fragmento alude a la imaginación de los usuarios de la guía audiodescriptiva, y para ello hace uso de una metáfora extendida que se desarrolla de forma deliberada

a lo largo de toda la descripción y que está relacionada con la sinestesia, o explicación de un sentido a través del otro. En este caso, los sonidos y la forma de crearlos y distribuirlos se usa para explicar el concepto o idea visuales de la observación del techo.

También se recomienda explicar conceptos intangibles con analogías. Algunos fenómenos visuales que difícilmente pueden describirse de una manera objetiva pueden explicarse por medio de analogías. Para que estas analogías sean útiles, es conveniente escoger objetos o experiencias habituales, con las que cualquier persona pueda estar familiarizada. Así, por ejemplo, la sensación visual al contemplar la obra cubista *Mujer con mandolina* de Picasso se puede comparar con una botella de vidrio rota en múltiples fragmentos que se han recolocado de manera arbitraria. Otro ejemplo que nos muestran estas directrices es explicar el uso de la luz y la sombra a través de una analogía relacionada también con la sinestesia, en este caso con los sentidos de la vista y del tacto. Se insta al usuario a imaginar que está frente a una ventana en un día soleado y que las áreas de su cuerpo en las que siente el calor están iluminadas y aquellas que no reciben el calor del sol están en sombra.

De forma similar a la última directriz del texto del American Council of the Blind, Salzhauer et al. sugieren el uso de la recreación como vía para comprender la obra. En algunos casos, comentan, la mejor forma de que el receptor comprenda la posición de una figura representada en una pintura o escultura es darle instrucciones para que recree dicha postura con su propio cuerpo (Salzhauer et al., 2003: 36). Tal como podremos estudiar en profundidad en el capítulo 3, las últimas tres recomendaciones están muy relacionadas con las metáforas que analizaremos en nuestro corpus, ya que aparecen en muchas de las obras analizadas.

Por último, todas las directrices exponen que es necesario proporcionar información del contexto histórico y social, utilizar el sonido de manera creativa y permitir al visitante tocar las obras de arte y emplear materiales alternativos, además de ilustraciones táctiles, cuando es posible. Al igual que con las directrices relativas a analogías y símiles, los museos de EE. UU. siguen estas pautas y crean guías audiodescriptivas que integran explicaciones históricas sobre las obras e

insertan música para ilustrarlas, además de ofrecer visitas guiadas con exploración táctil entre sus actividades.

2.4.2 *El panorama normativo de la AD museística en Reino Unido*

En el Reino Unido, por su parte, el proyecto *Talking Images: museums, galleries and heritage sites* llevado a cabo por el RNIB en colaboración con la empresa de AD Vocal Eyes derivó en la elaboración de una guía titulada *The Talking Images Guide. Museums, galleries and heritage sites: improving access for blind and partially sighted people* (RNIB y Vocal Eyes, 2003), que recoge medidas para la mejora de la accesibilidad en esta clase de entornos y recomendaciones específicas para la elaboración de guías audiodescriptivas. Esta guía recomienda seguir una serie de pautas que resumimos a continuación:

- Contar con la colaboración de personas con DV en el proceso de desarrollo.
- Emplear una tecnología accesible.
- Relacionar la guía audiodescriptiva con el resto de servicios que ofrece el museo.
- Planificar el mantenimiento y la actualización de las guías al comienzo del proyecto.
- Incluir la descripción general del museo, la duración y temática, las instrucciones de uso y desplazamiento y la información que forme parte del texto escrito de la exposición.
- Ir de lo general a lo particular.
- Incluir los siguientes elementos específicos: características del espacio, tamaño del elemento y tipo de soporte, particularidades de cada obra, estilo, material y técnica, impacto de la obra a primera vista y los detalles que contribuyen a ese impacto.

Respecto al nivel de interpretación de la obra, estas directrices exponen que una descripción demasiado objetiva y centrada en la ubicación de los elementos visuales dificulta la comprensión, mientras que una más evaluativa e interpretativa es más atractiva para el visitante y contribuye a mantener su atención, pues refleja

el proceso de contemplación de la obra y ayuda a construir una sensación de la misma, por ejemplo a través de elementos como el color.

En la publicación aparece una comparación entre dos AD que nos parece muy interesante incluir. Estas dos versiones se presentaron a un grupo de personas con DV para medir sus impresiones.



Imagen 1: Ramparts, Ben Nicholson, 1968

La primera versión se centra en la forma, sin interpretarla:

1968, Ramparts (oil on carved board).

A rectangular background, some 19 inches high and 21 inches wide – that is about 48 by 53 centimetres – is painted a smooth earthy brown. Standing proud of it is a slightly smaller rectangle – this one divided up into a number of smaller, overlapping geometric sections. At top and bottom of this smaller rectangle are areas of white. Between them a line of three differently sized rectangles. The one to the left is brown like the background. The central one is a darker brown, and the third, a lighter, orangey brown. The line created by these three rectangles starts off – to the left – as horizontal and almost central. But a little way across, the line shifts dramatically downwards. The two rectangles centre and right slope downwards. To the far right is a tall rectangle – painted the same brown as the background. Two other sections seem to float above the relief. Their colour is similar to the two white sections. Both are similar in shape – a trapezium – with parallel sides, horizontal tops, but with a bottom edge which slopes down towards the right. One is positioned within the top white section and to the right. Its slanting edge runs along the top edge of the slanting brown line. Carved within it is a circle – the inner edge painted white. The other trapezium sits next to it – just left of centre – and a little lower. In this, another circle has been inscribed rather than cut.

(RNIB y Vocal Eyes, 2003: 51)

Si observamos las herramientas que utilizan para describir las formas, nos damos cuenta de que se apoyan en gran medida en los elementos que ya se han descrito, es decir, se entienden unos elementos en comparación con los otros, lo que es un tipo de comparación o analogía. La segunda versión incluye un nivel interpretativo más alto:

Subtitled “Ramparts”, this relief was made in 1968, whilst Ben Nicholson was living in Switzerland. A rectangular backboard, just over eighteen inches high and nearly two feet wide – that’s about 48 by 53 centimetres – is painted a smooth earthy brown. This backboard frames, as it were, a collection of overlapping geometric shapes. At top and bottom are areas of frosty, silvery white. These have been scratched and rubbed in places to create an irregular, uneven surface, like snow drifting across dirty ice. A patch at the top left has been roughly scraped so that a grubby brown shows through like a stain. Elsewhere, are smudges of thick, powdery white. Separating the top frosted section from the bottom, three differently sized rectangles progress across from left to right. The one to the left is the smallest and is painted a similar earthy brown to the background, but with a scuffed quality. The central rectangle is a darker brown – with a blacker sheen – which makes it sink back away from us into the relief – although it actually stands proud of the one to the left. The third rectangle – in fact almost a square – is a lighter, orangey brown. Whilst the line created by these three rectangles starts off – to the left – as horizontal and almost central, the other two forms have shifted downwards – as though a geographical fault has sheered this layer and pushed it bodily down towards the right. Now sloping, these two rectangles seem in danger of slipping out of the composition – squeezed out from between the frosted white sections at top and bottom. The only thing which stops them going any further and holds them in some kind of equilibrium is a tall rectangular form to the far right – painted a similar brown as the background. But even this seems to have been affected by the strong movements within – and the top right corner of the orangey brown square dents into it. Two other forms animate the relief further. Both are a similar shape – a trapezium – with parallel sides, horizontal tops, but with a bottom edge which slopes down towards the right. In colour both shapes reflect the two frosty-white sections as though somehow related to them – though the texture of the board is allowed to show through, giving these a lighter, more insubstantial feel. One of these trapeziums is positioned within the top frosted section to the right. Its slanting bottom edge seems to be holding the dark brown rectangle and orange square in their downward slope. Carved within it is a circle – the inner edge of which is painted white, creating a moonlike glow. The other trapezium sits next to it – just left of centre – and a little lower. Within this is another, larger, circle. Inscribed rather than cut, this circle has an ethereal quality – like an echo of the first. Hovering in front of the darker brown rectangle – the trapezium appears like a guillotine, which having severed the line of rectangles, pushing it downwards and backwards into the relief – now holds the pieces in their final balanced positions.

(RNIB y Vocal Eyes, 2003: 52)

La primera versión fue mucho más difícil de entender para el grupo, que además pensó que era la más larga de las dos descripciones, aunque es casi la mitad de corta. Podemos relacionar esta idea con la abstracción de la obra, que requiere de

elementos comunes para poder ser entendida. Además, la segunda descripción fue considerada más envolvente, al proporcionar más información visual sobre la obra. El uso de colores y palabras calificativas, como adjetivos, se consideró de ayuda para crearse una imagen mental y pensar en el sentido de la obra. También opinaron que, tras escucharla, tenían algo positivo de lo que hablar.

En cuanto a las analogías utilizadas, aunque también encontramos comparaciones con elementos ya descritos (*painted a similar brown as the background*), las más llamativas para nuestra investigación y, según los resultados obtenidos, para los usuarios fueron las que comparan, al igual que recomienda hacer Snyder en las directrices del American Council of the Blind, los elementos comunes y del día a día con partes de la obra visual, como *like snow drifting across dirty ice*, *like a stain*, *frosty-white* o *creating a moonlight-glow*, que trasladan la experiencia de la obra a la experiencia vital de los usuarios.

2.4.3 *El panorama normativo de la AD museística en Europa*

En el año 2015 se editó *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines edited* (Remael et al., 2015), fruto del trabajo conjunto de cuatro años de investigación en el ámbito de la AD de investigadores de la Universidad de Trieste, la Universidad Autónoma de Barcelona, el Instituto Politécnico de Leiria, la Universidad de Amberes y la Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu, además de otros socios. Este volumen incluye información sobre la AD y su proceso, tanto de la AD fílmica como de la AD de espectáculos y de las guías audiodescriptivas, con ejemplos y lecturas recomendadas. El capítulo dedicado a guías audiodescriptivas en museos, escrito por Josélia Neves, es una breve introducción a los parámetros de AD museística y ofrece algunas directrices generales. Según la autora, aunque la diversidad de contextos y posibilidades hace difícil llegar a un conjunto de directrices que cubran todas las posibilidades, hay algunos elementos básicos específicos para todas las guías audiodescriptivas (Neves, 2015: 71). Estas recomendaciones tratan lo que hay que describir, la relación con los usuarios de la AD, el contexto, las especificidades de cada objeto y cómo afrontarlas de forma ordenada o la. Por ejemplo, hay que determinar el uso

que van a hacer de la información los usuarios y la interacción que se espera que tengan con ella:

- Tener una visión general de la ubicación, espacio, tamaño, contexto y contexto.
- Crearse una imagen visual general.
- Visualizar detalles específicos.
- Guiarse espacialmente en el espacio o la obra.
- Ser capaces de manipular y explorar.

En cuanto al enfoque lingüístico, Neves expone que pueden tomarse diferentes métodos: AD simples y objetivas, AD narrativas para construir una historia o AD interpretativas que reconstruyen y recrean los objetos a través de un lenguaje sugerente y efectos sonoros (Neves, 2015: 72). Esto es importante porque desde el comienzo se tienen cuenta las características de la obra, el público, los tiempos, las interacciones, etc. para crear un tipo de AD que pueda satisfacer las necesidades del público o de la situación comunicativa.

Para finalizar las recomendaciones, se expone que es necesario ir de lo general a lo particular y subrayar las características más importantes del objeto, a través de un lenguaje claro y simple a la vez que vívido y diverso. Las directrices incluyen un apéndice dividido por tipos de textos: objetos y artefactos que no se pueden tocar, obras pictóricas, fotografías, objetos táctiles en 2 y 3 dimensiones y audioguiado. También incluye recomendaciones finales y consejos sobre cómo presentar el equipamiento técnico de la guía.

2.4.4 El panorama normativo de la AD museística en España

Por su parte, en España existen unas directrices específicas (AENOR, 2005) para la elaboración de guías audiodescriptivas, que exponemos a continuación para que sirvan de comparación con las que rigen el contexto anglosajón. Deben contener:

- Instrucciones para el manejo del dispositivo electrónico.

-
- Datos relativos a la seguridad en el recinto (salidas de emergencia), que adviertan de lugares o situaciones que puedan constituir un riesgo físico.
 - Descripción del espacio, incluyendo:
 - Localización de la entrada
 - Localización de la salida
 - Ruta de circulación por todo el espacio visitable
 - Ubicación de servicios útiles, tales como baños, cafetería y tienda
 - Ubicación de los materiales accesibles
 - Ubicación de los planos de planta y otras informaciones en relieve o táctilmente significativas
 - Descripción de los objetos o entornos, incluyendo:
 - Ubicación de las cartelas con sus datos
 - Ubicación de cada pieza dentro del conjunto del que forme parte
 - Utilización de conceptos no exclusivamente visuales, destacando los rasgos que tengan como canal sensorial de entrada otros sentido

Cuando el acceso táctil sea posible, la guía audiodescriptiva debe dirigir la exploración de forma sencilla y ordenada para que la persona con DV pueda aprehender los aspectos más significativos del objeto, y cuando no sea posible, como ocurre con las obras pictóricas, la descripción debe centrarse en los datos más significativos para la captación de la obra, evitando, de forma expresa, las interpretaciones personales. La descripción de cada objeto o entorno debe contener la terminología adecuada e incluir los aspectos más significativos.

La evolución de un campo tan novedoso como la AD es muy rápida y cambiante y la norma AENOR no cubre todos los campos en los que puede aplicarse, por lo que muchas veces es el criterio de cada museo, departamento o audiodescriptor el que prima en las guías audiodescriptivas. Por otra parte, la norma no hace ninguna alusión directa al uso de analogías o metáforas, o al lenguaje en general. Trata en mayor medida la parte relacionada con accesibilidad y barreras arquitectónicas, ya sean del tipo de rampas u obstáculos en el museo como de la no adaptación al braille de sus cartelas. Solo hace alusión a la utilización de conceptos no exclusivamente visuales y los rasgos que tengan como canal sensorial de entrada otros sentidos, de forma muy similar a las demás directrices que hemos analizado,

que hacen de la traducción a través de otros sentidos su única aportación general sobre lenguaje.

Cierto es que, en general, y especialmente en las primeras directrices de AD, los juicios subjetivos no eran bienvenidos y se favorecía la objetividad para evitar cualquier manipulación o una actitud condescendiente hacia el público. Sin embargo, no siempre queda claro qué constituye un juicio subjetivo o qué tipo de interpretación es más objetiva y podría incluirse en la AD (Chmiel y Mazur, 2012b: 175).

Udo y Fels (2009: 180) afirman que la interpretación objetiva es imposible. Hyks admite que la AD es siempre subjetiva y que, haya un acuerdo en ciertos principios básicos, los audiodescriptores siempre verán las cosas de manera diferente y lo expresarán de manera diferente, de país a país, de empresa a empresa y, también, de persona a persona (2005: 1).

Tras el repaso de las directrices específicas de AD museística, tenemos que virar nuestro análisis a la investigación académica, germen de algunas de las primeras directrices y motor de mejora y crecimiento de otras.

2.5 Investigación en AD

Desde la década de los noventa del siglo pasado se ha desarrollado una investigación académica que ha atraído tanto a investigadores pertenecientes a otras disciplinas, como la Traducción general (Jiménez et al., 2010; Mazur y Kruger, 2012), como a profesionales que han dedicado gran parte de sus vidas desarrollando una labor profesional en televisión, cine, radio, museos o teatros (Snyder, 2008; Fryer, 2010). Del mismo modo que la investigación en AD se empieza a desarrollar fuera del ámbito intrínsecamente universitario (las guías GVAM que mencionamos en el apartado 2.2, por ejemplo, es un proyecto de la Universidad Carlos III de Madrid), los profesionales entienden la importancia del desarrollo conjunto y de la construcción de una base común académica. Fruto de este entendimiento aparecen en 2013 sendas tesis doctorales de Snyder (2013) y Fryer (2013), tras décadas de trabajo de calle (o de cabina).

Si observamos el panorama académico de la AD, la mayor parte de instituciones involucradas en la difusión del conocimiento y la creación de foros de intercambio de prácticas pertenecen sin duda a la TAV. Ocho ediciones de Media for All, quizá el congreso sobre accesibilidad más importante del mundo; el proyecto Pear Tree (PTP) parte del proyecto DTV4ALL y financiado por la UE, cuyo objetivo principal es descubrir los patrones narrativos dominantes en varios idiomas para determinar si es posible el desarrollo de directrices europeas comunes de AD, el proyecto ADLAB: Audio Description – lifelong access for the blind, ARSAD, UMAQ y Act!Unlimited, entre otros, del grupo de investigación Transmedia Catalonia; o el Seminario Internacional de Accesibilidad sobre Traducción y Accesibilidad Universal (SITAU) y el Seminario Internacional sobre Traducción y Acceso al Patrimonio (SITAP), del grupo de investigación TRACCE, de la Universidad de Granada, son solo algunos ejemplos de la importancia de la investigación académica en AD en las últimas décadas.

De hecho, unas de las primeras investigaciones relacionadas con la AD y los estudios de corpus fue la de dos miembros de TRACCE: Bourne y Jiménez (2007), en la que se comparaban las versiones en inglés y español de la película *Las horas*. Las dos versiones diferían enormemente en la longitud de las descripciones (7800 palabras en inglés frente a 5000 palabras en la versión española), además de diferir en los elementos audiodescritos: personajes, entorno, expresiones, contexto, etc., que aparecían descritos en mayor medida en la versión británica. Esta investigación sirvió de motor a muchas otras que pretenden, desde entonces, medir el lenguaje, la adscripción de la AD como género textual, las expectativas y las preferencias de la audiencia, entre otras. Este trabajo se adscribe dentro de los estudios del proceso de AD por medio de corpus. Este tipo de estudios, aunque suelen ser teóricos, se sirven de AD que ya existen para explicar el proceso de comprensión del texto origen (contenido conceptual) y el proceso de composición del texto meta (forma verbal) (Soler, 2012: 21). Los estudios de directrices, tales como los que hemos comentado anteriormente, se enmarcan dentro de esta tipología. En el caso de la AD museística, algunos investigadores se han centrado en el estudio del proceso, pero en menor medida que en la AD fílmica (Coster y Mühleis, 2007; Holland, 2009; Neves, 2012; Ferreira, 2014).

Por su parte, los estudios del producto “aúnan los estudios descriptivos de muestras textuales y los estudios de su recepción” (Soler, 2013: 24). Sírvanos una definición de esta misma autora para poder definir las diferencias estructurales de ambos tipos de estudios:

En función del enfoque adoptado, los estudios de AD se dividen en dos categorías fundamentales: estudios del proceso de AD y estudios del producto. Dentro de estos últimos encontramos estudios descriptivos de audiodescripciones existentes y estudios de recepción. Estas dos líneas permiten conocer la naturaleza del proceso de AD, las características del producto de dicho proceso y los efectos que ambos tienen en la recepción de la AD. La combinación de estos tres elementos es clave para poder evaluar la calidad en términos de adecuación de la AD al contexto y definir las diferentes competencias que requiere la práctica de esta modalidad de traducción. Todo ello debería derivar en una mejora del acceso de las personas con DV al contenido visual y, de esta manera, contribuir a su inclusión social.

(Soler, 2012: 21)

La autora reflexiona así sobre los estudios de AD actuales y sobre la labor de los investigadores para continuar con un enfoque que sirva para evaluar los productos y avanzar hacia una práctica mejorada.

En los últimos años, algunos de los estudios de producto encaminados a evaluar y avanzar hacia una AD y una accesibilidad mejoradas más pertinentes son los que se han llevado a cabo en el marco de los proyectos TRACCE (Traducción y Accesibilidad, 2007-2011), AMATRA (Accesibilidad a los Medios audiovisuales a través de la Traducción, 2009-2012), PRA2 (Plataforma de Recursos Audiovisuales Accesibles. Investigación, formación y profesionalización 2010-2015) y OPERA (Acceso al ocio y a la cultura. Plataforma de difusión y evaluación de recursos audiovisuales accesibles, 2016-2018) del grupo de investigación TRACCE de la Universidad de Granada (Jiménez, 2007; Jiménez et al., 2010; Pérez, 2007, 2010; Álvarez y Jiménez, 2012; Rodríguez, 2013; Seibel y Carlucci, 2017; Cabezas, 2017, entre otros). OPERA se centra en AD al turismo en museos de ciencia y arte, además de en otros lugares patrimoniales, y la participación de la autora en ellos ha sido crucial para el planteamiento y el trabajo en esta tesis. OPERA, mediante su plataforma PRA2, tiene como objetivo medir el proceso de análisis e investigación general de las necesidades de accesibilidad de una serie de entornos de difusión cultural colaboradores. La evaluación formativa de las herramientas de accesibilidad se realiza en colaboración con la ONCE y sus diferentes centros

territoriales de Andalucía y las diferentes asociaciones andaluzas de personas sordas (ASOGRA, en Granada) o de personas con discapacidad cognitiva. Se fomenta así una estructura de trabajo colaborativo que tiene como meta final la evaluación y mejora de los recursos de accesibilidad existentes.

Como podemos observar, un ámbito muy importante y necesario es la evaluación de AD por parte de usuarios, que son una parte central de los estudios de producto. Una de las primeras investigaciones es la de Peli, Fine y Labianca (1996: 378), en la que compararon la asimilación de información entre “sujetos con baja visión” y sujetos con “visión normal” en dos segmentos de películas cortos. Poco a poco, las investigaciones se fueron centrando más en la comprensión del usuario (Schmeidler y Kirchner, 2001; Chmiel y Mazur, 2012a; Romero-Fresco y Fryer, 2013; Walczak y Rubaj, 2014) que en el impacto que puede tener la AD en la calidad de la experiencia. En los últimos años, Ramos (2013) o Cabezas (2017) han seguido este camino y han abierto líneas de investigación que se centran en estudios de recepción. La primera analizó de forma pionera las emociones en AD filmica y la segunda estudió las diferencias de percepción de usuarios con DV ante AD de arte con y sin exploración táctil. En este tipo de estudios se abordan también temas controvertidos, como la subjetividad; por ejemplo, Chmiel y Mazur (2012a) propusieron una escala de objetividad-subjetividad para la AD después de analizar diferentes interpretaciones de espectadores sin DV del mismo contenido visual. Las mismas autoras han continuado investigando AD y preferencias de usuarios con estudios de recepción. Uno de sus últimos trabajos (2016) evalúa las respuestas de 80 personas con DV y 77 sin DV en relación a sus preferencias y comprensión con una escena de 20 minutos de la película de Tarantino *Malditos bastardos*. Los resultados, sin embargo, no fueron lo suficientemente concluyentes y las autoras abogan por continuar con la línea del análisis cognitivo en lugar del preferencial. Muy relacionada con este enfoque aparecen los estudios de Holsanova (2016) en los que, basándose en estudios de recepción de AD filmica, distingue distintos aspectos cognitivos en el marco de teorías de imágenes mentales desde tres perspectivas: la de producción, que se centra en el audiodescriptor; la de recepción, en el usuario; y en la del intercambio de información posterior entre personas con DV y sin ella.

Otro estudio relevante es el de Szarkowska, Jankowska, Krejtz y Kowalski (2016), en el que presentan un enfoque innovador para crear contenido accesible siguiendo el ejemplo de una aplicación multimedia creada en el proyecto Open Art. El objetivo del proyecto es crear una guía multimedia que contenga descripciones accesibles de obras seleccionadas de arte moderno y contemporáneo polaco de acuerdo con los principios del Diseño Universal, con AD válidas para personas con DV y sin DV. El estudio se basa en una serie de encuestas que pueden realizarse en línea. La accesibilidad universal está también presente en los estudios de investigadores como Neves (2012, 2016), que ha explorado el papel de la AD como parte de una red más amplia de recursos accesibles, cuyo objetivo es el acceso a la cultura y la inclusión de todos los usuarios en igualdad de condiciones. A través de sus estudios de recepción, mide la adecuación de diferentes recursos en museos a los principios del Diseño Universal por medio de evaluaciones que tratan de ser “emancipatorias y empoderadoras” (Neves, 2016: 150).

No podemos dejar de mencionar a Soler y su investigación en curso sobre AD museística (2012, 2013, 2015, 2018a, 2018b; Soler y Luque, en prensa) que gira entorno a un estudio descriptivo de AD de obras de arte de museos de Reino Unido y EE. UU. en cuanto al tipo de información visual, el nivel de detalle y el punto de vista usado, además de combinar el análisis de corpus con el contexto comunicativo, apoyándose en las teorías de lingüística cognitiva y en teorías artísticas, con resultados que muestran un nivel alto de subjetividad y categorización en las AD.

También dentro de los estudios de proceso, aparece la investigación sobre multimodalidad surgida en los últimos años en el ámbito de la AD (Jiménez y Soler, 2013; Taylor, 2017, Hirvonen, 2014), que deben su importancia al estudio de la imagen de la AD. Las expresiones verbales, las imágenes visuales, los objetos y los sonidos crean significado de forma conjunta (Kress y van Leuwen, 2001; O'Halloran, 2011; Ventola et al., 2004). Si se combina con los conocimientos generados por el Análisis del Discurso, la Pragmática y la Narratología, además de la Lingüística, la investigación multimodal puede generar modelos de comprensión de textos multimodales, lo que podría ser uno de los pilares de la investigación de

AD museística en el futuro y desarrollar la comprensión de sus mayores dificultades por parte de futuros audiodescriptores.

Por último, es muy importante que repasemos los estudios que se han centrado en el uso en mayor o menor medida de la metáfora como herramienta de comunicación, tanto en el ámbito fílmico como museístico.

2.6 La metáfora en AD

Tras un breve repaso a la investigación en AD más pertinente de los últimos años, es necesario que centremos nuestro trabajo en la investigación que conjuga la AD y la metáfora, entendida dentro de las investigaciones que analizan el lenguaje subjetivo, la objetividad y los recursos retóricos.

Walczak y Fryer (2014) llevaron a cabo un estudio en el que mostraron dos extractos de la película *The Mighty Angel* (2014) del director Wojciech Smarzowski, que trata el tema de alcoholismo. Uno de los extractos seguía las indicaciones de la AD estandarizada que sigue los principios de “what you see is what you say” (WYSIWYS) de Snyder (2008) y el otro con elementos de cámara y un lenguaje más emotivo (Walczak y Fryer, 2014: 12). Mientras que la primera versión optó por una redacción neutra, la otra incorporó deliberadamente expresiones vivas y un vocabulario más intenso, por lo que el texto resultante era más creíble y en consonancia con la imagen visual (Walczak y Fryer, 2014: 10). El 67% de los participantes prefirió la segunda versión y el 25% la primera y más neutral, mientras que el 8% no tuvo preferencia. Al igual que en los estudios de Fryer y Freeman (2012a, 2012b) y Fryer et al. (2013), se pudo evaluar la experiencia del usuario, centrándose en la recepción, lo que supone para las autoras una herramienta eficaz para verificar las reacciones de los que son el fin último de la AD, los usuarios.

Muy relacionado con esto, encontramos la investigación de Walczak y Rubaj (2014), en la que se llevó a cabo una investigación en la que se analizó el uso de AD en clases de biología, física e historia con alumnos con DV. Estas AD se introdujeron en vídeos educativos, en los que sirvieron para ayudar a los niños a desarrollar y retener un mayor vocabulario, seguir sin dificultades el argumento del

vídeo y a mejorar la comprensión general. Esto fue posible gracias a la inclusión de sinónimos, metáforas, símiles y otros recursos retóricos (Walczak y Rubaj, 2014: 67). Es importante que tengamos en cuenta que la importancia de la AD para como herramienta didáctica también fue discutida en Martínez (2012). Del mismo modo, Szarkowska (2013) aboga por un nuevo estilo de AD llamado “auteur description”, o descripción de autor. Es un tipo de AD para el cine de autor y artístico, que incorpora la visión creativa del director en la elaboración del guión audiodescritivo mediante el uso de un guión original (u otros materiales disponibles, como entrevistas y reseñas) y otorga al audiodescritor licencia artística para apartarse de la objetividad imperante. La función principal de la descripción de autor es que los espectadores con DV puedan sumergirse en el mundo creado por el director de la película. La técnica de la descripción del autor se inventó pensando en las películas artísticas. Bordwell (1979: 59) señala que el autor se convierte en un componente formal que organiza la película para nuestra comprensión. El director de una película de autor deja una huella reconocible en todas sus películas. La descripción del autor difiere de la AD convencional en la forma en que se describe quién, qué, dónde y cómo. Partiendo de la noción de descripción objetiva, hace uso de un lenguaje vívido y emocional. La autora presenta esta técnica con la película *Volver* (2006), dirigida por Pedro Almodóvar, con una audiencia polaca. Como comenta la autora, la idea de incorporar la visión del director en el guión audiodescritivo no es nueva. Fels et al. (2006) y Udo y Fels (2009), consideran que es muy importante respetar las intenciones y decisiones del equipo creativo para crear una producción que sea fiel a la visión inicial del director. El resultado de la descripción resultante fue abundante en metáforas, neologismos y descripciones de emociones. Las opiniones de los sujetos fueron muy positivas. En su mayoría, comentaron que las descripciones eran sustanciosas, vívidas, entretenidas y útiles para seguir la trama (Szarkowska, 2013: 386).

Aunque el uso de la metáfora es un tema poco estudiado en las investigaciones sobre AD museística, destacamos el pertinente trabajo de Edo (2017), que lleva a cabo un análisis de AD de arte de finales del XIX y principios del XX con el objetivo de buscar denominadores comunes. Se centra en las reticencias hacia el antifiguratismo y la potenciación de la polisemia, por lo que es totalmente adecuado para la investigación que nos ocupa. El autor descubre en su análisis un

menoscabo u omisión parcial del antifigurativismo y un uso desinhibido y en cierto modo pueril del símil que difícilmente se halla en la literatura más “seria” y aporta una mirada más directa sobre la polisemia de la obra artística. En cuanto al antifigurativismo, denota un mecanismo de inhibición, que trata las obras que son figurativas como si no lo fueran, sin hacer hincapié en sus formas en la mayoría de las veces. La potenciación de la polisemia denota el mecanismo contrario: la desinhibición. Una desinhibición que hace uso de comparaciones con el mundo real y que se desmarca de los cánones del arte como “lugar elevado” del que solo debe hablarse en términos críticos e historiográficos. Una misma desinhibición que sirve para atenuar el antifigurativismo a través de la introducción de múltiples opciones (*rodaja de melón = hoja de guadaña = luna creciente* para una imagen, en *Las Señoritas de Avignon*), desmarcándose del marco real de referencia para renunciar a la copia al natural, esto es, huir del antifigurativismo.

El autor considera que se basan en un mismo principio: “la idea, probablemente acertada, según la cual la descripción se revela altamente eficaz cuando remite al visitante con baja visión a objetos cotidianos que vio antes de perder capacidad visual, o que con mayor o menor nitidez todavía puede ver gracias a los restos de visión que conserva (Edo, 2017: 427). El símil es muy característico de la AD, que se revela un “género” proclive a la polisemia (Edo, 2017: 424). Aunque el autor considera que el uso de símiles se queda corto, el autor repara en que:

Las directrices para audiodescriptores acostumbran a exhortarles a recurrir a símiles, argumentando que nada podrá ser tan comprensible para un invidente —sobre todo si se trata de formas o efectos difíciles de verbalizar— como una comparación con un objeto conocido.

(Edo, 2017: 422)

La investigación también pone de manifiesto el uso de marcadores metafóricos o “fórmula de incertidumbre”, como las llama el autor, como *parece, podría ser, sugiere, indicaría, da la impresión o algo así como*, que sirven para afrontar las operaciones más abstractas los rastros de figurativismo, que no siempre dibujan un objeto claramente identificable, como ocurre en el arte contemporáneo. También pueden tener una función atenuativa para “preservar aquella polisemia que el arte de vanguardia persigue sistemáticamente con los juegos a la frontera entre lenguaje figurativo y no figurativo” (Edo, 2017: 423): en *Los Tres Músicos*, en vez de decir que el músico que aguanta la partitura lleva barba, “se dice que la red de líneas

‘sugiere una barba’ o es “como si fuese una barba estilizada”. En el capítulo 4 trataremos este tipo de marcadores deliberados, parte central de nuestra tesis. Edo se debate entre la idea de que el uso de símiles sera verdaderamente necesario o delate vestigios de actitudes paternalistas hacia las personas con DV. Observando las AD para niños, Edo descubre que es en ellas donde el género audiodescriptivo asume su dimensión más típicamente didáctica y lúdica, lo que sitúa el componente imaginativo a la par o por encima del componente analítico. Es quizá en ellas donde más se separa la AD de la descripción museográfica al uso, y es ahí donde el proceso de verbalización de la imagen debe fijarse para avanzar.

Siguiendo con la AD museística, es interesante que analicemos también estudios actuales con resultados que muestran que la metáfora no siempre es una herramienta adecuada, ya que si comprendemos las diferentes concepciones de “metáfora”, podremos ver por qué entendemos que falla su introducción. Es el caso de Ramos (2016), que diseñó un experimento para comparar el impacto emocional de 15 escenas con AD que habían sido creadas para provocar emociones en dos versiones diferentes: una versión más objetiva, principalmente descriptiva (AD) y una versión subjetiva y narrativa, que la autora viene en llamar audionarración.

Bajo el precepto de que la objetividad no se puede lograr plenamente (Ramos, 2016: 615), la versión más objetiva (AD) se limitó a la descripción de lo que se podía ver en la escena, mientras que la versión narrativa incluía herramientas lingüísticas que se desviaban totalmente de la neutralidad y la objetividad, como las metáforas, el lenguaje connotativo, las inferencias y la evaluación subjetiva del descriptor.

Aunque la autora considera que la inclusión de detalles subjetivos de la AD se basa en varios estudios (Herrador Molina, 2006; Luque, 2009), que han demostrado que, a pesar del rechazo común, las metáforas y otros dispositivos literarios suelen ser aceptados por el público, sus resultados en cuanto a la introducción de metáforas no fueron los esperados. Creemos que esto se debe a que el tipo de “metáforas” que introduce (*she's having a nightmare* cuando una mujer se revuelve dormida en la cama) y que evalúa son los juicios de valor o interpretaciones subjetivas de los sentimientos (Rai, Greening y Petré, 2010: 61) que se excluyen en

las directrices. Como veremos en las secciones siguientes sobre metáfora, el uso por el que se aboga en las hipótesis de este trabajo de investigación está más relacionado con la metáfora que traduce la imagen a través de analogías, como herramienta de comunicación (Snyder, 2005) que con la interpretación subjetiva que Ramos, acertadamente, observa como errónea en las evaluaciones de sus sujetos.

Basándonos en Remael (2005), metáforas como *tiene una pesadilla* (que, por otra parte, no es considerado en esta tesis una metáfora, sino una interpretación realizada a través de una expresión idiomática, sin mapa conceptual entre dominios) presenta un ejemplo obvio de interpretación innecesaria y condescendiente para con la audiencia con DV. Una escena en la que un personaje da vueltas en la cama por la noche no debe interpretarse como una *pesadilla*. En su lugar, los movimientos del personaje deben describirse para permitir que los espectadores decidan qué ocurre. En este trabajo se aboga por este tipo de objetividad que, como las directrices e investigaciones nos muestran, no está reñida con el uso de metáforas que traducen la experiencia visual.

Uno de los estudios que cita Ramos es relevante para esta tesis doctoral pues es el germen de esta investigación. El trabajo de fin de máster de la autora (Luque, 2009; 2013) sirvió como trampolín para lanzarse a estudiar el papel de la metáfora en la AD. Por esta razón, consideramos interesante incluir un apartado en el capítulo 3 que resuma el estudio de recepción que se realizó y llevó a la autora a esbozar la hipótesis que hoy sustenta esta tesis. El punto de partida para realizar el trabajo fue el gran número de investigaciones que se han realizado sobre las metáforas como herramienta de comunicación unido a nuestro interés por el uso de metáforas en AD de películas y museos británicos.

Hasta aquí llega este capítulo, en el que hemos podido localizar la AD dentro de los estudios de TAV y de traducción y accesibilidad, además de su relación con la metáfora y el panorama actual de ambos campos. En el siguiente capítulo profundizaremos en la teoría de la metáfora, parte central de esta investigación.

3 Fundamentos teóricos: la metáfora

La metáfora ha ocupado un lugar privilegiado en los estudios y tratados sobre lengua y filosofía a lo largo de la historia de los estudios sobre comunicación humana. Los orígenes del estudio de la metáfora se remontan a la teoría aristotélica de la metáfora. Esta ha sido considerada como el prototipo al que subyacen todas las teorías de la metáfora hasta el siglo XX (Belinchón, 1999).

3.1 La metáfora y la retórica

En la retórica clásica, la metáfora tiene la función de proporcionar placer estético a la comunicación. A través de ella se logra transformar el lenguaje ordinario, que pasa a poseer una cualidad poética. Aristóteles, el autor de *Poética* fue el primer intelectual en dedicar parte de sus estudios a la metáfora, definiéndola como una herramienta que “da a algo un nombre que pertenece a otra cosa”. Además, estableció cuatro tipos de metáfora: la transferencia del género a la especie, o de la especie al género, o de la especie a la especie, o por virtud de lo análogo. Esta división de la metáfora remite al fundamento que hay en las cosas para la translación del nombre. Una cosa es, en efecto, la transferencia del nombre, o metáfora, y otra el fundamento (1994: 21). Las dos primeras transferencias se

resuelven en sinécdoque, la tercera en metonimia y, la última, en la metáfora tal y como la entendemos en la actualidad.

En *Retórica*, Aristóteles da un paso más afirmando que las metáforas son comparaciones implícitas, por lo que considera que los símiles tienen el mismo efecto que las metáforas y que su diferencia recae en que un símil requiere de una palabra más, por ejemplo, *como*. Aristóteles conformará el pensamiento reinante en la filosofía y literatura hasta el siglo XX en cuanto a la naturaleza de la metáfora (Cameron, 1998, 2003; Deignan, 2005; Holme, 2004; Aubusson et al., 2006; Way, 1994). Hasta entonces, su uso será considerado una desviación del lenguaje natural y su función puramente ornamental. La teoría de la comparación sostiene que la metáfora pertenece exclusivamente al lenguaje, por lo que una expresión *Y es Z* corresponde de forma exclusiva a otra expresión, *Y es A*, por ejemplo (Way, 1994: 37). Esta teoría tendrá mucho peso antes de la aparición de la lingüística cognitiva (Lakoff y Johnson, 1980). La teoría de la comparación bebe del pensamiento aristotélico y presenta a la metáfora como una forma de elipsis (Way 1994: 34), una forma abreviada de la comparación o el símil. Por ejemplo, la expresión metafórica *la vida es un carrusel* corresponde al símil *la vida es como un carrusel*.

Encontramos tres principales problemas relacionados con esta visión. El primero es el uso de un parafraseado literal (Searle 1979: 97) que no siempre logrará capturar el significado de la metáfora. En el ejemplo anterior, al trasladar la metáfora *la vida es un carrusel* al símil *la vida es como un carrusel* podrían perderse algunos matices. El segundo se refiere a la simetría de las expresiones de similitud. Que A sea similar a B significa que B es similar a A, pero la mayoría de las metáforas no presentan esta similitud y la hipótesis de que la relación metafórica entre el tema y el vehículo en el sentido de Lakoff se entiende al relacionar características similares no funciona con este tipo de metáforas. Siguiendo con el mismo ejemplo, que la vida sea un carrusel no significa que un carrusel sea como la vida de forma necesaria. Por otra parte, cabe destacar que la teoría de la comparación no puede explicar la necesidad de seleccionar características específicas y relevantes en la expresión metafórica; una comparación no siempre puede dar como fruto una expresión literal sencilla de aprehender. En resumen, la falta de interés por la disimilitud de los elementos de la metáfora propició nuevas teorías a lo largo de la Historia (Lakoff y Johnson, 1980). Según Lakoff y Johnson

(1980: 54), Hobbes considera que el uso de metáforas conduce a un entendimiento engañoso de la realidad. Por su parte, Locke muestra el mismo desprecio por el lenguaje figurado, que él considera enemigo de la verdad (1980: 57). Este rechazo a la metáfora desaparece durante el Romanticismo, donde la exaltación de la imaginación de autores como Wordsworth y Coleridge, tal y como Lakoff y Johnson señalan (1980: 192), hizo que el recurso retórico que ocupa estas páginas fuera uno de los pilares de la literatura romántica. Sin embargo, fue solo un breve momento que dio paso de nuevo al objetivismo. La metáfora volvió a observarse como una herramienta que sirve para cargar de emotividad y afectividad a una idea. Sin embargo, aunque esta es una característica muy importante, no siempre conlleva una respuesta emocional (Way 1994: 32). Por ejemplo, si tomamos como ejemplo la expresión metafórica *los mercados han subido*, que tiene como origen una metáfora conceptual, como profundizaremos en el apartado 3.3.2., no necesariamente despierta en los receptores tal respuesta.

3.2 Hacia un cambio de paradigma en la metáfora

En el transcurso del siglo XX, la metáfora se irá convirtiendo en objeto de estudio de teorías que comienzan a tratarla como un recurso cognitivo y conceptual. Estas teorías tendrán su máximo apogeo cuando el enfoque de la lingüística cognitiva supone el punto de inflexión para considerar a la metáfora como un recurso meramente conceptual.

3.2.1 *La metáfora como herramienta cognitiva*

Metaphor (Richard, 1936) supone un importante hito para la historia de la metáfora ya que es uno de los primeros en dar cuenta del papel coartado que se le ha conferido al recurso retórico desde la filosofía griega, pues se asumió que era un mecanismo especial y excepcional en el uso de la lengua, una desviación del lenguaje literal. De este modo se deja de lado su carácter omnipresente y se ha inhibido la habilidad de los estudiosos de apreciar su funcionamiento e importancia (Richards, 1936). Durante siglos, la metáfora como herramienta de cognición no tuvo cabida en los estudios de filosofía o literatura, ya que estos se ocupaban exclusivamente de su naturaleza literal en el discurso.

La teoría de Richards, que era crítico literario, se opone a la visión clásica de que la metáfora se basa en las similitudes entre dos términos diferentes. En cambio, expone que la interpretación metafórica es la que motiva y crea similitudes entre ellos. Argumenta que la metáfora es una interacción entre dos pensamientos sobre cosas diferentes apoyados por una sola palabra o frase (Richards 1936: 93, citado por Way, 1994: 5). Richards divide la metáfora en dos partes: el tenor y el vehículo. El primero se denomina así porque es el dominio literal, y el segundo alude a su función de reimaginar el tenor a través de otro elemento. Veamos el ejemplo de la metáfora *los hombres son lobos*, donde los hombres es el tenor mientras que los lobos es el vehículo. En este ejemplo, el tenor (*los hombres*) se entiende en términos del vehículo (*los lobos*) metafóricamente. Más tarde, al tenor y vehículo se le añade el *fundamento*, que es el conjunto de rasgos compartidos tanto por el tenor como por el vehículo. Max Black (1962), desde su condición de filósofo, crea la teoría de la interacción basándose en la tesis de Richards. Además de tratar de interpretar las metáforas en un nivel cognitivo-conceptual, un nivel diferente de tratar a las metáforas como una mera figura de habla, cambia la terminología por marco y foco, o sujeto primario y secundario. En este caso el sujeto primario sería el hombre y el sujeto secundario, el lobo. Se crea, entonces, una interacción entre ambos dominios donde las implicaciones asociadas al sujeto secundario se transfieren al sujeto primario, de modo que este sujeto primario se ve a través del filtro del sujeto secundario. Según Black, es necesario tener conocimiento del sentido literal de los sujetos, además de las apreciaciones culturales que los rodean (Black, 1962: 35). Esta visión tiene mucha relación con la concepción cognitiva de la metáfora que alcanzará su punto de partida en Lakoff y Johnson (Martín de la Rosa, 2002: 16).

Acerquémonos ahora a otros teóricos del lenguaje que han dedicado parte de sus estudios al estudio de la metáfora y cuyas apreciaciones han servido, de igual modo que las teorías de Black y Richards, al nacimiento de la teoría de la metáfora conceptual, teoría en la que basa su razón de ser esta tesis y que servirá como base para analizar y estudiar nuestro corpus.

Los no constructivistas Haussman (1979) y Ricoeur (1978) tienen en común una serie de características que rodean al estudio de la metáfora y que supusieron la

base de la concepción de la comparación entre dominios, base las teorías de Lakoff y Johnson y las más actuales. Estas pueden resumirse en que las metáforas pueden ser de ayuda para la creación de nuevo significado y para tener la capacidad de encontrar semejanzas entre dos partes. Los componentes de la metáfora (seguimos aquí denominándolos, por influencia de Black, sujetos primario y secundario) se influyen recíprocamente, por lo que los significados de ambos componentes pueden cambiar. Por ejemplo, el sujeto primario, *hombre* cuenta con unas características propias, y el sujeto secundario *lobo*, con otras. Las características que comparten están claras y gracias a ellas puede entenderse la metáfora. Pero, al unirse estas características en la metáfora en sí, aparece un nuevo significado. El parafraseo del que hablaba la teoría de la comparación (Way: 1994: 36) tiene como resultado una pérdida de significado en la metáfora final, pues tanto las similitudes como las diferencias son apreciables en las metáforas. Por ejemplo, el hombre al que hace referencia la metáfora *el hombre es un lobo* no tiene pelo por todo el cuerpo ni aúlla, pero muchas de las cualidades del lobo original se han proyectado en él mismo. Además, Ricouer (1973) añade el papel de la metáfora como fuente de tensión y afirma que algunas metáforas conllevan la creación de nuevas connotaciones más que la actualización de connotaciones potenciales preexistentes.

Searle elabora la teoría de los actos de habla, que se definen como una capacidad de un hablante de decir algo y que esto también signifique algo más, esto es, que el hablante pueda querer decir algo más que lo meramente denotado o semánticamente proferido (Lakoff y Johnson, 1980: 272). Lo más importante de esta teoría en lo que concierne a la metáfora es el cambio en la actitud frente a su naturaleza: se expone la diferenciación entre el significado de una palabra y la significación que el hablante hace de ella. Desde el punto de vista del hablante la teoría hace hincapié en cómo puede decirse algo mediante el contexto y, desde el punto de vista del emisor, cómo puede descifrar tal cosa de igual modo. Los defensores de esta teoría relacionan la metáfora con la pragmática y no con la semántica, como en la teoría de la comparación, que no trata la posibilidad de la interpretación metafórica a través del contexto. Searle habla de la desviación de la metáfora, que se corrige a través de unos principios básicos que cualquier exposición de habla tiene que cumplir. De forma muy similar, Grice (1975) es el creador del llamado Principio de Cooperación, un modelo inferencial que sirve

para pasar de lo dicho a lo implicado a través de unas máximas (cualidad, cantidad, relevancia y manera) que tanto el emisor como el receptor deben respetar para entender lo expuesto. Sin embargo, en el momento en el que emisor viole las normas establecidas, la alternativa posible es contar con el significado metafórico de lo emitido. Esta aproximación a la comprensión de la metáfora a través de la pragmática, Grice sugiere en *Metaphor and Idioms* (1975) la violación de este acuerdo tiene una serie de funciones comunicativas. La reinterpretación de tal violación por parte del receptor es esencial.

3.3 La metáfora como eje de la lingüística cognitiva

La Lingüística Cognitiva es un movimiento lingüístico que concibe el lenguaje como un fenómeno integrado dentro de las capacidades cognitivas humanas (Ibarretxe et al., 2012). Esta disciplina puede dividirse en diversas ramas de estudio, entre las que podemos destacar la gramática de corte cognitivo (Langacker, 1987, 2001, 2012b) y la gramática de construcciones (Kay y Fillmore, 1999); la teoría de los prototipos y las categorías denominadas de nivel básico (Rosch y Mervis, 1975); la semántica y la forma de organizar y almacenar el conocimiento (Haiman, 1983) y la semántica de marcos (Fillmore, 1985); la forma de conceptualizar las categorías conceptuales en relación con nuestra experiencia sensorial y motora, como la teoría de los esquemas de imagen (Johnson, 1987), en la que nos detendremos a continuación; y la metáfora y metonimia, con trabajos de Lakoff y Johnson (1980), Lakoff (1987, 1993), Lakoff y Turner (1989), Lakoff (1993, 1996), Lakoff y Johnson (1999), junto con la teoría de los espacios mentales (Fauconnier y Turner, 1995, 1998, 2003; Turner y Fauconnier, 1995) que analizaremos más adelante en profundidad en este capítulo. Todas ellas comparten la idea de que construimos nuestra experiencia con el mundo mediante la naturaleza de nuestros cuerpos y que, además, organizamos nuestra experiencia física y corporal de forma metafórica. Por lo tanto, nuestra lengua, que es la herramienta más potente de la que disponemos para organizar nuestro sistema conceptual, es altamente metafórica (Evans y Green, 2006).

Por otra parte, tal experiencia corporal está guiada por el sistema sensorial y se organiza en *image schemas* o esquemas de imagen, término que fue acuñado por

Johnson (1987) en uno de los primeros libros base de la lingüística cognitiva, *The Body in the Mind*. Estos esquemas de imágenes son definidos como regularidades, formas o esquemas recurrentes de las actividades sensoriales que organizan nuestra cognición, además de nuestra experiencia lingüística basada en la experiencia sensorial y a su vez en el contexto histórico basado en las anteriores (Johnson 1987: 35). De este modo, proyectar sobre un árbol una orientación vertical es un hecho no proposicional que resulta de la experiencia corporal del individuo con su entorno, aunque para comunicarlo se deba recurrir a un contenido proposicional. El propósito de Johnson no es solo afirmar que hay estructuras de significado con una dimensión no proposicional o preconceptual que surgen de las primeras interacciones corporales, sino además investigar cuáles son esas estructuras de significado.

La mayor parte de la cognición humana no está representada por medio de información proposicional, sino que se basa en modelos estructurales de nuestras interacciones perceptuales, de nuestras acciones corpóreas y de la manipulación que hacemos de los objetos que nos rodean. En este momento es en el que aparecen los esquemas de imágenes, ayudándonos a representar nuestras actividades sensoriales, espaciales, orientacionales y temporales (Gibbs, 1994: 210).

3.3.1 *El sistema conceptual*

La estructura metafórica *la mente como cuerpo* ejemplifica la idea de que nuestro sistema conceptual metafórico está motivado por nuestra experiencia corporal (Sweetser, 1990: 29). El *corazón*, por ejemplo, a menudo simboliza nuestras emociones porque el bombeo de sangre se incrementa cuando nos vemos afectados por emociones fuertes. Cuando hablamos del *enfado* hacemos uso de términos relacionados con el gusto, tal como las emociones desagradables son análogas con el gusto amargo en las papilas gustativas. La *luz* y el *brillo* se relacionan con la felicidad. La función de los modelos abstractos es la de permitir una mayor aplicabilidad a la vez que disminuyen los esfuerzos de procesamiento, ya que, como expone Ruiz de Mendoza:

Las expectativas de economía cognitiva nos conducen a activar esquemas de imágenes con preferencia sobre otros modelos cognitivos no genéricos y que, cuando la activación de otro

modelo cognitivo es insoslayable, estase produce de forma parcial, guiada por la estructura básica del esquema de imágenes.

(Ruiz de Mendoza, 1998: 263)

Por lo tanto, podemos observar que los esquemas de imagen pueden funcionar como una herramienta cognitiva muy importante en cuanto a la forma de entender el mundo y, en nuestro caso, en cuanto a la forma que el mundo visual tiene que ser traducido al plano lingüístico. Johnson (1987) nos presenta decenas de esquemas de imágenes, pero señalaremos algunos de los ejemplos que nos parecen más interesantes para el tema tratado, es decir, los esquemas de imágenes relacionados con la manera de conocer el mundo y relacionarse con él, ya que a través de ellos acceden las personas con DV al conocimiento de determinadas nociones abstractas. Es muy interesante la familia de esquemas de imagen relacionada con el espacio en inglés, cuya idea más relevante es que está organizada en torno a dos conceptos básicos, el de recipiente (*containment*) y camino (*path*). El esquema de recipiente es tridimensional (Ruiz de Mendoza, 1998: 264). Percibimos nuestros cuerpos como contenedores o recipientes, y como una serie de elementos que se hallan en los recipientes. Basamos nuestra experiencia en torno a un interior, unos límites y un exterior. En cuanto al esquema de camino, está estrechamente relacionado con la trayectoria y el movimiento, ya sea literal o metafóricamente, de un lugar a otro. Así pues, este tipo de esquema de imagen, funciona en muy diversos campos, como vemos en el ejemplo de Moreno Lara (2004), en su estudio de las metáforas utilizadas en el lenguaje político periodístico: la política es una misión, que explota algunos elementos del esquema de camino a través de la traslación del origen y la meta del camino al comienzo y el destino de un líder o proyecto político, y las fuerzas favorables y desfavorables que surgen en el camino se corresponden con la energía que emanan de ciertos políticos de un orden casi espiritual. La teoría de los esquemas de imagen y la conceptualización abstracta del mundo es muy interesante para la creación de metáforas relacionadas con la experiencia física y su uso en las relaciones sociales de los individuos, ya que están muy relacionados con la capacidad de socialización de las personas con DV y su relación corporal con el mundo, más allá de la concepción abstracta tradicional del lenguaje metafórico y su lugar relegado con el hablante ciego.

Dejando de lado la teoría de los esquemas de imagen y la existencia de patrones mentales basados en la experiencia corporal, que trataremos en próximos capítulos

centrémonos ahora en la gramática y semántica cognitivas, las primeras grandes ramas de estudio que se engloba en los estudios de la lingüística cognitiva. Desde el cognitivismo, la gramática se analiza como un conjunto de procesos cognitivos enraizados en el uso que hacemos los hablantes de la lengua. Se deja de lado el enfoque de la gramática como un mero sistema de reglas y palabras (Evans y Green, 2006). La gramática consiste en un sistema de unidades con sentido que pueden asociarse para dar lugar a la creación de un sentido superior: morfemas, palabras y construcciones gramaticales. Por otro lado, la semántica cognitiva trata de estudiar la relación entre la experiencia, la cognición corporal y la lengua. Mediante la conceptualización de estos elementos se da lugar a la construcción del sentido.

3.3.2 *La Teoría de la Metáfora Conceptual*

En el campo de la lingüística cognitiva, la obra pionera que sentó las bases para el cambio de enfoque que se dio a comienzos de los años 80 fue *Metaphors we live by*, de Lakoff y Johnson (1980). Esta obra dio lugar a la Teoría de la Metáfora Conceptual (CMT). Basándonos en el estudio de *Metaphors we live by*, podemos resumir las nociones básicas de la CMT en los siguientes fundamentos teóricos:

- La metáfora es la herramienta que estructura nuestro pensamiento.
- La metáfora estructura nuestro conocimiento.
- La metáfora es el elemento central y más importante en el que se basa la lengua abstracta.
- La metáfora está completamente asimilada y es la base de nuestra experiencia física y corporal.
- La metáfora es ideológica.

La CMT supone un giro total a la concepción anterior de la metáfora, casi totalmente estética, ya que los nuevos fundamentos convierten a la metáfora en un elemento que existe, sobre todo y de forma primera y primordial, en el pensamiento pero no en la lengua. Este paso del pensamiento a la lengua será discutido de forma extensa más adelante. Aunque, como ya comentamos, las teorías de Richards y Black fueron pioneras en señalar que la metáfora no es un

mecanismo extraño o anormal de la lengua y establecieron que es un proceso mental y no una mera expresión lingüística, fueron la obra de Lakoff y Johnson y, unos años antes, el germen del volumen de artículos editado por Andrew Ortony *Metaphor and Thought* (1993), los principales puntos de partida de la CMT.

En *Metaphors we live by*, Lakoff y Johnson hacen un exhaustivo repaso a las tradiciones intelectuales que conforman la metáfora como herramienta esencial del pensamiento y tratan, por primera vez, este fenómeno de forma sistemática. La metáfora es considerada un mecanismo cognitivo general puesto al servicio de la conceptualización, cuya función es, esencialmente, entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra. Además, permite conceptualizar con coherencia y sistematicidad un dominio cognitivo (o modelo cognitivo idealizado), abstracto o intangible, en términos de otro, más concreto y cercano.

3.3.3 *Los dos niveles de conceptualización de la metáfora*

En el siguiente apartado, trataremos la parte central de la metáfora actual: los dominios que sirven para conceptualizar los mapas conceptuales que crean la comparación lingüística.

3.3.3.1.1 **Proyección metafórica: mapas conceptuales**

Una metáfora proyecta esquemas preconceptuales básicos, es decir, imágenes mentales, sobre dominios complejos y abstractos. Debemos tener en cuenta que tal proyección se realiza entre lo que se conoce como dominios y nunca entre significados o términos (Lakoff y Johnson, 1980). Si la proyección fuera de un término a otro, el plano resultante sería puramente léxico, por lo que la concepción no sería cognitiva. La proyección léxica es el centro de los estudios sobre metáfora anteriores al cognitivismo.

Como hemos comentado sobre la teoría de Richards (1936), afirma que ocurre una traslación desde un vehículo a un tenor. Este plano de realización es puramente léxico. Lakoff y Johnson introducen los términos, dominio origen (*source domain*), y dominio meta (*target domain*). El dominio meta, a su vez, estructura los límites que

serán representados de forma automática. Esto responde al principio de invarianza (Lakoff y Johnson 1980), que consiste en que la correspondencia proyecta su mapa conceptual en el dominio meta de una forma consistente con la estructura de esta. A su vez, los mapas metafóricos preservan la tipología cognitiva, es decir, la estructura de esquema de imagen del dominio origen en el dominio meta, además de importar solo los elementos del dominio origen que sean consistentes con la estructura del dominio meta. Por ejemplo, las relaciones se representan en las relaciones, los objetos en los objetos y las acciones en las acciones. En la metáfora el amor es un viaje, el dominio origen es el viaje y el dominio meta es el amor. La metáfora, de este modo, proyecta en el dominio meta los conceptos del dominio origen, además de sus relaciones, esto es, su mapa conceptual. La utilidad de este proceso es que logramos comprender y expresar ideas sobre un concepto más abstracto (*el amor*) por medio de un dominio conceptual más sencillo. Un ejemplo sería *estamos en una encrucijada*. Estas correspondencias no son arbitrarias, ya que se basan en nuestra experiencia cotidiana y corporal, además de en nuestro conocimiento del mundo. La mayor parte de las veces se usa de forma inconsciente y automática, sin ningún esfuerzo especial, tal como se usa el sistema lingüístico o el resto del sistema conceptual. Por lo tanto, muchos mapas son universales, aunque existen algunos mapas específicos a culturas específicas.

Las metáforas conceptuales, tales como la metáfora estructural *una discusión es una guerra*, forman conjuntos sistemáticos de correspondencias, también denominados mappings, que nos ayudan a concebir un dominio (el meta), en términos de otro dominio (el origen). Entendemos el concepto *discusión* en términos de otro concepto, *guerra*. Esto quiere decir que utilizamos nuestro conocimiento sobre guerras para entender las discusiones y que el uso de metáforas trae consigo una transferencia de conocimiento del dominio origen al dominio meta o, dicho de otro modo, un mapa entre dominios (*cross-domain mapping*).

En estudios más recientes, se han vertido críticas en cuanto a la validez de la teoría del *cross-domain mapping*. Vervaeke y Kennedy (1996, 2004), por ejemplo, han expuesto que debe existir un conocimiento previo relativo a ambos dominios para que el dominio origen motive el entendimiento del dominio meta. La comprensión metafórica exige una similitud o unas propiedades compartidas entre ambos

dominios para que la información de la que dispone el receptor pueda ordenarse y reformularse y dé lugar a la comprensión metafórica.

Por otra parte, Grady et al. (1999) señalan que la imagen de la metáfora novedosa, como veremos más adelante, esto es, no afianzada en una lengua, *God, he was so mad I could see the smoke coming out of his ears*, expuesta como ejemplo de metáfora ontológica de Lakoff y Kövecses (1987) en la que el enfado es un fluido caliente dentro de un recipiente, no existe ni en el dominio origen ni en el meta. De igual modo Turner y Fauconnier (1995) proponen que esta metáfora se convierte en un *blend*, como veremos en el apartado 3.5 sobre la Teoría de la Integración Conceptual, ya que se crea un marco (*frame*) en el que conviven elementos del dominio y del origen integrados en un nuevo espacio. No existen orejas en el dominio origen, ni humo en el meta, pero en la integración ambos están presentes al mismo tiempo en forma de humo saliendo de sus orejas. Por lo tanto, en algunos casos, el principio de la unidireccionalidad de la proyección podría quedar desbancado, ya que no existen correspondencias sistemáticas entre los dos dominios. Este principio nos habla de que solo la estructura del dominio origen se proyecta sobre el dominio meta, pero no al revés. Por ejemplo, en la metáfora el tiempo es dinero, el tiempo se conceptualiza como dinero, pero el dinero no se conceptualiza como tiempo. En algunos casos parece que las dos direcciones fueran posibles (p. ej., representar a las personas como animales y a los animales como personas), pero en muchos de estos casos lo que observamos más bien son dos metáforas diferentes con sus respectivos focos de significado (Soriano, 2012: 101).

Sin embargo, los mapas conceptuales no solo han servido de base para el estudio de metáforas, sino que a las investigaciones más visibles de los últimos tiempos, se les han añadido estudios sobre comprensión, redes de integración y los principios que las gobiernan (Lakoff y Fauconnier, 2006: 1). Por lo tanto, han servido como base para campos tan amplios relacionados con los procesos cognitivos como la lingüística neuronal, la psicología o la filosofía.

3.3.3.1.2 Metáfora lingüística y metáfora conceptual

Debemos empezar por utilizar la terminología con la que se hace la CMT para diferenciar la metáfora lingüística, hasta este momento la que había sido estudiada en gran medida, de la metáfora conceptual. Una metáfora conceptual se formula como X es Y , donde Y es el dominio origen y sirve como herramienta para comprender X , que es el dominio meta. Pongamos como ejemplo unas de las metáforas conceptuales más universales de Lakoff y Johnson, el amor es un viaje. En ella, el mapa conceptual que se crea sería:

- Los amantes corresponden a los viajeros.
- La relación amorosa corresponde al vehículo.
- Los objetivos comunes de los amantes corresponden a los destinos comunes del viaje.
- Las dificultades que aparecen en la relación corresponden a los impedimentos para viajar.

Es un error común confundir el nombre del mapa, el amor es un viaje, con el propio mapa, que es el conjunto de correspondencias a las que da lugar la metáfora conceptual. Lakoff menciona que los mapas metafóricos se organizan a veces en estructuras jerárquicas (1993), por lo que existiría un nivel superior a el amor es un viaje, que sería A una vida con un propósito (*purposeful*) es un viaje; y, a su vez, un nivel superior a esta, la metáfora estructural de situaciones (*event structure*). Hay otras metáforas en este nivel, relacionadas con espacio, movimiento, fuerza o propósito. Algunos de los ejemplos de las expresiones lingüísticas que surgen a raíz de tal metáfora son:

Look how far we've come.
 It's been a long, bumpy road.
 We can't turn back now.
 We're at a crossroads.
 We may have to go our separate ways.
 The relationship isn't going anywhere.
 We're spinning our wheels.
 Our relationship is off the track.
 The marriage is on the rocks.
 We may have to bail out of this relationship

(Lakoff, 1993: 206)

Como hemos visto, la metáfora conceptual es un fenómeno de cognición en el que un área semántica o dominio se representa conceptualmente en términos de otro (Soriano, 2012). De este modo, estructuramos campos por lo general abstractos por medio de campos conceptuales más concretos y relacionados con la experiencia física y/o corporal. Este campo más concreto es el dominio origen, ya que es el origen de la estructura conceptual que vamos a importar al campo abstracto, esto es, el dominio meta, puesto que es el punto al que llega la estructura. Por lo tanto, es de vital importancia hacer la distinción entre la metáfora conceptual y la expresión lingüística metafórica. Aunque la mayor parte de metáforas conceptuales se representan a través de expresiones lingüísticas, no debemos olvidar que son fenómenos mentales y de pensamiento, por lo que también se encuentran en los gestos, la pintura, los objetos, el cine, etc.

Hasta hace relativamente poco tiempo, cualquier investigación sobre metáfora pictórica, visual o multimodal giraba en torno a la creatividad de su razón de ser, sin llegar a considerar la cuestión de si tales manifestaciones de creatividad tenían relación con las metáforas conceptuales. Se dejaba de lado la idea de que las metáforas conceptuales son esquemas abstractos de pensamiento que se manifiestan de muchas formas, pero no solo a través del lenguaje (Cienki, 2010; Cienki y Müller, 2008; Gibbs, 2008b; Forceville, 2008).

Volviendo a las expresiones lingüísticas, ya hemos comentado que han sido la herramienta fundamental para analizar la profundidad de la metáfora conceptual (Deignan, 2005), y la mayoría de los estudios sobre metáfora se han realizado en base a las construcciones lingüísticas que ejemplifican a través de una serie de términos una metáfora conceptual. Estas expresiones lingüísticas pueden variar de una lengua a otra, aunque la metáfora conceptual sea la misma. La CMT estudia las metáforas conceptuales en mayor medida que las metáforas lingüísticas y estas se consideran de interés secundario, casi siempre como herramienta para localizar las estructuras abstractas conceptuales que son las metáforas conceptuales. Sin embargo, si analizamos la existencia intrínseca de los ejemplos analizados en la obra de Lakoff y Johnson y en la de sus discípulos, podemos encontrarnos con que su concepción es artificial, ya que han sido estudiados de forma aislada, en lugar de en textos completos e interconectados (Krenmayr, 2011), que obedecerían

más a la concepción abstracta y conceptual a través de la que ordenamos nuestra mente y que se presenta en la teoría de la CMT. Puede señalarse, por lo tanto, que el análisis de expresiones lingüísticas aisladas no refleja de forma correcta la forma de la que la metáfora funciona en la lengua real, dejando de lado el análisis de textos auténticos e interrelacionados.

La mayoría de los estudios realizados se basan en un enfoque de arriba-abajo (Lakoff y Johnson, 1980), esto es, comenzando desde las metáforas conceptuales y tratando de encontrar expresiones lingüísticas consideradas como realizaciones de la naturaleza conceptual primaria. Sin embargo, investigaciones y análisis como los de Alice Deignan (1998) han abierto la puerta a la lingüística de corpus como vía para analizar expresiones metafóricas reales en un contexto especializado. En próximos capítulos trataremos la validez de este tipo de análisis, en el que basaremos la parte central de la investigación, utilizando como herramienta de trabajo el corpus de audioguías de museos y galerías británicos y estadounidenses.

En el siguiente apartado, trataremos de forma pormenorizada las clasificaciones de metáfora sobre las que se asienta nuestra investigación.

3.4 Tipos de metáforas

En este apartado haremos un repaso de las clasificaciones de metáforas más representativas que han surgido desde la base de la CTM y que servirán para la clasificación utilizada en nuestro análisis de corpus: las metáforas de las que Lakoff y Johnson hablan en la CTM (1980), las que aportan la investigaciones de Deignan (1998) y Goatly (1997) y las que se tratan en la Teoría de la Metáfora Primaria de Grady (1997). Por último, introduciremos los tipos de metáfora que plantean desde el el grupo Pragglejazz (Pragglejazz, 2007; Steen, 2008), que serán base de nuestra posterior clasificación.

3.4.1 Tipos de metáforas desde la CTM

Con respecto a la clasificación presentada por Lakoff y Johnson (1980) y posteriormente ampliada por Lakoff (1993), la división más importante aparece

entre metáforas convencionales y metáforas novedosas. Una metáfora convencional es aquella que se usa de forma común en nuestra lengua y que sirve para estructurar una porción de nuestro sistema conceptual (Lakoff 1980: 66). Por su lado, una metáfora novedosa crea un mapa que no está integrado en nuestra lengua. Las primeras están relacionadas con las metáforas conceptuales y las metáforas estructurales y las segundas incluyen las metáforas de imagen, las metáforas de nivel genérico y las metáforas de la gran cadena. Sin embargo, dentro de las metáforas conceptuales relacionadas con las convencionales puede haber sub-metáforas. La metáfora *las ideas son comidas* es convencional, es decir, se encuentra en nuestro sistema conceptual. Por ejemplo, *el artículo está en el horno* obedece a ese patrón convencional. Sin embargo, puede haber metáforas que se acuñan de forma novedosa relacionadas con esa metáfora conceptual y que se convierten, por tanto en novedosas (Lai et al. 2009: 1), como *el artículo es un pastelito de fresa*.

Las metáforas estructurales, como ya hemos comentado con anterioridad, sirven para crear mapas de diversos aspectos de las estructuras conceptuales, como estados, cambios, procesos, acciones, movimiento, etc. Lakoff ejemplifica este tipo de metáforas con ejemplos como:

Las causas son fuerzas.

Los propósitos son destinos.

Las dificultades son impedimentos para moverse.

Las actividades con un propósito concreto o una duración extensa son viajes.

Lakoff (1993, 45)

Por otra parte, las metáforas de imagen, relacionadas con las metáforas novedosas, se diferencian de las metáforas convencionales en que no recrean un mapa de un dominio conceptual a otro, sino de una imagen a otra. En palabras de Lakoff y Johnson:

An image metaphor maps one mental image from one source of knowledge onto mental images from a different source. They are different to mappings in the conventional system, which map many concepts in the source onto corresponding concepts in the target domain.

(Lakoff y Turner, 1989: 91)

Se utiliza el término de *one-shot metaphors*. El mapa de la imagen metafórica funciona exactamente igual que el mapa metafórico simple, excepto por el hecho de que los dominios participantes son imágenes mentales convencionales (Lakoff, 1993).

Otro tipo de metáforas son las de nivel-genérico, propuestas para explicar los proverbios y las personificaciones. Es muy interesante la consideración de que las personificaciones cumplen casi siempre con un modelo concreto. Los eventos, por ejemplo, se asocian con acciones llevadas a cabo por un agente. Por ejemplo, en la metáfora la muerte es una salida, la acción de la muerte es llevada a cabo por un agente-conductor, que personifica el momento de la muerte en la mayor parte de las culturas.

Por último, en este nivel de conceptualización metafórico, podemos señalar la metáfora de la gran cadena, que responde a un modelo cultural inconsciente que posiciona a todos los seres inanimados y animados en una escala vertical que los divide entre *altos* y *bajos*. Los *altos* son los seres humanos y tras ellos están los animales, las plantas y, al final, las sustancias y las cosas. Cuanto más alto sea el nivel del ser, esta contará con más propiedades físicas, biológicas, de instinto y de comportamiento. Este tipo de metáforas las encontramos en las analogías, muchas veces con animales y plantas.

Sin embargo, como hemos destacado antes, la clasificación más pertinente de la metaforicidad de las palabras (Lakoff, 1980), a la par que la más conocida, es la que distingue entre metáforas convencionales o literales y metáforas novedosas o imaginativas. Dentro de las metáforas convencionales, podemos distinguir las metáforas vivas y las metáforas muertas y, dentro de las novedosas, las totalmente novedosas y las vivas. Las metáforas convencionales vivas forman parte de un sistema general de conceptos metafóricos que compartimos socialmente y que sirve de motor en nuestra comunicación verbal, partiendo siempre de nuestro pensamiento. Son expresiones y palabras fijadas de forma convencional (Romero y Soria, 2013), el reflejo de cómo pensamos y de nuestros sistemas conceptuales. Obedecen a una metáfora conceptual. Por ejemplo, *tuvieron una pelea por el último trozo de tarta* obedece a la metáfora conceptual una discusión es una guerra. Además, dentro de esta clasificación encontramos las metáforas convencionales

muertas, que parecen no formar parte del sistema metafórico. Han perdido sus connotaciones metafóricas y se han convertido en expresiones del lenguaje “común”. Son expresiones que un día estuvieron vivas pero se han convertido en expresiones convencionales debido al uso constante que se ha hecho, expresiones metafóricas vivas que han perdido su vigor (Kövecses, 2002: ix). Entre las metáforas convencionales muertas podemos destacar *el cuerpo de un texto* o *la copa de un árbol*. Por su parte, las metáforas novedosas establecen un pensamiento nuevo o una nueva forma de pensar, por lo que no están localizadas dentro de nuestro sistema conceptual. Por último, las metáforas novedosas pueden ser las partes no utilizadas de metáforas conceptuales usuales o extensiones de la parte más común de una metáfora (Lakoff y Johnson, 1980: 53).

Más tarde, en 1987, Lakoff propondrá una segunda clasificación de las metáforas muertas en la base de conexiones conceptuales. El primer tipo es el de palabras que están consideradas muertas lingüísticamente porque el sentido literal original de la palabra no está en uso en la actualidad. Tal es el caso de la palabra *pedegree*, cuya referencia original, que era un árbol genealógico y cuyo origen era una extensión metafórica de un término francés, *pied de grue* (pata de grulla), ha desaparecido. Además, el mapa mental de las patas de una grulla para designar un árbol genealógico también ha desaparecido. El segundo se refiere a las palabras cuyo sentido literal original ha desaparecido, aunque el mapa mental sigue estando en uso. Lakoff nos ofrece el ejemplo de la palabra *comprehend*, en el sentido de *tomar o coger alguna cosa*. Este sentido ha desaparecido en inglés, pero el significado extendido de *mentally comprehending an idea* sigue siendo válido. El tercer tipo de metáfora muerta habla de metáforas de imágenes o *one-shot metaphors* cuyos sentidos literales y metafóricos están en uso. El término *dunk* está ampliamente usado en inglés americano para hablar de un movimiento de baloncesto. La acción original era la de mojar una galleta u otro alimento en una bebida caliente, cuya imagen se relaciona perfectamente con la imagen de introducir el balón redondo como una galleta en la canasta. Ambas interpretaciones están perfectamente en uso. El último tipo de metáfora es muy similar al anterior, pero hacer referencia a metáforas convencionales cuyo sentido literal está en uso, como es el caso de *grasp*, en el que el significado primario es agarrar firmemente, que sigue en uso, y su significado metafórico es comprender.

Por otra parte, es esencial detenernos en la clasificación de metáforas conceptuales que también establecen en *Metaphors we live by* Lakoff y Johnson, que se dividen en estructurales, orientacionales y ontológicas. Las metáforas orientacionales no estructuran un concepto en términos de otro, sino que organizan conceptos haciendo uso de la orientación espacial. Se basan en los esquemas de imágenes que ya hemos comentado en la sección xx y que constituyen la base de las experiencias más básicas del humano. Se consideran las metáforas más elementales porque su base experiencial es muy fácil de dilucidar. Un ejemplo de este tipo de metáfora es más es arriba (*el paro ha subido un 5% en el último mes*) y menos es abajo (*ha habido un descenso importante en la compra de inmuebles*). Las metáforas ontológicas, por su parte, son muy frecuentes pues permiten al ser humano interactuar con su entorno de una forma que se adapte mejor a la realidad física. Tienen, pues, la función de nexos racionales con nuestras experiencias (Lakoff, 1980: 26). Su función principal es proyectar un estatus de entidad sobre conceptos que son difíciles de aprehender, como montaña o río. Por lo tanto, el ejemplo más típico es la personificación, mediante el que entendemos un concepto intangible en términos de una persona: falda o pies de la montaña son ejemplos básicos de metáforas ontológicas. También podemos señalar ejemplos más complejos, como el país es una persona: *España vuelve la cara a la inmigración ilegal*. Por último, la función que las metáforas estructurales tienen es la de estructurar un concepto en términos de otro. La complejidad es mayor, ya que su base es experiencial y refleja aspectos de una cultura individual. Nos permiten utilizar un concepto estructurado y delineado para estructurar y delinear otro diferente. *Una discusión es una guerra* (Lakoff, 1980: 4), representa de forma completa este tipo de metáfora: sirve para entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra en base a una cultura y una experiencia. La guerra estructura nuestras acciones y pensamientos cuando participamos en una discusión. Se puede ganar o perder según se utilice una u otra estrategia; se atacan las posiciones del oponente y se defienden las propias.

3.4.2 Tipos de metáforas desde otras aportaciones

En la clasificación de Deignan (1998, 2005) aparecen cuatro tipos de metáforas convencionales, que asocia con los estudios de corpus: las innovadoras, las convencionalizadas, las muertas y las históricas. Debido a la naturaleza de nuestra

investigación basada en corpus, es necesario que nos detengamos a observar esta clasificación. Las primeras, innovadoras, tienen mucho interés para los investigadores en literatura. Tanto estas como las históricas pueden identificarse de forma rápida con el uso de análisis de corpus porque no existen en gran medida en nuestra lengua común. Para los otros dos tipos de metáforas, Deignan (2005: 42) sugiere las nociones de cercanía (*coreness*) y dependency (*dependencia*). A través de estas, los investigadores pueden diferenciar entre metáforas convencionalizadas y metáforas muertas. En las convencionalizadas, el sentido metafórico tiende a evocar el sentido literal, por lo que la cercanía será mayor. Además, el sentido metafórico será dependiente del sentido literal. Si las nociones de cercanía y dependencia no pueden unir al sentido metafórico con el literal, la metáfora será considerada muerta.

Por otra parte, Goatly (1997) expone que la distinción entre lenguaje literal y metafórico está influido por el grado de metaforicidad de la expresión en cuestión. Distingue cinco categorías para distinguir la escala de metáforas lingüísticas: *active*, *tired*, *sleeping*, *buried* y *dead*, o lo que es lo mismo, activas, cansadas, dormidas, enterradas y muertas. Esta clasificación se basa en la relación del hablante y del oyente con el sentido literal de una palabra. Como podemos observar, no es sino una prolongación de las metáforas convencionales y novedosas de Lakoff y Johnson. Sin embargo, es interesante que volvamos en capítulos posteriores sobre la relación de las expresiones con el grado de metaforicidad.

La Teoría de la Metáfora Primaria de Grady (1997: 270) vuelve a analizar el ejemplo de Lakoff y Johnson de la metáfora conceptual las teorías son edificios para diferenciar en metáforas básicas, primarias y complejas. La teoría argumenta que expresiones como *Your facts are solid, but your argumentation is shaky* o *That theory caved in under the weight of scrutiny* están aceptadas, pero expresiones como *This theory has French windows* no son válidas (269-270). Además, señala que los términos relacionados con la construcción pueden utilizarse para hablar de otros temas, por ejemplo *arquitecto* puede utilizarse para el campo de las finanzas. Esta inconsistencia se debe a que las teorías son edificios es una metáfora conceptual compleja, generada por la interacción de *la organización es estructura física* y *persistir es permanecer erecto*. Por lo tanto, *la organización es física* es una metáfora básica que da lugar, complementándose con otra, a una metáfora compleja. La

posibilidad de desmembrar metáforas complejas en metáforas básicas significa un avance en la investigación para observar por qué algunos elementos funcionan como dominio meta en algunos escenarios y otros no.

3.4.3 *La metáfora en el grupo Pragglejaz*

En el marco del grupo Pragglejaz, Gerard Steen (1994, 2007, 2008) presenta una división entre metáforas que será de mucho interés para esta tesis, pues está estrechamente relacionada con el método de análisis que, adaptado, utilizaremos para nuestro corpus. Steen nos propone tres dimensiones para analizar la metáfora, en la forma lingüística o lengua, en la estructura conceptual o pensamiento y en la función comunicativa. La primera división se da en el plano lingüístico, entre metáfora directa y metáfora indirecta. Típicamente, esta distinción se relaciona con símil y metáfora, aunque hay casos en los que una metáfora puede ser directa y no ser un símil a través de otros marcadores o estructuras que dan cuenta de su directness. Se considera que ambos mecanismos activan mapas conceptuales similares y, por lo tanto, estructuras metafóricas como *las perlas de sus dientes*, una metáfora, y *sus dientes son como perlas*, un símil, activan un mecanismo similar en lo que se refiere al mapa conceptual que proyectan. La segunda se refiere a la estructura conceptual, desde la metáfora convencional hasta la metáfora novedosa, con un significado similar al de Lakoff y Johnson (1980) y otros autores. Por último, dentro de la función comunicativa, nos encontramos con metáforas deliberadas y no deliberadas. El concepto de metáfora deliberada es realmente un concepto nuevo dentro de la investigación en metáfora, tal como indica Steen, en contraposición con el lugar principal que ocupa la metáfora convencional, automática e inconsciente, es decir la metáfora que se analiza mayormente en Lakoff y Johnson. Por esta razón, se plantea cuál es la diferencia de uso entre ambos tipos de metáfora, en contraposición con la metáfora no deliberada. La metáfora deliberada está muy relacionada con la función comunicativa porque, al realizarse de forma consciente, se realiza con un objetivo comunicativo, “hence requires some feature which alerts the addressee that it is intended to be realized as a metaphor” (2009). Por lo tanto, está muy relacionada con el símil, pero no está ni relegada a él ni requiere de los mismos mecanismos, tal como ocurre en la distinción entre metáfora directa e indirecta. Requiere un

procesamiento por comparación porque, inevitablemente, debe guiar al receptor a un dominio origen desde el que contemplar el dominio meta. En otras palabras, el emisor conduce la atención del receptor a un dominio origen como si fuera un dominio ajeno al discurso local, para después hacerle considerar algún aspecto del dominio meta desde esa perspectiva, introduciendo otro dominio conceptual que necesita ser integrado a través de una *online comparison* (Steen, 2008). Las comparaciones no literales extendidas son otro claro ejemplo de este tipo de metáforas. Veamos un ejemplo extraído de nuestro corpus donde aparece una audiodescripción de la obra de Joseph Beuys, *Lightning with Stag in its Glare*. En la descripción se utiliza una comparación con el mundo industrial de forma extendida, con terminología relacionada con maquinaria y obras de ingeniería para dar lugar, al final de la descripción a una comparación con la impersonalidad de las máquinas y el mundo futuro. En el capítulo 5 ahondaremos más en este tipo de metáfora tan importante para nuestra investigación, pues el método empleado en el análisis de nuestro corpus se ha alimentado de estas distinciones.

No queremos dejar de analizar los rasgos de otra teoría que puede relacionarse con nuestro objeto de estudio en tanto que considera los espacios mentales y la construcción de la metáfora en el momento de recibirla, asociando la información nueva con el conocimiento del mundo.

3.5 Teoría del *Blending*

El problema de la unidireccionalidad de los mapas conceptuales, como hemos comentado en el apartado 3.3.3.1, puede explicarse de forma concreta con la Teoría de la Integración Conceptual o *Blending Theory*, que Fauconnier y Turner (1995, 1998, 2002, 2003) desarrollaron a partir de la CMT. Aunque muchos han visto en el *Blending* una contraposición con la CMT, los propios autores argumentan que no es así:

There is a mistaken perception that "metaphor theory" and "conceptual blending" are competing views, and that there is some argument between us over this. The real situation is this (...) We see the research programs developed for metaphor and blending as mutually reinforcing and often deeply intertwined, rather than at odds with each other.

(Fauconnier y Lafoff 2011: 1)

La principal aportación del *Blending* es la incorporación de los espacios mentales a la existencia de la CMT de los dominios. En la CMT, existían algunos problemas relacionados con que algunas imágenes descritas en las metáforas conceptuales no existían ni en el dominio origen ni en el meta (Kovecses, 2002; Deignan, 2005).

Además, los hablantes (siempre según el *Blending*) hablan sobre una experiencia que perciben que es parcial y temporal. Se presenta así la idea de que tiene lugar un proceso *en línea* que ocurre en la construcción del significado de la metáfora. La metáfora se interpreta en términos de un modelo formado por cuatro espacios en lugar del modelo de transmisión de dos dominios del CMT. Al procesar una metáfora, los espacios 1 y 2, es decir, el dominio origen y el meta, consiguen que las correspondencias entre ambos espacios se unan para dar lugar a la comprensión metafórica. La nueva información integrada (o *blended*) es trasladada al espacio 3 (*espacio integrado*), mientras que las estructuras conceptuales compartidas por el espacio 1 y 2 se trasladan al espacio 4 (*espacio genérico*).

Como ya hemos comentado, la unidireccionalidad y los problemas que esta conlleva desaparecerían, pues ambos espacios (1 y 2) tienen importancia en la comprensión de una metáfora. Del mismo modo, el problema de las imágenes que no existen ni en el dominio origen ni en el meta desaparece al existir un espacio 3 donde aparece de forma selectiva nueva información de la unión de los dos primeros. Las inferencias, los argumentos o las ideas que han sido desarrolladas en el *blend* pueden tener efectos en nuestra cognición, ayudándonos a modificar la información inicial que hemos recibido y cambiar nuestro punto de vista de determinadas situaciones (Fauconnier y Lakoff, 2011). Utilizamos las redes de integración conceptual de forma sistemática cuando construimos significado en línea. Algunas de las integraciones que llevamos a cabo son novedosas y otras están más asimiladas, pero raramente prestamos atención a tal proceso. Una red de integración conceptual consta de cuatro espacios mentales. Dos de ellos se llaman espacios de proyección (*input spaces*). Entre ellos se establece una proyección o mapa de correspondencias. Esta proyección de correspondencias nueva refleja la estructura común a los dos espacios de forma más esquemática. Esta nueva estructura se considera el tercer espacio, que se denomina espacio genérico. Tras este proceso, aparece el cuarto, llamado espacio integrado (*blend*), que se crea gracias a una proyección selectiva entre los dos primeros espacios. Es interesante

el concepto de que, a través de él, aparece estructura emergente de diversas formas. Además, esta estructura puede volver a proyectarse en el resto de la red de integración.

De este modo, podemos llegar a entender el poder de la metáfora como recurso comunicativo, válido para el intercambio de información compleja en la comunicación. En el siguiente apartado, trataremos precisamente las teorías que han considerado la metáfora una herramienta de comunicación, que van en sintonía con las nuevas tendencias de estudios de metáfora.

3.6 La metáfora como herramienta de comunicación

El objetivo general del siguiente apartado es mostrar que la dimensión comunicativa de la metáfora no puede reducirse a su dimensión conceptual ni lingüística, aunque sea posible directamente a través de la segunda. Trataremos las características específicas que la diferencian de su dimensión cognitiva.

3.6.1 La metáfora en el discurso

La metáfora tiene un papel muy importante en ámbitos del discurso tan variados como la literatura, la política, la ciencia, la educación, la publicidad o las enfermedades mentales (Semino, 2008: 31). En los últimos tiempos, han aparecido teorías de análisis del discurso que se han ocupado del análisis metafórico como interés principal. Este ha dado un viraje hacia otros modos, por lo que podríamos hablar de un nuevo fenómeno de análisis multimodal (Kress, 2010), que en los últimos años ha tenido como interés diferentes tipos de discursos, como la gestualidad (Cienki, 1997, 2010; Cienki y Müller, 2008), la enología (Caballero y Suárez-Toste, 2008), la animación y la publicidad, (Forceville, 1998, 2002, 2005; Pérez Sobrino, 2017), el cine (Whittock, 1990), etc.

Estas nuevas tipologías de análisis de formas metafóricas lingüísticas se han centrado en diferenciar los usos individuales de la metáfora en contextos específicos y los patrones de metáforas convencionales en la lengua general, además de las relaciones complejas que existen entre ellos. La tendencia es la

interacción de la convencionalidad y la creatividad en estos usos metafóricos, además de la diferenciación entre la metáfora en la lengua y la metáfora en las representaciones mentales del mundo y en el pensamiento (Semino, 2017).

Es importante que señalemos en este punto la importancia del uso de las metáforas en el discurso y el papel que desempeña la metáfora como función en las relaciones basadas en cualquier tipo de discurso entre personas. Mientras que la CMT arrojaba preguntas que giraban en torno a la cuestión de qué modelos metafóricos particulares ocurren en una lengua particular o en un conjunto de lenguas, el estudio específico de la metáfora en el discurso se centra en cuestiones más específicas: la razón por la que existen metáforas particulares en determinados tipos de textos, géneros o discursos. Semino expone que la diferencia primordial entre ambos enfoques es que la CMT hace referencia a experiencias físicas y corporales mientras que el segundo se ocupa del papel que juegan emisor y receptor, sus identidades y objetivos, sus relaciones, el contexto (social, político, histórico, cultural, etc.) y el contexto lingüístico.

Por lo tanto, en este nuevo tipo de análisis del discurso metafórico, entra en juego una diversidad de objetivos del hablante y una diversidad de modos de llevarlos a cabo. Hablamos de un uso de la metáfora para persuadir, razonar, evaluar, explicar, teorizar, conceptualizar y reconceptualizar lo expuesto, entretener, etc. (Semino, 2002, 2008, 2017). Un estudio llevado a cabo por Semino (2002) en el que se comparan noticias de periódicos italianos y británicos que versan sobre la llegada del euro revela que se utilizan diferentes tipos de metáforas para reflejar las diferentes apreciaciones de la introducción de la moneda, dejando de lado las diferencias culturales. Mientras que los textos italianos se sirven de metáforas relacionadas con una actitud positiva y expectante, los textos británicos utilizan metáforas relacionadas con una actitud negativa y escéptica. Esta cuestión está relacionada con la idea de que las metáforas conceptuales son universales y que también se filtran culturalmente, tal y como estipuló Gibbs (1999).

Muy relacionado con este uso de la metáfora está la función ideativa de la lengua de Halliday (1979), que se refiere al papel que tiene la lengua en nuestro entendimiento y construcción de la realidad. Esta función, que junto con la función interpersonal y la función textual conforman los componentes funcionales

de la lengua y que se aplican de forma simultánea a la metáfora como unidades de análisis, nos acerca a las teorías de metáfora y discurso dado que relaciona estrechamente nuestro lenguaje con la representación del mundo real o imaginado, esto es, el significado experiencial, y las relaciones lógicas entre unidades, o significado lógico. Mientras que el modo (cómo se utiliza el discurso en determinada situación) y el tenor del discurso (quiénes participan y qué relación se establece entre ellos) se relacionan con los significados interpersonales y textuales respectivamente, el campo (qué está ocurriendo) está estrechamente ligado a los significados ideativos, es decir, a la transitividad del proceso y los participantes. Esta transitividad está representada por las diferentes codificaciones que recibe la unidad de significado experiencial (ideativo) o lógico, formándose así una metáfora gramatical ideativa. Tomemos como ejemplo la expresión metafórica *El profesor es una roca que se está volviendo quebradiza con los años*. El término *roca* adquiere un significado nuevo y metafórico al referirse a la naturaleza del profesor y consigue que se transfieran una serie de características del sustantivo *roca* al sustantivo *profesor* para crear un nuevo significado. Por otra parte, el adjetivo *quebradizo*, en relación con *roca*, adquiere una nueva connotación al referirse al estado del profesor. Podemos comprobar que la transferencia de códigos con respecto a la naturaleza gramatical de los términos tiene que ver en la asimilación de la metáfora que resulta. Esta función también está relacionada con la codificación de la experiencia representada por elementos individuales con valores particulares (Leech y Short 1981).

Sírvanos una cita de Halliday y Hassan (1985) para clarificar esta idea:

Every sentence in a text is multifunctional; but not in such a way that you can point to one particular constituent or segment and say this segment has just this function. The meanings are woven together in a very dense fabric in such a way that, to understand them, we do not look separately at its different parts; rather, we look at the whole thing simultaneously from a number of different angles, each perspective contributing towards the total interpretation.

(Halliday y Hasan 1985: 23)

Por lo tanto, la función ideativa de la lengua nos ayuda a localizar contextualmente una expresión lingüística, en nuestro caso una expresión metafórica, para poder establecer unos vínculos con la situación comunicativa y, por otra parte, hacer uso de ella para participar en el proceso comunicativo. De este modo, si atendemos a

la expresión metafórica anterior, *El profesor es una roca que se está volviendo quebradizo con los años*, podemos fácilmente relacionar al agente *profesor/roca* para resolver el entramado metafórico gracias a su categoría gramatical, de igual modo que podemos hacerlo con el adjetivo *quebradizo*, que relaciona el estado del *profesor* con el estado de una *roca*. Gracias a ello, la situación comunicativa se localiza de forma sencilla. Esta función de la lengua ayuda al receptor a que la comunicación pueda llevarse a cabo.

3.6.2 *La función persuasiva de la metáfora*

Muy relacionados con lo anterior encontramos los postulados de Jonathan Charteris-Black (2004) con respecto al análisis del discurso y, en mayor medida, el análisis crítico de la metáfora, un método de análisis de corpus que se ocupa del papel retórico e ideológico de la metáfora en la comunicación, basado en la tradición del análisis crítico del discurso de investigadores como Hodge y Kress (1988: 8). De hecho, su modelo sigue uno de los fundamentos básicos del análisis crítico del discurso: todo acto de discurso lleva implícita una intención consciente potencial que refleja las posiciones sociales relativas del emisor y el receptor (Kress, 2010; Charteris-Black, 2004: 34). Además, en su modelo se complementa la metodología de la lingüística de corpus con la teoría de la lingüística cognitiva. Charteris-Black acepta como base las teorías de la CMT pero va un paso más allá a través de análisis de ejemplos de metáforas en géneros específicos (Charteris-Black, 2004: 35). Sus conclusiones no solo nos hablan de la metáfora como una herramienta útil para describir elementos que solo podrían recrearse literalmente de una forma laboriosa o difícil, sino como una herramienta para conferir un sesgo emotivo a lo que se ha metaforizado, es decir, que trata la metáfora como una herramienta de acceso al conocimiento y, a la vez, como una herramienta para trasladar la intención del emisor de trasladar emociones y sensaciones al receptor, una herramienta para trasladar la intención del hablante de forma sencilla (Charteris-Black 2004: 34). Gracias al análisis de ejemplos extraídos de corpus reales, podemos localizar las intenciones inconscientes e encubiertas de los hablantes, a la vez que se puede estudiar el uso de la metáfora en el discurso social y su papel en la capacidad o intención del hablante de persuadir, es decir, el papel que tiene la metáfora a la hora de establecer motivaciones retóricas e ideológicas.

Podemos relacionar claramente esta función persuasiva y el uso de la metáfora en la comunicación, sobre todo de forma directa e indirecta, con los marcadores metafóricos que ayudan tanto al emisor como al receptor del discurso a señalar que se utiliza una comparación explícita.

3.6.3 Marcadores de la metáfora

La señalización de la metáfora ha sido abordada desde los años 90 con autores como Miller (1993: 371) o Miller y Fredericks (1990), que enumeran entre otras las siguientes palabras y expresiones que pueden señalar metáforas en el texto: *like, acts like, looks like, is similar to, as* o *similar to*; u Ortony (1993: 347) que señala expresiones del tipo de *sort of, kind of* o *in a way*.

El uso de marcadores metafóricos, entendidos como expresiones lingüísticas que “señalan” o “marcan” una metáfora en particular, es un área relativamente inexplorada. Goatly (1997: 172) define los marcadores metafóricos como “las palabras o expresiones que se producen en el entorno del vehículo de una metáfora” (Goatly 1997: 8). Argumenta que es probable que el texto que acompaña a la metáfora y su contexto influyan en su interpretación, de modo que la falta de pistas en el texto y en el contexto pueden conducir a una mala interpretación de la metáfora. En otras palabras, apunta que el uso de recursos lingüísticos como señales en el entorno del vehículo metafórico puede disminuir el esfuerzo de procesamiento del receptor en la interpretación de una metáfora.

En la misma obra Goatly (1997, 54) agrupa las señales o marcadores de metáforas en doce categorías, que dejamos en inglés por ser la lengua de nuestro corpus y referirse a expresiones gramaticales que no siempre tienen equivalente en español):

1. Explicit markers (metaphor/-ically, figurative/-ly, trope)
2. Intensifiers (literally, really, actually, in fact, simply, indeed, fairly, just, absolutely, fully, completely, quite, thoroughly, utterly, veritable, regular)
3. Hedges or downtoners (in a/one way, something, somewhat, a bit of, half-..., practically, almost, not exactly, not so much...as..., ...if not..., a touch, a little, rather, pretty much/nearly, more or less, not exactly/precisely/quite)

-
4. Semantic metalanguage (in both/every/all/one/a/more than one sense, mean(-ing), import)
 5. Mimetic terms (image, likeness, picture, parody, caricature, model, plan, effigy, imitation, artificial, mock)
 6. Symbolism terms (symbol/-ic/-ically, sign, token, type, instance, example)
 7. Superordinate terms (some, curious, strange, peculiar, special, sort of, kind of)
 8. Similes and comparisons (like, as, equivalent of, as if, as though)
 9. Mental and verbal processes (seemed, sounded, looked, felt, tasted, + like/as though/as if, delusion, illusion, hallucination, mirage, phantom, fantasy, unreal, believe, think, regard, unbelievable, incredible, say, call, refer to, swear, so to speak)
 10. Orthography (“ ” . ! white space)
 11. Modals and conditionals (could say, might say, must, certainly, surely, would, probable/-ly, may, might, could, possible/-ly, perhaps, impossible/bility, if ... could, would, imagine, suppose, as it were)
 12. Domain signallers/topic indicators (mental, human, intellectual, political,...)

(Goatly 1997: 174-175)

Algunos investigadores comenzaron a hablar de los marcadores y de la deliberación en relación con las expectativas del emisor al transmitir un contexto en particular (Cameron y Deignan, 1998, 2003), otorgando a los marcadores de un carácter que sirve para dirigir a los receptor a una interpretación particular y para alertar a los interlocutores del uso inesperado de una metáfora. El uso de lo que las autoras nombran como *tuning devices* (Cameron y Deignan, 2003: 109) tiene lugar cuando el emisor anticipa problemas de interpretación de una metáforas en particular por parte de sus interlocutores y utiliza una expresión que puede facilitar la comprensión del mapa entre dominios.

Wallington et al. (2003) hace uso de la lista de Goatly (1997), aunque omite algunas expresiones y hace especial énfasis en las características semánticas y funcionales, ofrece estos diez tipos de marcadores, que dejamos en inglés por ser la lengua de nuestro corpus y referirse a expresiones gramaticales que no siempre tienen equivalente en español:

- 1) Explicit signals of metaphoricity or similarity (metaphorically/ figuratively speaking, similarly, in the same way, alike, -like, as...as, image, picture, parody or fashion)
- 2) Explicit signals of thinking-of-as (look/sound/feel/taste/smell like, look/sound/feel/taste/smell as if/though, think of ... as, consider ... as, imagine ... as, seem (like), appear to, imagine ... as)
- 3) Explicit signals of alternative or special sense being used (in a/ another sense, in some/every sense, in both/all senses, in more than one sense, in a/one way)

- 4) Metalinguistic signals (so to speak, in a manner of speaking, [as/so] you might/could say/call/swear that, as the saying goes, in other words, in a nutshell, refer to/describe/treat/handle/deal with ... as)
- 5) Bogus signals of reality (literally, real(ly), actual(ly), indeed, veritable, regular, just, true, truly, simply, to put it simply, simply put, to all intents and purposes)
- 6) Signals of (near-) equivalence (same (thing) as, no different to/from/ than, amount to, almost, practically, virtually, pretty nearly, as near ... as makes no difference, no less than, no more than, little more than)
- 7) Approximative categorizers ((a/some) (peculiar/bizarre/curious/odd/ strange/unusual/special) kind/sort/type/form/class/case of ..., more or less, a bit of, half-, half a ..., somewhat/something of a ..., or something/whatever, a touch/little, hint/trace/signs of ...)
- 8) Signals of extremity (absolutely, thoroughly, utterly, prefixes such as super-, mini-, micro-, adjectives such as gigantic, tiny as well as the preposition then)
- 9) Contrasters (if not ..., not so much ... as ...)
- 10) Commonization of proper names (constructions such as the/a/an/another (adjectives) (proper name) or a kind/type/sort of (proper name), as in, for example, he's a modern Disraeli or the Beethoven of the twentieth century).

(Wallington et al. 2003: 4-7)

Volveremos a la importancia de los marcadores en el capítulo 3 sobre la identificación de metáfora y en el capítulo 4 sobre nuestra clasificación de las unidades del corpus, en el que expondremos de forma pormenorizada los usos de los marcadores. Antes de pasar a ellos, sin embargo, debemos ahondar en las nuevas teorías que han nacido de las anteriores y que estudiar la metáfora desde una perspectiva innovadora.

3.7 La nueva teoría contemporánea de la metáfora

En los últimos años, como hemos podido comprobar en los apartados anteriores, la teoría de la metáfora conceptual se ha visto complementada por otras fundamentaciones teóricas debido a que el marco cognitivo lingüístico clásico se ha visto limitado y fuera de las nuevas perspectivas interdisciplinarias, que presentan un enfoque que interconecta campos tan amplios como la psicología, los medios audiovisuales, las nuevas tecnologías o la ciencia. El primer paso se da con autores como Deignan (2005, 2006, 2009, 2011), Cameron (1998, 2003), Cameron y Low (1999) Semino (2002, 2008), Steen et al. (2010a, 2010b), Dorst (2011) o Krennmayr (2011), entre otros, que dejan de lado la exclusividad del estudio de la

parte conceptual de la metáfora, prisma desde el cual se estudió en los 80 y 90, para centrarse en un estudio de casos particulares extraídos de la realidad, es decir, en un estudio de las manifestaciones lingüísticas reales. El segundo paso ocurre cuando aparece un enfoque que aúna las perspectivas lingüística y cognitiva (o psicológica) con la perspectiva comunicativa y social. Esta teoría comunicativa de la metáfora es denominada por Gerard Steen como la Nueva Teoría Contemporánea de la Metáfora (Steen et al., 2008), influido este hecho claramente por *La teoría contemporánea de la metáfora*, de Lakoff (1993).

Esta teoría está por una parte motivada por los problemas que presenta la CMT con respecto a la perdurabilidad de los mapas conceptuales en una sociedad en la que los conceptos establecidos socialmente se han perdido y han dejado lugar a nuevas conexiones conceptuales. Se plantea, por ejemplo, por qué habría de conformarse nuestro entendimiento de conceptos como defender, ganar, perder o atacar, relacionados con discusión con respecto al concepto de guerra, si los primeros se aprenden directamente relacionados a discusión en la actualidad, o por qué han de activarse los mapas conceptuales de diferentes dominios del conocimiento una y otra vez si el sentido metafórico que poseen está estandarizado (Steen, 2011a: 87). Además, esta nueva teoría bebe de la explicación histórica de psicólogos como Glucksber (2001, 2008) o Gentner (Bowdle y Gentner, 2005), que dejan de lado la CMT para exponer que la polisemia de origen metafórico contemporánea es el resultado del desarrollo diacrónico de la lengua (Gibbs, 1999: 34), es decir, a la evolución que sufre una lengua y sus expresiones.

3.7.1 *The Career of Metaphor*

Bowdle y Gentner (2005) van más allá exponiendo su teoría sobre la evolución de la metáfora (*The Career of Metaphor*). Estos autores explican la diferenciación entre los casos de analogía específicos y puntuales entre dos elementos discursivos (*X es como Y*), que obedecen a casos más novedosos y que son procesados por ende como comparaciones explícitas, y los casos de asociaciones sistemáticas entre dos dominios completos, es decir, relaciones de metáforas conceptuales convencionalizadas que son procesadas como casos de categorización (el dominio meta como un tipo del dominio origen). En el primer caso, el elemento de comparación capta la atención al receptor, activando el mismo proceso mental que

suelen provocar los símiles (Bowdle y Gentner 2005: 200). De ahí podemos aseverar que el símil no es necesariamente más fácil de procesar que la metáfora, sino que su comprensión depende del así denominado grado de impertinencia (Cohen, 1974: 128) de los elementos que lo componen, tal como ocurre con la metáfora. Por grado de impertinencia nos referimos a la desviación o impertinencia de una expresión y sirve para señalar la relación semántica que existe entre los dos elementos que forman la metáfora). Estos términos están relacionados con metáforas lexicalizadas y novedosas. Otros psicolingüistas, sumándose a estas teorías, han expuesto que la metáfora indirecta también puede resolverse por la categorización en vez de por comparación (Gentner y Bowdle, 2002; Gentner et al., 2001; Glucksberg, 2001, 2008), especialmente cuando es convencional. Además, como comentan Steen et al. (2010a: 767), otra opción de procesamiento, que ha recibido menos atención, pero es igualmente factible, es que gran parte de las metáforas indirectas se resuelvan por desambiguación léxica, sin llegar a necesitar de mapas conceptuales, sino a través de comparaciones o clasificaciones.

Por lo tanto, la metáfora requiere de procesos mentales diferentes según el momento de su evolución en el que se encuentre. Steen nos habla de tres tipos de relaciones de la metáfora según su evolución: la metáfora en el pensamiento (metáforas convencionales vs. metáforas novedosas), la metáfora en la lengua (metáfora vs. símiles, directa vs. indirecta) y la metáfora en la comunicación (comparaciones vs. categorizaciones, metáfora deliberada vs. no deliberada) (Steen, 2011d, 2015, 2016).

3.7.2 Los tres niveles de representación de la metáfora

Con este modelo tridimensional de lengua, pensamiento y comunicación, Steen va más allá de la triple relación pensamiento-lengua-procesamiento al introducir la teoría de la metáfora y la comunicación (Steen, 2011a, 2011b, 2011c), como base para el estudio del uso deliberado de la metáfora. Aunque a simple vista podría relacionarse con el pensamiento, este uso deliberado se corresponde con la teoría comunicativa según el autor. Las metáforas que no son deliberadas no nacen de una necesidad comunicativa de cambiar la perspectiva del discurso ni de llamar la

atención del receptor para que identifique esa forma que aparece de forma *ajena* en el discurso literal. De este modo se plantea un nuevo mundo en la forma de estudiar determinados tipos de metáforas: medios de comunicación, educación, política, etc. (Steen, 2011a: 97).

Para explicar los niveles de representación de la metáfora, Steen hace una división de cuatro partes que conviven en el discurso:

- El texto de la superficie, que se refiere a la representación de la naturaleza lingüística del mensaje que se intercambia en la comunicación.
- El texto base, que consiste en una representación de la naturaleza conceptual del mensaje a través de una serie de ideas o proposiciones ordenadas de forma lineal y jerárquica.
- El modelo de situación, que es otra representación de la naturaleza conceptual del mensaje, sin contar con las ideas o proposiciones y centrándose en todo tipo de información referencial.
- El modelo de contexto, que es una representación de la situación del discurso y de los participantes involucrados en el intercambio del mensaje, del canal, del mensaje como herramienta de interacción, etc.

El texto de la superficie corresponde con la dimensión lingüística, el texto base y el modelo de situación, con la dimensión conceptual y el modelo de contexto, con la comprensión comunicativa de la metáfora. Gracias a la investigación empírica, se ha demostrado que los usuarios necesitan construirse todas estas partes o al menos varias para conseguir representaciones mentales al procesar el lenguaje y la comunicación (Macnamara y Magliano, 2009). Este enfoque no está reñido con la teoría de la CMT, como ya venimos comentando, simplemente da un paso más, que se refleja en este modelo tridimensional necesario. En palabras de Reijnise (2017):

Because CMT is concerned with the linguistic and conceptual properties of metaphor (focusing on its automatic use) the fact that it can also be used as metaphor to fulfil specific functions in communication between language users is not accounted for.

(Reijnise, 2017: 4)

Esta función comunicativa tiene, según nuestra hipótesis, el máximo exponente en la metáfora deliberada, “una metáfora [usada] como metáfora ” (Reijnierse, 2017: 2). La última parte de nuestro capítulo se centrará en en la Teoría de la Metáfora Deliberada (DMT) (Steen, 2008, 2011, 2015, 2016).

En el siguiente apartado trataremos este tipo de metáfora, parte central de nuestro análisis de las unidades metafóricas.

3.7.3 *La metáfora deliberada*

Cameron (1999) ya comenzó a elaborar hace casi dos décadas una teoría que consideraba que el contexto es tan importante como los aspectos lingüísticos y conceptuales en el estudio de la metáfora. A través de una investigación sobre el discurso académico, distinguía entre metáforas que tenían un propósito particular en una situación particular y metáforas que formaban parte de los recursos lingüísticos compartidos por los participantes. El primer tipo es la metáfora deliberada, que de forma dinámica ayuda al profesor a explicar conceptos difíciles y al alumno a procesarlos.

La metáfora deliberada es un tema relativamente nuevo en la investigación de la metáfora. Goatly (1997) supuso el punto de partida para autores como Cameron (2003), Charteris-Black y Musolff (2003) y Goddard (2004). Tras el surgimiento de la DMT y la propuesta de Steen (2008, 2011, 2015, 2016), ha llamado la atención de muchos investigadores (Charteris-Black, 2012; Deignan, 2011; Gibbs, 2008a, 2011, 2015; Müller 2016; Roncero et al., 2016; Xu et al., 2016).

La metáfora es deliberada cuando es directa: cuando los emisores instan a sus destinatarios a establecer un dominio origen separado del dominio meta, deliberadamente evocan un dominio conceptual ajeno que funciona como base para una comparación metafórica. Es decir, se exige al destinatario que desvíe su atención de un dominio meta a un dominio origen (Steen, 2015: 70) ya que el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en el que se usa (Reijnise, 2017). Esta alerta puede aparecer de diversas formas: a través de un marcador léxico, como en un símil, o a través de un significado adicional relevante,

como una violación de registro que luego resulta en un juego de palabras. Además, este cambio de perspectiva puede tener varios objetivos retóricos (entretenimiento, información, persuasión, instrucción, etc.) (Steen, 2015: 67). Esta es la definición que se ha utilizado para establecer el DMIP, como veremos en el capítulo 4.

Reijnierse et al. (2018) llevaron a cabo un estudio en el que se aplica de forma teórica y empírica la DMT en diferentes tipos de textos y muestran ejemplos de metáforas deliberadas, a través del DMIP. Teniendo en cuenta que su enfoque es semiótico, arrojan luz sobre la necesidad de combinar enfoques conductuales para conseguir una comprensión más completa del papel de la metáfora deliberada en la comunicación y de una teoría más completa de la metáfora deliberada. Una de las principales consecuencias de este enfoque únicamente semiótico es que no investiga si las palabras relacionadas con la metáfora son procesadas deliberadamente como metáforas por los emisores y receptores. Una metáfora puede producirse y recibirse como deliberada o puede no recibirse como tal (Goatly 1997). En este punto entra en juego la investigación empírica y la psicolingüística.

En los últimos años se han realizado algunos intentos de investigación empírica para evaluar la comprensión de la metáfora deliberada por parte de los receptores del discurso. El caso que presenta Gibbs en su estudio trata un experimento en el que la expresión lingüística *come a long way* (entendida como metáfora conceptual de *las relaciones amorosas son viajes*) se presenta con una serie de marcadores de metáfora deliberada. Sus predicciones eran que la comprensión metafórica cambiaría a comprensión de metáfora deliberada con estas adiciones, en comparación con un grupo e control sin expresiones metafóricas. El problema del estudio es el uso de marcadores que llevan al error, como *well* o *literally*, cuyo uso no está específicamente relacionado con la metáfora deliberada. La metáfora deliberada no ignora la CMT, como sugiere Gibbs (2015), sino que ofrece una alternativa y la opción de interpretar delimitando más las investigaciones a algunos de sus resultados.

Es de vital importancia considerar en este punto la relación de esta teoría con el tema que nos ocupa. Si tenemos en cuenta que las metáforas son deliberadas

cuando son directas y que la metáfora es una potente herramienta de comunicación, su uso en las audiodescripciones de arte para ciegos estaría totalmente justificado. El uso de este tipo de recursos retóricos con una función comunicativa de trasladar por el código lingüístico lo que no pueden recibir por el canal visual aparece en muchos de los ejemplos que hemos estudiado en nuestro corpus. El audiodescriptor hace uso de metáforas extensas que son desarrolladas a lo largo de una descripción concreta, aludiendo directamente a ambos dominios y colocándolos de forma paralela, esto es, utilizando un símil con una realidad externa que forma parte del imaginario de los receptores y la realidad objetiva del cuadro.

3.7.4 *La metáfora y el grupo Pragglejaz*

Es por esta razón por la que, para el enfoque teórico y, posteriormente metodológico, de este trabajo de investigación, nos decantamos por el marco que presenta el grupo Pragglejaz (2007) y el profesor Steen (2007, 2009, 2010, 2015, 2016), y que conecta directamente con el siguiente capítulo metodológico, tratando la metáfora como herramienta de comunicación, alejándose así de la concepción más conceptual de la CMT. En el siguiente capítulo presentaremos el método de identificación de metáforas MIP, posteriormente mejorado en MIPVU, y el método de identificación de metáforas deliberadas (MIDM), que nos servirá finalmente para responder a las preguntas y cuestiones que planteábamos en la hipótesis y el planteamiento de nuestra investigación.

Hemos de destacar que esta metodología bebe directamente de conceptos que hemos tratado en este capítulo y que volveremos a comentar en el transcurso de los siguientes capítulos. Hasta aquí llega el capítulo 3, en el que hemos hecho un repaso de las teorías de la metáfora desde Aristóteles hasta las teorías de Richards (1936), autor que ya comenzaba a apuntar hacia el cambio que iniciaron los no constructivistas, Hausman (1979) y Ricoeur (1978), y que tuvo su punto álgido y cambio de paradigma con la Lingüística Cognitiva y la CMT y su obra cumbre: *Metaphors we live by*, de Lakoff y Johnson (1980). También hemos tratado la creación de la proyección metafórica y los mapas conceptuales y un pilar muy importante para nuestra tesis, la diferencia entre metáfora lingüística y metáfora

conceptual. Tras esto, hemos hecho un repaso de las clasificaciones de metáforas más representativas que han surgido desde la base de la CTM y que servirán para la clasificación utilizada en nuestro análisis de corpus: las metáforas de las que Lakoff y Johnson hablan en la CTM (1980), las que aportan la investigaciones de Deignan (2005) y Goatly (1997) y las que se tratan en la Teoría de la Metáfora Primaria de Grady (1997). Por último, hemos introducido los tipos de metáfora que plantean desde el el grupo Pragglejaz (Steen, 2008), que serán base de nuestra posterior clasificación. Tras estas clasificaciones, hemos expuesto los puntos más importantes de la teoría del *Blending* y la unidireccionalidad de los mapas conceptuales, que ha servido de introducción al apartado de la metáfora como herramienta de comunicación. Partiendo de esta idea, hemos mostrado la importancia de los marcadores de la metáfora (Goatly, 1997), que aparecen como signo de deliberabilidad en las nuevas teorías contemporáneas de la metáfora. Hemos estudiado a autores como Deignan (2005, 2006), Cameron (1999, 2003), Cameron y Low (1999) Semino (2002, 2008), Steen et al. (2010b), Dorst (2011) o Krennmayr (2011), que nos han llevado a presentar los tres niveles de representación de la metáfora (Steen, 2008) y, por último, a una parte central de la tesis, el grupo Pragglejaz y la metáfora deliberada, que estudiaremos en detalle en los siguientes capítulos.

4 Fundamentos metodológicos I: identificación de la metáfora

La parte central de esta tesis doctoral está compuesta por dos grandes bloques. Por un lado, cuenta con el corpus de AD de arte contemporáneo de cuatro museos anglosajones que se ha compilado para analizar y estudiar el uso de la metáfora como herramienta de comunicación. Y es con ese objetivo con el que el segundo bloque se ocupa de la metodología que se ha seleccionado y adaptado para poder llevar a cabo la identificación y el análisis de las metáforas, fases que tendrán como resultado una discusión sobre el papel de este recurso comunicativo para las personas con DV en el entorno museístico y, por consiguiente, en nuestra sociedad.

Tras un estudio práctico y exhaustivo de diferentes ámbitos artísticos de las dos modalidades de AD en el museo, como son la visita guiada audiodescriptiva y la guía audiodescriptiva, se decidió optar por la segunda por varias razones. La primera fue la imposibilidad de disponer del material escrito que posteriormente se oraliza en las visitas audiodescriptivas; gracias a las entrevistas y al trabajo en los museos durante mis becas de colaboración y mi estancia doctoral, pude comprobar que la mayoría de los audiodescriptores disponen solamente de notas esquemáticas que cambian según el contexto comunicativo y los participantes, el tiempo de la visita, la participación y el ambiente general que existe entre los usuarios. Contábamos con la posibilidad de grabar las visitas y transcribirlas, pero nos enfrentábamos a la segunda razón, que podemos dividir en dos problemáticas

relacionadas: la cesión de derechos por parte del museo y la cesión de derechos por parte de los visitantes, que participan en la conversación con el audiodescriptor. Por último, la tercera razón que nos condujo a centrarnos en el estudio de las guías audiodescriptivas fue la existencia de diferencias entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, la más importante de las tres, ya que el lenguaje escrito, editado y revisado y posteriormente locutado nos interesaba en mayor medida para el estudio de las metáforas deliberadas utilizadas como herramienta comunicativa. Sería interesante, en otro estudio, llevar a cabo una comparación entre el uso de metáforas en las guías audiodescriptivas y en las visitas guiadas audiodescriptivas para comprobar si es diferente y si el contexto comunicativo, la improvisación o la participación de los visitantes tiene implicaciones diferenciadas.

4.1 Estudios de corpus: la guía audiodescriptiva de museos de arte contemporáneo

En lo que sigue, este capítulo se ocupará de estudiar la metodología que se ha seleccionado y adaptado para poder llevar a cabo la identificación y el análisis de las metáforas que dará lugar a unos resultados y una discusión sobre el papel de este recurso comunicativo para las personas con DV en el entorno museístico y, por consiguiente, en nuestra sociedad. Tras presentar las características formales del corpus de textos de museos de arte contemporáneo de países de habla inglesa y sus características situacionales, esto es, el contexto espacial, el contexto temporal y el contexto sociocultural, estableceremos el origen de los métodos de identificación y análisis de los corpóra, la lingüística de corpus, desde la que repasaremos los estudios de corpus en traducción y los métodos de análisis más importantes utilizados en los estudios de metáfora. Repasaremos los métodos más novedosos de los últimos años, los métodos automáticos y los manuales y las nuevas tendencias, hasta llegar al que sirve de base para cumplir con nuestras hipótesis y objetivos, el MIPVU, un método de identificación de metáfora manual de arriba a abajo que, gracias al pormenorizado trabajo por fases, se convierte en una herramienta sencilla y fiable. Además de asentar nuestra metodología de identificación y análisis en el MIPVU, tendremos en cuenta la recientemente expuesta teoría de la metáfora deliberada y, por consiguiente, el método de

identificación de metáforas deliberadas, que llevaremos a cabo tras identificar las metáforas del corpus.

4.2 Características formales del corpus

El corpus que hemos compilado consiste en una recopilación de textos de museos de países de habla inglesa, en particular de Reino Unido y EE. UU. La razón principal de seleccionar guías únicamente de estos países es que en el momento en el que comenzamos a definir este trabajo, eran los que se ocupaban mayoritariamente de llevar a cabo proyectos de accesibilidad y ofrecían guías audiodescriptivas. En la actualidad, otros países, entre ellos España, cuentan con guías audiodescriptivas disponibles, si bien, tal como comentamos en el capítulo 2, suelen estar creadas según los patrones del Diseño para Todos y GVAM y no cuentan con las mismas características formales que las guías que nos ocupan: son AD más cortas, menos elaboradas y con menos información audiodescriptiva, de acuerdo con la idea de una AD integrada y las teorías de accesibilidad universal, que parten de la idea de que es necesario crear descripciones aptas para todas las personas, sin centrarse en su DV. Por otra parte, cabe destacar que la mayoría de museos o lugares patrimoniales de nuestro país se han sumado al camino de la accesibilidad siguiendo las nuevas tendencias internacionales, que se decantan por visitas guiadas audiodescriptivas en lugar de por guías audiodescriptivas, lo que ahorra en costes, al no tener que locutar, editar y albergar en una página web las AD o no ser necesaria la inclusión de dispositivos electrónicos de préstamo en el museo, y ofrece una mayor versatilidad para con los visitantes con diferentes grados de discapacidad al ser visitas adaptables. Por otro lado, tal como introdujimos en el capítulo 2, los países anglosajones han sido pioneros en el desarrollo de proyectos de AD en museos y consideramos que, tras décadas de implementación de AD en museos y lugares patrimoniales, esta tradición y este conocimiento de la realidad social de los usuarios han contribuido en gran medida al desarrollo de unas AD de calidad y que reflejan las preferencias de los usuarios. Es esencial, por lo tanto, que nuestro análisis se centre en AD basadas en unos estándares de calidad enraizados en el trabajo de los audiodescriptores y los museos anglosajones por una accesibilidad plena para las personas con DV en las últimas décadas.

Además, decidimos optar por seleccionar un corpus de museos de arte exclusivamente por dos razones. Como comenta Soler (2013: 212):

(...) la audiodescripción tiene un peso mayor en las guías audiodescriptivas y, en general, en el acceso de las personas con DV en los museos de arte en comparación con los museos de arqueología o historia; y por otro lado, y en relación con lo anterior, hay un mayor número de guías audiodescriptivas en museos de arte que en otros dominios, lo cual posibilitaba, en principio, la recopilación de un número mayor de textos.

Según mi experiencia en los museos que he podido visitar y con los que he colaborado para configurar esta investigación, muchos de los museos de arqueología, de historia o de ciencias tienden a crear guías más universales en las que el peso recae en las explicaciones generales de los temas de la exposición sin incidir demasiado en el aspecto visual de los objetos que componen la visita. Sin embargo, las AD son la parte central de las guías audiodescriptivas de arte.

De hecho, logré adquirir estos conocimientos a partir de una investigación conjunta en AD de museos de artes visuales con la autora que acabamos de mencionar, Silvia Soler. Ambas autoras llevamos a cabo una investigación conjunta que comenzó en el año 2011 y sentó las bases para un estudio descriptivo del estado de la cuestión en AD museística en los principales museos de España, Francia, Reino Unido, Alemania y Estados Unidos. En el caso de los antecedentes de esta tesis, gracias a las ya mencionadas becas Talentia de formación de excelencia, con la que pude investigar en museos de Reino Unido, e Inexe, la beca de internacionalización de la Junta de Andalucía que me permitió formarme en museos y empresas relacionadas con la DV en Nueva York, pude contactar con algunos museos, que aceptaron entregarnos los guiones o pistas de audio de las guías audiodescriptivas tras un largo y sinuoso proceso de conversaciones y explicaciones, y con las propias responsables de las guías audiodescriptivas, audiodescriptoras que colaboraron y nos ayudaron en todo momento a conseguir los documentos de los que los museos no tenían copia. Por su parte, Silvia Soler llevó a cabo el mismo proceso de conversaciones y peticiones de cesión de la información durante su estancia doctoral en Rutgers University, en Nueva Jersey. El trabajo conjunto de las dos permitió recopilar un corpus que, en la actualidad, sirve de unión para investigaciones conjuntas (Soler y Luque, en prensa), además

de ser nuestra herramienta de trabajo individual en otro tipo de trabajos investigadores relacionados con nuestros ámbitos específicos.

En la recopilación inicial, pues, contábamos con los museos que ahora componen nuestro corpus, es decir, el MoMa, Brooklyn y Whitney de Nueva York y la Tate Modern de Londres, además de otros, como la Catedral de San Pablo, el museo de artes decorativas Victoria & Albert, la galería del Holocausto en el Imperial War Museum, el British Museum, la villa romana de Brading, el museo histórico de Colchester & Ipswich, los palacios de Holyrood y los Royal Mews, solo en Reino Unido, entre otros de EE. UU. Muchos de estos museos cuentan con galerías y exposiciones de arte visual, como el museo de Colchester, que ofrece una guía audiodescriptiva sobre la colección de arte anglosajón del siglo X, y mi primera intención era incluir también estas guías audiodescriptivas. Sin embargo, el estudio exploratorio inicial me llevó a centrarme en las guías de museos de arte contemporáneo mayoritariamente no figurativo. En este primer acercamiento a las guías de las que disponía, que se complementó con mi experiencia práctica en museos de arte contemporáneo de Reino Unido y EE. UU., pude comprobar que el número de metáforas que se utilizaban como herramienta de descripción de la abstracción y la no figuración era plausiblemente mayor que en las guías de arte figurativo. A esta razón se le sumó el hecho de que había un gran número de museos que contaban con guías audiodescriptivas de obras contemporáneas de la historia del arte.

Así pues, en esta investigación, contaremos con textos de guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo. Desde el punto de vista traductológico, es un corpus monolingüe en lengua inglesa, monomodal y de textos que traducen de forma intersemiótica la información visual a información verbal y que se han oralizado. Es esta particularidad la que lo convierte en un tipo de corpus especial en el que se han aislado textos audiovisuales, en nuestro caso las obras que forman parte de la colección permanente de los cuatro museos, junto con sus traducciones intersemióticas, es decir, las AD. Partiendo de este corpus creado con el texto origen y el texto meta, se llevará a cabo un análisis de las técnicas de traducción y los patrones que se siguen para trasladar la imagen del texto origen al texto meta. En este tipo de corpus, que podemos denominar corpus especializado monolingüe y monomodal con características especiales de los corpus multimodales, existe una

dificultad fundamental, pues al emplear modos diferentes, no es sencillo alinear de forma automática los textos originales y sus traducciones (Soler, 2013: 190). En la actualidad, cada vez existen más aplicaciones específicas que alinean los textos, como la utilizada por el grupo de investigación TRACCE en el análisis de más de 300 películas audiodescriptivas (Taggetti, Jiménez et al., 2010), o el Multimodal Analysis Image, una herramienta informática cuya finalidad es analizar textos multimodales y cuyo uso ha sido aplicado a traducciones audiovisuales (Soler, 2013: 136).

Es necesario tener en consideración que, aunque es monomodal, nuestro corpus nace del contexto multimodal museístico y funciona en relación a la imagen y al contexto que ocurre en el museo. Por tal razón, el análisis siempre se realiza en consonancia con la obra visual, pues la observación de los elementos de la obra nos puede ayudar a determinar las características de determinadas unidades léxicas y su búsqueda en diccionarios, parte central de la metodología de análisis. Pueden consultarse los textos que componen el corpus con sus imágenes correspondientes en el anexo II, además de en las ejemplificaciones relevantes que aparecen en los capítulos 5 y 6.

En lo relativo al tamaño del corpus, está compuesto por unas 35 000 palabras reales, es decir, palabras que han sido estudiadas y que en todo caso son traducción verbal de la imagen. Tenemos que tener en cuenta que las guías audiodescriptivas no solo están compuestas de las AD de las obras visuales. Soler (2013: 240) determinó que la estructura discursiva del género de la guía audiodescriptiva se compone de las siguientes secciones):

1. Presentación

1.1. Bienvenida

1.2. Descripción del museo

1.3. Descripción de la guía y el dispositivo

1.4. Descripción de la exposición

1.5. Deseo de aprovechamiento de la visita

2. Recorrido

2.1. Ubicación del visitante/la obra e indicaciones de desplazamiento

2.2. Identificación de la obra

2.3. Audiodescripción de la obra

2.4. Contextualización de la obra

2.5. Interpretación de la obra

2.6. Instrucciones para utilizar el dispositivo

2.7. Información adicional

3. Despedida

3.1. Cierre

3.2. Agradecimiento y deseo de aprovechamiento

3.3. Autoría y patrocinio

Hemos señalado en negrita (2.3. Audiodescripción de la obra) el único momento narratológico de las guías que consideramos en el análisis de palabras reales relacionadas con la imagen, es decir, las palabras que son la traducción intersemiótica de la obra visual. Sin embargo, tenemos que tener en cuenta que, en algunas ocasiones, se introducen partes adicionales (contexto o interpretación) en el grueso de la AD. En el capítulo 5 trataremos en más profundidad este fenómeno, pero adelantamos que se ha creado una etiqueta específica para estos casos (metáfora de texto, en contraposición con metáfora de contexto), ya que tenemos la hipótesis de que su introducción puede ser deliberada. Normalmente, como señala Soler, las partes están divididas y son fáciles de delimitar.

De esas 35 000 palabras, la mayor parte del corpus está formado por las 31 obras (alrededor de 21 000 palabras) del MoMa. Le siguen las 12 obras de la Tate (casi 8000 palabras), las 6 del Whitney (más de 4500) y, por último, las 2 obras del Brooklyn (alrededor de 1500). Aunque hay AD más largas y otras más cortas, si observamos las 750 palabras de media que se obtienen con las 1500 palabras entre las dos obras de la guía del Brooklyn, son resultados muy similares a los que se obtienen de dividir las 21 000 palabras del MoMa entre 31 obras: unas 700 palabras de media. Por lo tanto, podemos afirmar también que nuestro corpus tiene unas AD bastante homogéneas en cuanto a número de palabras.

Es importante que tengamos en cuenta que, aunque las AD para el análisis de corpus suman 35 000 palabras, una vez eliminados los títulos, introducciones a la obra, interludios e información vacía y las palabras vacías o *stop words* (*there, and, or,*

but, the, a, etc.) (ver apartado apartado 4.6.1), la AD se reduce a la mitad en la mayoría de las veces. En la siguiente tabla puede comprobarse el número total de palabras que han sido analizadas con el método de identificación de metáforas.

OBRA	Nº Palabras
Thomas Hart Benton, <i>Louisiana Rice Fields</i>	401
Jackson Pollock, <i>Number 27</i>	353
George Bellows, <i>Dempsey and Firpo</i>	212
Alexander Calder, <i>The Brass Family</i>	221
Charles Demuth, <i>My Egypt</i>	467
Edward Hopper, <i>Early Sunday Morning</i>	478
David Smith, <i>Hudson River Landscape</i>	374
Pablo Picasso, <i>The Three Dancers</i>	260
Joseph Beuys, <i>Lightning with Stag in its Glare</i>	309
Mona Hatoum, <i>Home</i>	201
Henri Matisse, <i>The Snail</i>	265
Gerhard Richter, <i>Cage</i>	160
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	234
Jackson Pollock, <i>Summertime no. 9^a</i>	302
Mark Rothko, <i>Seagram Murals</i>	160
Natalya Goncharova, <i>Linen</i>	235
Duchamp and Hamilton, <i>The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)</i>	242
Richard Serra, <i>Trip-Hammer</i>	134
Niki de Saint Phalle, <i>Shooting Picture</i>	143
Paul Cézanne, <i>The Bather</i>	100
Pablo Picasso, <i>Les demoiselles d'Avignon</i>	326
Umberto Boccioni, <i>Unique forms of continuity in space</i>	242
Vasily Kandinsky, <i>Panels for Edwin R. Campbell</i>	190
Henri Matisse, <i>The red studio</i>	330
Pablo Picasso, <i>Three musicians</i>	365
Marchel Duchamp, <i>Three bicycle Wheel</i>	150
Piet Mondrian, <i>Broadway boogie woogie</i>	180
Salvador Dalí, <i>The persistence of memory</i>	342
Alberto Giacometti, <i>The chariot</i>	135
Jackson Pollock, <i>One: Number 31</i>	212
Willem de Kooning, <i>Woman I</i>	176
Robert Rauschenberg, <i>First Landing jump</i>	203
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	196
Barnett Newman, <i>Broken obelisk</i>	198
Paul Gauguin, <i>The moon and the earth</i>	320

Henri Matisse, <i>Dance (I)</i>	390
Giorgio de Chirico, <i>Gare Montparnasse (the melancholy of departure)</i>	223
Barnett Newman, <i>Vir heroicus sublimis</i>	198
Jasper Johns, <i>Divers</i>	269
Cy Twombly, <i>Leda and the swan</i>	204
Henri Rousseau, <i>The dream</i>	280
Georges-Pierre Seurat, <i>Evening bonfleur</i>	279
Pablo Picasso, <i>Guitar</i>	220
Ernst Ludwig Kirchner, <i>Street Dresden</i>	407
Alberto Giacometti, <i>The Palace at 4 AM</i>	365
Louise Bourgeois, <i>Quarantania</i>	445
Lee Krasner, <i>Gaea</i>	165
Roy Lichtenstein, <i>Drowning girl</i>	218
Robert Morris, <i>Untilted</i>	110
Joseph Beuys, <i>Eurasia Siberian Symphony</i>	240

Tabla 1: Obras del corpus y su número de palabras

Consideramos que estas 51 obras homogéneas conforman una muestra pertinente del género de guía audiodescrptiva en museos de arte contemporáneo. Las investigaciones que se han centrado en este tipo de textos lo han hecho a través de corpóras de dimensiones reducidas (Piety, 2004; Arma, 2012; Soler, 2013; Edo, 2015; Martínez, 2015; Walczak y Fryer, 2017), que facilitan el análisis manual de los textos y su relación con los segmentos correspondientes del texto origen. La excepción es el anteriormente mencionado corpus de TRACCE, con sus más de 300 películas. Consideramos que la muestra que presentamos en nuestro corpus es además representativa del segmento de población con DV y de la oferta de guías audiodescrptivas que existe en la actualidad en el contexto internacional. Además, según aumenta la especialización de un corpus, aumenta la representatividad ya que, aun siendo más reducidos, las restricciones del contexto “dan lugar a convenciones formales estables cuya prominencia es posible detectar en muestras menores” (Koester, 2010: 68, citado en Soler, 2013: 192).

Este contexto determinado de un segmento de la población, las personas con discapacidad, también es importante para delimitar las características de nuestro corpus. La información contextual y social que se aplica a los textos que analizamos es esencial para entenderlo y poder trabajar con los datos cuantitativos

y cualitativos que obtendremos en el análisis. Para este fin, consideramos importante describir las características situacionales de las guías audiodescriptivas para personas con DV en el museo de arte contemporáneo.

4.3 Características situacionales del corpus

Los registros suelen describirse por sus características léxicas y gramaticales, es decir, por sus características lingüísticas. Biber y Conrad (2011: 6) proponen que se tengan en cuenta asimismo las características del contexto situacional para estudiar y analizar un corpus. Estas características son el contexto espacial, el contexto temporal y el contexto sociocultural reales en los que funciona un texto (Fuertes-Olivera, 2010: 34).

En relación con estas características situacionales, basándonos en Biber y Conrad (2009: 40-46), delimitaremos quiénes son los participantes, cuáles son las relaciones que existen entre ellos y cuáles son el canal y el escenario que describen las guías audiodescriptivas de los museos de arte contemporáneo que componen nuestro corpus.

En cuanto a los participantes, el emisor es singular, aunque habla en nombre de la institución o del comisariado de cada museo o exposición. El trato cercano recreado a través de la voz humana (en contraposición con la voz virtual por ordenador de otras guías, como la de GVAM) sitúa al emisor como lo más parecido a un guía real que acompaña a los usuarios durante la visita y, aunque no se encuentran en el mismo lugar, la AD y las herramientas comunicativas tratan de conseguir que la experiencia sea similar a la de una situación en la que ambos participantes están juntos. En todas las ocasiones, el audiodescriptor o locutor se presenta como tal y a veces introduce a “voces” invitadas, como comisarios, artistas o personal del museo. Su nivel educativo es alto, es un emisor omnipotente, ya que conoce a la perfección la idiosincrasia de la obra visual. Esto aparece en contraposición con el receptor, que no puede conocer la obra visual, ya que es una persona con DV. Sin embargo, tal receptor puede no tener discapacidad o tener algún resto visual. De cualquier forma, el emisor traduce en su totalidad (teniendo en cuenta las restricciones de tiempo y espacio) la obra visual para que la experiencia de su receptor sea lo más completa posible.

En cuanto a la relación entre los participantes, aunque no puede desarrollarse ninguna interacción, la AD trata de que ocurran una serie de interacciones a través de herramientas comunicativas de participación como preguntas, cambio en la flexión de la voz o en el tono, comentarios, etc. Las relaciones sociales entre ambos participantes son inexistentes, aunque se parte de la base de que el emisor cuenta con una serie de conocimientos artísticos y visuales que convierten al receptor en un espectador que requiere de tales conocimientos en la situación. El trato distendido que el audiodescriptor ofrece a los usuarios de la guía es similar al que podría ocurrir en persona. El éxito de este trato cercano depende de diversas técnicas de participación, preguntas o cambios de registro que consiguen que la guía se asemeje a una visita guiada. Por último, los usuarios pueden tener diversos grados de formación y especialización, y la guía suele adaptarse a esto a través de la introducción de terminología específica y especializada que luego se explica y contextualiza. El canal a través del que se transmite el mensaje entre los participantes es oral, aunque el texto haya sido redactado para ser oralizado, como hemos comentado más arriba. El medio específico, por su parte, es una guía audiodescriptiva que puede escuchar tanto en su teléfono o tableta como en un dispositivo ofrecido por el museo. El texto oral de las guías audiodescriptivas no es compartido ni en cuanto al lugar ni al tiempo por los participantes de la comunicación. Sin embargo, como venimos comentando en esta estructura, trata de asemejarse en la mayor medida posible a tal objetivo de cercanía espacial. La comunicación es pública en tanto que cualquier visitante puede utilizar la guía audiodescriptiva, y está relacionada con el contexto comunicativo de las exposiciones de arte con traducción accesible e intersemiótica para las personas con DV en la actualidad.

Tras conocer el contexto en el que se desarrolla este intercambio de conocimiento y esta traducción intersemiótica, compuesto del contexto espacial, el contexto temporal y el contexto sociocultural reales, junto con los participantes y sus relaciones, el canal y el escenario que dan forma a este corpus, es necesario conocer las herramientas de trabajo y análisis con las que se extraen los resultados del mismo. En el siguiente apartado, estableceremos el origen de los métodos de identificación y análisis de los corpóra, la lingüística de corpus, desde la que

repasaremos los estudios de corpus en traducción y, por otro lado, los métodos de análisis en estudios de metáfora.

Los corpórea dependen de una herramienta de trabajo fundamental, que en nuestro caso sirve para llevar a cabo uno de los objetivos de esta tesis doctoral: estudiar y extraer las características del uso metafórico del lenguaje en las guías audiodescriptivas de museos de arte. Esta herramienta es la lingüística de corpus, que sirve de base para lograr un enfoque de análisis cuantitativo y cualitativo, Con análisis cualitativo nos referimos a un análisis en el que se hace una descripción detallada y completa de “un fenómeno lingüístico o del comportamiento de una palabra o grupo de palabras”, y con cuantitativo, al análisis en el que “se asignan índices de frecuencia a los fenómenos lingüísticos observados” en el corpus. La lingüística de corpus permite aunar ambos enfoques y construir modelos estadísticos más complejos, que sirvan para explicar y comprender la evidencia que hallamos en el texto (Ortiz et al., 1999: 180).

Según Evison (2010: 132), la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos en la investigación discursiva es especialmente adecuada al análisis de corpus de dominios específicos y de dimensiones reducidas, como el nuestro. El apartado 4.5, fin último de este capítulo, está dedicado al desarrollo de un protocolo para identificar y estudiar el lenguaje metafórico, el MIPVU, que nació como respuesta a la gran cantidad de investigaciones que estudiaban y analizaban la metáfora basándose en la mera intuición. En cuanto a la unión de análisis cuantitativo y cualitativo, mientras que el primero puede mostrar tendencias generales de nuestro corpus, se requiere un análisis cualitativo del uso metafórico del lenguaje para obtener una mejor comprensión de sus funciones en un contexto específico del discurso, como es la AD de museos y, en particular, las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo.

Antes de pasar a definir la metodología que llevaremos a cabo para identificar las metáforas y los patrones que ocurren en los textos, estableceremos los fundamentos generales de la lingüística de corpus, los estudios de traducción y los estudios de metáfora basados en corpus para comprender dónde se asientan las bases de nuestra metodología.

4.4 La lingüística de corpus como herramienta de análisis

Los estudios de lingüística de corpus son una rama de la lingüística que se ocupan de la investigación de recopilaciones de textos para su posterior análisis; así el lenguaje se estudia en relación a los denominados *corpus* (Kenny, 2001: 23). Se basan en cuatro elementos: datos, descripción, teoría y metodología. Según Olohan (2004: 12), la lingüística de corpus investiga el uso de las características del lenguaje y, a lo largo de los años, se ha convertido en un campo interdisciplinario cuyo objetivo es “llegar a una mejor comprensión del funcionamiento del lenguaje humano” (Olohan, 2004: 15). Los estudios basados en corpus tienen como finalidad analizar elementos léxicos, frasales y gramaticales en su contexto particular, pero no necesariamente por escrito, ya que pueden ser textos orales (Baker, 1993: 226) o gestuales (Cienki, 2010), además de multimodales (Jiménez y Soler, 2013: 23). Tales estudios son significativos porque analizan construcciones particulares en discursos naturales en lugar de oraciones inventadas (Biber y Finegan, 1991, 1994) que ejemplifican lo que ocurre en el lenguaje real (Bowker y Pearson, 2002: 42). Algunos ejemplos podrían ser las conversaciones reales entre emisor y receptor o textos escritos como noticias de periódicos y literatura escrita. Los mismos autores añaden (2002: 45) que, aunque un corpus se define como una “gran recopilación” de textos, el gran tamaño no tiene por qué ser siempre el tamaño acertado. Argumentan que la decisión del investigador sobre el tamaño puede depender de las necesidades del proyecto en cuestión, la disponibilidad de datos y la cantidad de tiempo disponible, tal como ocurre en nuestro corpus, que como hemos expuesto más arriba, es representativo para los fines de esta investigación. Nuestros textos, escogidos por muestreo y representativos del género o contexto que desee analizarse (McEnery et al., 2008: 5), son inductivos de los estudios actuales de géneros especializados. Bolaños (2015: 34), hace uso de la definición de Lemnitzer y Zinsmeister (2010, 40) para proponer otra propia del término *corpus* que se adapte a la actualidad y a la realidad investigadora de nuestro tiempo:

Un corpus es una recopilación de expresiones escritas u orales en una o varias lenguas. Los datos del corpus están digitalizados, es decir, son almacenados y pueden ser leídos por computadora. Los componentes del corpus, las secuencias de textos o expresiones, constan de los datos mismos y de metadatos, que

describen estos datos, y de anotaciones lingüísticas que los clasifican. Las anotaciones lingüísticas son muy importantes para poder estudiar los textos de un corpus. La anotación de corpus es la práctica de añadir información lingüística interpretativa, como por ejemplo a través de etiquetas que indiquen la clase gramatical o semántica a la que pertenece determinada palabra (Hovy y Lavid, 2010: 13). La división en unidades léxicas facilita el estudio de un género o un tipo textual. Por ejemplo, la anotación semántica es muy útil para muchas áreas relacionadas con la lingüística, como la traducción automática, el procesamiento del discurso, el análisis de contenidos, la ironía, etc. (Gries y Berez, 2017:386). Sin embargo, en muchas ocasiones, la anotación semántica de textos no es una tarea sencilla:

While humans seem to experience very little difficulty in accessing and understanding an appropriate sense of a word in natural communicative settings well enough for communication not to break down – both literal or metaphorical/idiomatic – humans tasked with annotating senses of words in context agree with each other less often than might be expected.

(Gries y Berez, 2017: 390)

Por esa razón, es necesario utilizar metodologías que aúnen el trabajo manual con la objetividad científica para que la anotación proporcione formas eficaces de tratar los datos ambiguos o problemáticos, uno de los objetivos de nuestra metodología. Antes de detenernos en ella, repasemos algunas de las investigaciones que se han nutrido de la lingüística de corpus en los dos ámbitos que aúna esta tesis: los estudios de corpus en traducción, y en particular en TAV y en traducción accesible, y los estudios de corpus de metáfora.

4.4.1 *Estudios de traducción basados en corpus*

La lingüística de corpus ha contribuido de forma significativa tanto a la práctica como a la teoría de la traducción (Zanotti, 2013: 20). Un tema crucial en los estudios de traducción descriptiva, como en toda investigación basada en corpus, es el del diseño de corpus. Los métodos de la lingüística de corpus y los estudios de traducción han estado siempre interconectados (Ranzato y Zannotti, 2018: 4), y la práctica se ha llevado a cabo desde hace décadas (Baker, 1993; Mikhailov y Cooper, 2016). Tal como comenta Olohan (2002, 421):

From the perspective of a translation scholar interested in corpus-based translation studies, it is immediately striking that the range of areas of language studies dealt with in general introductions to corpus linguistics (e.g. Biber, Conrad & Reppen, 1998; McEnery & Wilson, 2001; Kennedy, 1998) does not include translation.

Por lo tanto, aunque a comienzos de los años 90 Mona Baker fue una investigadora pionera y abrió las puertas de la investigación de corpus en los Estudios de Traducción e Interpretación (Baker, 1993), en general no ha sido un ámbito de estudio importante. Sin embargo, en los últimos años, autores como Laviosa (2004) Scott (2010) Stubbs (2010) Berber Sardinha (2010, 2012), Kenny (2011), Kruger (2002) u Olohan (2004) han comenzado a centrar sus esfuerzos en este ámbito. En el ámbito de la TAV, autores como Valentini (2013), Baumgarten (2005, 2008), Taylor (2009), Freddi y Pavesi (2009), Pavesi y Perego (2008), Baños et al. (2013) Piazza et al. (2011) o Androutsopoulos (2012) se han ocupado de subtitulado y doblaje, en su mayoría. Más recientemente, Martínez ha abierto una línea de investigación con su trabajo sobre subtitulado para sordos (Martínez, 2015). Por su parte, en el ámbito específico de la AD, autores como Salway (2007), Arma, (2011), Ramos (2013), Soler (2013, 2015) o Walczak y Fryer (2017), por mencionar solo a algunos investigadores, se han ocupado del análisis de textos audiodescriptivos.

La inminente multimodalidad de los textos audiovisuales ha hecho que las nuevas tendencias aboguen por un acercamiento multisemiótico del análisis y la investigación de corpus. Así, como exponen Baños et al.:

[C]orpus investigations focusing exclusively on the verbal component are at risk of overlooking the importance of the other semiotic codes to the meaning-making process in audiovisual products. By combining multimodal theory and the insights provided by corpora interrogation, recent scholarship has opened up fresh inquiry into the multi-semiotic nature of audiovisual texts.

(Baños et al., 2013: 488)

Es muy necesario trabajar con un enfoque multimodal y estudiar las características verbales de los textos audiovisuales sin dejar de lado los modos visuales, por ejemplo, aunque no tengan en el mismo peso en el producto final. Sin embargo, esto no siempre está exento de dificultades. Tal como señala Soler (2013: 190):

La particularidad fundamental de los estudios de corpus en torno a modalidades de traducción intersemiótica como la audiodescripción es la dificultad para alinear de manera automática los textos originales y sus traducciones, dado que emplean modos semióticos distintos.

Sin embargo, en los últimos años, se han venido desarrollando programas informáticos que, mediante un procedimiento de anotación manual, hacen posible estudiar textos escritos (como son las AD) junto a sus textos origen multimodales (como podrían ser las películas). Entre estas aplicaciones se encuentran algunas específicas para vídeo, como Taggetti (Jiménez et al., 2010), desarrollada en el marco del grupo de investigación TRACCE, que ya hemos comentado en capítulos anteriores, y otras diseñadas para el análisis de textos multimodales con imágenes estáticas, como es el caso de Multimodal Analysis Image (Soler, 2013: 197).

Creemos que este tipo de herramientas informáticas son muy importantes para el análisis de determinados usos del lenguaje más generales. Sin embargo, nuestro objetivo es identificar y analizar el lenguaje metafórico de las guías audiodescripciones de museos, por lo que hemos de considerar una metodología de identificación y un marco metodológico de análisis de metáforas muy concreto, que estudie la metáfora como fenómeno lingüístico dentro del corpus monomodal de AD de arte contemporáneo.

En la siguiente sección, repasaremos los métodos de identificación de metáforas lingüísticas de los últimos años para llegar al que sirve de base para cumplir con nuestras hipótesis y objetivos, el MIPVU, un método de identificación de metáfora manual que, gracias al pormenorizado trabajo por fases, se convierte en una

herramienta sencilla y fiable. A través de este método, se identifican palabras relacionadas con una metáfora, es decir, palabras que aparecen en el discurso y que pueden hacer referencia a proyecciones subyacentes entre dominios.

4.4.2 *Métodos de identificación de metáforas lingüísticas*

En la primera sección del siguiente apartado, y como antesala a la descripción de nuestro método, pasaremos a comentar las metodologías que se han desarrollado en los últimos años en el campo de identificación de metáfora, tanto de forma manual como automática.

4.4.2.1 *Enfoques de abajo a arriba y de arriba abajo*

Tal como muestran nuestras consideraciones teóricas, es necesario seleccionar un enfoque que nos ayude a estudiar las metáforas y sus formas y funciones dentro de un corpus. Para el estudio de expresiones metafóricas dentro del discurso de las guías audiodescriptivas de museos de nuestro corpus, hemos seleccionado un enfoque de abajo a arriba (*bottom-up*), en el que no se presuponen metáforas conceptuales (Chilton, 1996; Koller, 2004; Musolff, 2004), tal como en las metodologías que siguen un enfoque de arriba a abajo (*top-down*). En un enfoque de arriba a abajo se sigue una metodología de búsqueda de metáforas lingüísticas basadas en metáforas conceptuales predeterminadas, mientras que en un enfoque de abajo a arriba se identifican las metáforas lingüísticas antes de que se formulen los mapas conceptuales (Krennmayr, 2013), y es en una etapa posterior en la que, si se requiere, se derivan las metáforas conceptuales de las expresiones lingüísticas identificadas con el método. Por ejemplo, si en un corpus de textos periodísticos quieren localizarse expresiones relacionadas con la metáfora conceptual *el enfado es calor encerrado en un recipiente a presión*, que viene de la metáfora superior *el cuerpo humano es un recipiente* (Kövecses, 1986, 1989, 2000), se buscarán unidades léxicas relacionadas con el calor y la presión: derramar, quemar, fuego, caliente, etc. En este caso, el enfoque de arriba a abajo localizaría únicamente las expresiones deseadas, relacionadas con el calor y la presión. Si se analizara ese mismo corpus de textos con un enfoque de abajo a arriba, se podrían encontrar diferentes tipos de estructuras metafóricas sin dar prioridad a ninguna, y más tarde se

seleccionarían las que tienen que ver, si las hubiera, con la metáfora conceptual *el enfado es calor encerrado en un recipiente a presión*, o su superior *el cuerpo humano es un recipiente*.

Aunque el enfoque de arriba a abajo puede ser útil si el objetivo es examinar patrones en un gran número de expresiones lingüísticas metafóricas (por ejemplo, en los estudios de Charteris-Black, 2004 o Deignan, 2005) o trabajar con grandes cantidades de datos para localizar patrones concretos conceptuales, en términos más generales, los resultados del Grupo Pragglez (2007), como hemos comentado en el capítulo anterior, nos muestran que el proceso de identificación de metáforas no requiere tanto de procesos intuitivos como de un procedimiento explícito que tenga como objetivo formular mapas conceptuales y determinar los conceptos que están involucrados en el mapa.

Así pues, y siguiendo la propuesta de Steen (2007), dejamos de lado el enfoque puramente cognitivo-lingüístico y observamos nuestro corpus como un conjunto de textos compuestos por un sistema simbólico del que nos interesa estudiar la función lingüística de la lengua, es decir, que se basa en la identificación de expresiones lingüísticas en lugar de conceptuales, para posteriormente estudiar su dimensión cognitiva. Así, el análisis de la función lingüística sienta las bases para una segunda fase en la que se pueden estudiar el procesamiento de metáforas, los patrones o las relaciones entre las expresiones o entre ellas y el texto completo. Alejándose de las teorías que consideraban la metáfora como una simple herramienta conceptual, la metáfora para Steen es abordada como una herramienta lingüística y una herramienta de comunicación.

Consideramos que este enfoque es coherente con nuestra investigación y con las nuevas teorías de lingüística de corpus, ya que no se centra en identificar una serie de metáforas conceptuales preestablecidas (Cameron, 2003: 154), sino que de forma ascendente se analiza e identifica la totalidad del texto. Sin embargo, podría plantear problemas en la medida que se convierte en un enfoque intuitivo e individual de cada investigador. Si un investigador ha trabajado con un tipo de metáforas, su intuición no científica puede llevarlo a identificar expresiones que no lo son, o la falta de costumbre de trabajar con otras expresiones metafóricas puede conducirlo a no identificarlas con metodologías intuitivas. Es por tanto necesario

complementar el enfoque de arriba a abajo más intuitivo con metodologías de identificación que sigan un patrón concreto y que estén basadas en pautas establecidas, de forma manual o automatizada. En el siguiente apartado, mostraremos una perspectiva de las metodologías de identificación manuales y automáticas más interesantes para nuestro corpus y que consideramos utilizar en el proceso de desarrollo de esta tesis.

4.4.2.2 *Metodologías de identificación manuales y automáticas*

Es esencial que consideremos en este punto que el proceso de extracción está separado del proceso de identificación de metáforas. Es necesario un método para determinar si los elementos extraídos de un corpus como candidatos a ser metafóricos son en realidad metáforas. Esta identificación suele llevarse a cabo unilateralmente, es decir, el investigador examina el texto y decide unilateralmente lo que es metafórico. A veces se mejora la precisión mediante el uso de procedimientos intraclasificadores, que implican la comprobación repetida de los datos (Cameron, 2003: 155). La principal objeción a este método en particular es su subjetividad; los investigadores rara vez están completamente de acuerdo entre sí cuando identifican metáforas y es complejo llegar a un acuerdo de criterios objetivos en cuanto a esta tarea. Cuando hay varios anotadores que no se ponen de acuerdo, esto puede indicar que debe haber un procedimiento mejor para decidir si una expresión es metafórica o literal. Las decisiones consensuadas pueden alcanzarse utilizando un diccionario fiable que diferencie entre el significado básico de una palabra y su sentido metafórico ampliado (Cameron, 2003; Semino et al., 2004; Steen et al., 2010b).

Por lo tanto, con el fin de utilizar una metodología científica y consistente, en este trabajo nos decantamos por seguir las indicaciones del Grupo Pragglej y así crear un marco metodológico que nos sirva para trabajar con nuestro corpus, minimizando los problemas y los errores de identificación. La calidad empírica del método MIP, mejorado y aumentado en el método MIPVU y, por último, germen del DMIP (sobre metáfora deliberada, piedra angular de esta tesis), será la herramienta seleccionada para llevar a cabo este trabajo. El método, sus características y pasos y su adaptación a nuestra investigación se desarrolla en el apartado 4.6.

Debido a las dimensiones de nuestro corpus, en un primer momento consideramos la posibilidad de utilizar programas automáticos de identificación y reconocimiento de metáfora. Aunque tenemos en cuenta que se han hecho avances en este tipo de herramientas informáticas, en la actualidad no existen aún herramientas que consigan la exactitud de una anotación manual en el ámbito de la identificación y análisis de metáforas. En el siguiente apartado, repasaremos algunos de los métodos más importantes y de mayor difusión de los últimos años, ya que podremos extraer información para la posterior fase de identificación.

4.4.2.3 Los métodos informáticos

En los últimos años, se han hecho esfuerzos para explorar la identificación automática de metáfora por medio de programas informáticos. Los esfuerzos de los investigadores (Berber Sardinha, 2010, 2012, 2015; Mason, 2004) se centran en desarrollar programas capaces de identificar el lenguaje metafórico y que puedan ejecutarse con grandes cantidades de texto y con una baja tasa de error. Aunque los programas actuales aún no se ajustan a la capacidad de la codificación humana (Krennmayr, 2011; Herrmann, 2013), hay algunas investigaciones que con toda seguridad podrán ser muy útiles en el futuro.

Berber Sardinha (2015) identifica una metodología de identificación de metáfora en córpora en su evaluación cuantitativa de los métodos para la recuperación de metáforas que se basa en la lectura de partes de un corpus extenso para encontrar candidatos que luego se buscan en todo el corpus a través de un concordante, es decir un tipo de buscador de concordancias en el que se introduce un término. Esto permite, por ejemplo, identificar y estudiar una palabra en contexto, observar lo común que es. Las herramientas informáticas que pueden utilizarse para llevar a cabo este procedimiento se basa en los siguientes patrones: la búsqueda de metáforas a través de palabras clave, o palabras cuyas frecuencias son estadísticamente más altas en determinado corpus en comparación con un corpus de referencia; la búsqueda de metáforas a través de Metaphor Candidate Identifier, una herramienta en línea desarrollada por él mismo y que busca palabras usadas de forma metafórica mediante la concordancia de palabras sencillas y patrones extraídos de una codificación manual anterior; y la búsqueda de metáforas

mediante el cálculo de la relación semántica, gracias al cálculo entre el grado de diferencia de los significados de las palabras que se encuentran cerca dentro del texto.

El objetivo del Metaphor Candidate Identifier es recuperar términos utilizados de forma metafórica en un corpus. Funciona haciendo coincidir cada palabra de un corpus, sus patrones y la categoría gramatical a la que corresponda con un conjunto de cinco bases de datos compiladas a base de concordancias codificadas manualmente, para calcular luego el promedio de probabilidad de que esa palabra sea usada de forma metafórica. Cada base de datos contiene información específica sobre las palabras, sobre los conjuntos de tres palabras que preceden y siguen a cada término, sobre la palabra inmediata a la izquierda y a la derecha del término y sobre la categoría gramatical asignada por un etiquetador. El resultado es una lista ordenada de palabras *candidatas*, ordenadas por su probabilidad de uso metafórico. El MCI es una herramienta en línea disponible en dos versiones, una para el análisis de los corpus portugueses y otra para los corpus ingleses; ambas versiones pueden ser consultadas gratuitamente en el sitio web del CEPRIL (Centro de Investigación, Recursos e Información sobre el Lenguaje, Universidad Católica de Sao Paulo) en www2.lael.pucsp.br. Este autor acude a la unión de varias herramientas para elaborar una metodología válida, ya que el corpus de 23 000 palabras con el que trabaja se ha creado partiendo del Metaphor Identification Procedure, MIP, base de esta tesis.

Tras realizar una serie de experimentos con diversos textos, herramientas y procedimientos, el autor llega a la conclusión de que su método tiene una precisión más alta que otros, y que supera la precisión de los etiquetados humanos que trabajan con los mismos textos, dejando siempre claro que no es realista comparar los resultados de tareas tan diferentes como el etiquetado informático y automático y el humano e individual, ya que no es viable esperar que la identificación automática de la metáfora sea fiable completamente, debido a la cantidad de elementos contextuales que definen el carácter metafórico de un término, que tienen que ser examinados de forma manual. Además, el análisis de corpus con el programa extrae una gran cantidad de expresiones potencialmente metafóricas, lo que dificulta la tarea de encontrar las palabras usadas realmente con un sentido metafórico (Deignan, 2009: 17). La solución que se plantea a esta cantidad ingente de términos potencialmente metafóricos es seleccionar solo los

términos con una frecuencia alta en relación a los otros cinco corpus de trabajo. Esto, de nuevo, dificulta un trabajo exhaustivo, ya que limita mucho la posibilidad de trabajar con textos de forma individual. Por otra parte, no contiene una herramienta de desambiguación lingüística, y llega a confundir términos como *meia* (calcetín) y *meia* (media), creando mapas conceptuales erróneos y difíciles de tratar.

El programa CorMet de Mason (2004) tiene como objetivo detectar metáforas conceptuales en formas verbales, para luego aprender preferencias selectivas y variaciones sistemáticas en diferentes dominios basándose en el conocimiento de WordNet, una gran base de datos léxica estructurada de forma jerárquica, y haciendo búsquedas en miles de textos de internet para posteriormente analizar el uso repetido de pares de unidades léxicas. La muestra que se utilizó para probar el programa fue muy pequeña (solo se estudiaron 13 mapas conceptuales) y las directrices para aceptar como metafórica o no una palabra, muy subjetivos, en tanto que es el investigador el que rechaza o acepta en última instancia los resultados que se han obtenido mediante procedimientos informáticos. CorMet es una herramienta informática para análisis de corpus cuya finalidad es identificar mapas metafóricos entre conceptos. Esta identificación se lleva a cabo al establecer variaciones sistemáticas en las preferencias selectivas específicas del dominio. Una preferencia selectiva es la predilección de un verbo por un tipo particular de argumento en un rol particular (Mason, 2004: 24). Por ejemplo, el objeto del verbo *pour* (verter) es generalmente un líquido. Cualquier sustantivo que acompañe a *pour* se debe entender como líquido, ya sea de forma metafórica o literal. Con la herramienta CorMet se pueden identificar metáforas convencionales gracias a las diferencias sistemáticas en las preferencias selectivas entre dominios. El autor expone que una frase como “Funds poured into his bank account” en un documento de temática económica muestra que *pour* tiene una preferencia selectiva financiera. Al comparar esta preferencia selectiva con las preferencias selectivas de *pour* en el dominio de laboratorio, CorMet puede mostrar que ocurre un mapa metafórico de dinero a líquido. De este modo, el programa puede ayudar a articular la estructura de algunas de las metáforas conceptuales. Hay que tener en cuenta que su uso está indicado para identificar solo algunas de las frases y estructuras metafóricas y algunos de los mapas entre dominios, pero, tal como indica Mason (2004: 25), “is not designed to be a tool for reliably detecting all instances of a particular metaphor”.

Las herramientas informáticas que se basan en palabras clave son las menos exigentes porque se implementan en programas relativamente fáciles de usar (tales como WordSmith Tools y Kitconc). Las frecuencias de estas palabras monoléxicas o agrupaciones polilexemáticas son estadísticamente más altas en determinado corpus en comparación con un corpus de referencia. Para trabajar con ellas, la aplicación WordSmith Tool (Scott, 1997) es muy útil, según las necesidades del investigador y los patrones que desee estudiar. Además de a través de esta aplicación, Berber Sardinha (2015: 23) recomienda otros programas para extraer palabras clave, como Kitconc (Moreira Filho, 2008) o CEPRIL (www2.lael.pucsp.br/corpora), que también pueden adaptarse a diferentes contextos específicos de investigación. Por ejemplo, en los estudios de metáfora, numerosos autores han utilizado las palabras clave como primera fase para seleccionar expresiones que podrían ser metafóricas y avanzar después en su análisis con otro tipo de herramientas en corpus de gran tamaño (Philip, 2008; Berber Sardinha, 2010). Este último autor ha llegado posteriormente a la conclusión de que un método que se base en palabras clave, por ejemplo, palabras que aparecen con mucha frecuencia en comparación con un corpus de referencia, solo pueden detectar una pequeña parte de los términos usados de forma metafórica en un texto. Muchos términos y expresiones relevantes se pierden, ya que la mayoría de las palabras usadas de forma metafórica no son particularmente frecuentes, por lo que los programas de este tipo no las extraerían como palabras clave. Además, en lugar de seleccionar los términos de búsqueda de los dominios de origen o meta se pueden buscar marcadores metafóricos como *como*, *parecido*, *con forma de*, etc. (Goatly, 1997) aunque, dado que este tipo de marcadores pueden hacer referencia a otras expresiones no metafóricas, tales búsquedas producen una amplia variedad de fenómenos lingüísticos.

En el desarrollo de sus investigaciones con los programas informáticos que parten de las palabras clave, Berber Sardinha (2015: 32) llegó a la conclusión de que no parece ser una técnica de recuperación de metáforas particularmente eficaz, porque, aunque se pueden obtener datos sobre la frecuencia de las palabras y sus propiedades textuales, tales como estilo, carácter o prominencia del texto, las palabras clave solo nos ofrecen datos sobre la identificación de metáforas per se, y no sobre la relevancia o papel de tales expresiones. Sin embargo, debemos tener en cuenta que los programas como WordSmith Tool no se diseñaron para recuperar

metáforas, sino que se utilizan como ayuda a un trabajo que se desarrolla en fases y son de gran ayuda si el objetivo es seleccionar determinadas palabras y estudiar frecuencias, lo que se aleja de nuestro objetivo primordial en esta tesis.

En general, los procedimientos informáticos ofrecen a los investigadores una pérdida de fiabilidad en cuanto a la selección de términos candidatos a ser expresiones metafóricas, pero también ofrecen la posibilidad de aumentar el corpus y unir varios, lo que supone abrirse a investigaciones aplicadas en campos amplios y a avances cuantitativos en la identificación y posterior análisis de metáforas. La elección del método dependerá siempre de los objetivos de los proyectos de investigación concretos, por lo que no tiene sentido hablar de un método superior a los demás. En general, se deben tener en cuenta las ventajas e inconvenientes de los métodos para la recuperación de metáforas para mejorar la eficiencia y la cobertura, siempre en consonancia con la investigación en curso.

Es también interesante observar el método desarrollado por Stefanowitsch (2006), llamado Metaphorical Pattern Analysis (MPA). Con este método, primero se identifican las palabras clave de un dominio meta (a través del análisis de frecuencias, por ejemplo), y luego se extraen las concordancias que incluyen esas palabras en un corpus. La herramienta puede recuperar un gran número de patrones metafóricos buscando el lexema del dominio meta en un corpus e identificando las metáforas asociadas a esos patrones metafóricos. Las concordancias recuperadas, que son expresiones metafóricas, se agrupan en varias categorías dependiendo de sus metáforas conceptuales subyacentes. Stefanowitsch afirma que este método tiene el potencial de revelar el inventario completo de los mapas conceptuales que ocurren en relación al dominio de destino, aunque solo identifique una expresión metafórica. Sostiene que el MPA es más exhaustivo que cualquier búsqueda manual de corpus, que necesariamente debe ser limitada por cuestiones de tiempo. Como ejemplo del procedimiento, se realiza una búsqueda de términos metafóricos relacionados con la metáfora conceptual *la felicidad es luz o ilumina (light)*, en una parte del British National Corpus relacionados con *light*, de la que se obtienen expresiones como *X's face light up/shine with joy, joy shine in/lighten X's face, X's eyes be bright/luminous with joy, X beams with joy* o *X reflect joy*. Una desventaja obvia es que las expresiones metafóricas que no contienen temas explícitos no serán identificadas por este método. Como en la mayoría de los métodos de identificación, se requiere de otro procedimiento de identificación si

se desea identificar todas las metáforas lingüísticas en un corpus, esencial para la mayor parte de los estudios de metáfora actuales.

Tenemos que tener en cuenta que tanto la investigación cualitativa como la investigación de metáforas con métodos mixtos dependen en última instancia de la interpretación humana y de la codificación de metáforas en cada texto en particular (Ignatow y Mihalcea, 2017). En la actualidad, la situación ha cambiado, ya que numerosos equipos de investigación en informática y en campos relacionados están desarrollando métodos asistidos por ordenador para detectar de forma automática metáforas en textos. Los primeros intentos de Fass (1991) o trabajos más recientes, como los de Mason (2004), se basaron en conocimientos semánticos y de dominio predefinidos para intentar identificar metáforas en los textos. También los intentos de Mason han abordado el problema considerando los usos literales y no literales en los sentidos de una misma palabra o han identificado expresiones metafóricas que cuenten con un término más concreto y otro más abstracto.

Los resultados de los esfuerzos de los lingüistas computacionales para automatizar la extracción de metáforas abren aún más un camino iniciado hace más de dos décadas que ofrece un gran potencial para los métodos automatizados de identificación y análisis de metáfora y las investigaciones aplicadas.

4.4.2.4 Las nuevas tendencias en análisis de corpus

En los últimos años, y gracias a los programas abiertos y gratuitos, creados de forma colaborativa, se han desarrollado otras herramientas que pueden ser utilizadas tanto para el análisis de metáforas, como para el análisis narrativo son los paquetes de QDAS (software de análisis de datos cualitativos), como ATLAS.ti (<http://atlasti.com>), MAXQDA (<http://www.maxqda.com>) y NVivo (<http://www.qsrinternational.com/producto>).

ATLAS.ti ha sido precisamente utilizado por la autora de esta tesis con fines específicos de análisis de metáfora dentro de un corpus multilingüe escrito para ser hablado, compuesto por las audioguías descriptivas (audio y/o guión) de 16

museos de arte de Francia, Estados Unidos, Reino Unido y España (Soler y Luque, en prensa). La dimensión *metáfora* se analizó en el corpus en inglés que ya hemos mencionado al comienzo de este capítulo y que comprende la investigación de esta tesis doctoral. La herramienta fue seleccionada debido a su interfaz fácil de usar y a las numerosas opciones de recuperación de datos que ofrece. Este análisis semántico pudo realizarse gracias a la función de ATLAS.ti de crear códigos semánticos personalizados, los cuales son asignados a segmentos de texto y son fácilmente recuperables para obtener datos cuantitativos y cualitativos del corpus analizado.

Otro programa que puede tener validez e interés en los estudios de metáfora y corpus es WordNet::Similarity (Patwardhan & Pedersen, 2006), un programa que calcula las diferencias de significado entre palabras que están cerca en el texto, y puede ser interesante para el estudio de metáforas, ya que la incongruencia entre dominios es una característica de las metáforas, es decir, una metáfora se identifica porque hay una incongruencia entre el significado del dominio meta y el del dominio origen, aunque tengan semejanzas que ayudan a crear el mapa entre ellos. Sin embargo, WordNet::Similarity no es sencillo de usar para el usuario inexperto, ya que requiere conocimientos avanzados de programación.

Los programas actuales todavía no coinciden con la capacidad de codificación humana, pero tenemos que tener en cuenta los avances que se están desarrollando y que auguran un futuro prometedor. Hasta que los programas de ordenador sean más fiables y sencillos, la mejor opción para generar un corpus anotado para el lenguaje metafórico es codificar a mano utilizando un procedimiento fiable de identificación metáfora como el Metaphor Identification Procedure (MIP) (Krennmayr, 2011). Un etiquetado de datos tan meticuloso y con una tasa de error tan baja configura las nuevas investigaciones lingüísticas, conceptuales y de procesamiento del lenguaje. Este enfoque ascendente no se centra en metáforas conceptuales predefinidas, sino que puede detectar todas las unidades metafóricas de un texto. Esto permite cuantificar el uso metafórico del lenguaje. Esta cuidadosa recopilación de datos con un bajo índice de error sienta las bases para una investigación lingüística, conceptual y de procesamiento más elaboradas. En el siguiente apartado, analizaremos los dos métodos de identificación de metáfora que han servido para conformar nuestra metodología de investigación.

4.5 Metodología de investigación: MIPVU

Después de llevar a cabo una pormenorizada recapitulación de metodologías de identificación de metáfora asociadas a herramientas informáticas, volvemos a nuestro punto de partida; como ya comentamos en el capítulo 2 sobre la teoría de la metáfora, esta investigación se basa en el Metaphor Identification Procedure (MIP), predecesor del mejorado Metaphor Identification Procedure Vrije University (MIPVU), ambos métodos por fases que sirven para identificar expresiones metafóricas en un texto mediante el uso de diccionarios y una serie de pruebas de análisis del significado básico y contextual.

A diferencia de su predecesor, el MIPVU se centra no solo en las metáforas indirectas, sino en tres tipos de expresiones metafóricas:

a. las expresiones indirectas, en las que el lenguaje es usado de manera indirecta para expresar la conceptualización de un dominio meta mediante un dominio fuente, como por ejemplo *its limbs are securely **anchored** to blocks*¹, en el que el verbo *to anchor* se usa metafóricamente para *anclar* una escultura a un bloque de piedra; b. las expresiones directas, como las comparaciones o las presentaciones contrafácticas, como *the head juts out like **the prow of a ship***, en la que la metáfora es directa y se crea a partir de la comparación de dos elementos a través de una comparación; y c. las expresiones implícitas, que se conectan con las metáforas mediante elementos cohesivos (no necesariamente metafóricos por sí mismos), como pronombres e incluso elipsis, como en la expresión *it is large and pointed*, si ese *it* se refiriese a la anterior cabeza con apariencia de proa de barco.

Además de asentar nuestra metodología de identificación y análisis en estas dos metodologías, tendremos en cuenta la recientemente expuesta teoría de la metáfora deliberada y, por consiguiente, el método de identificación de metáforas deliberadas, que llevaremos a cabo tras identificar las metáforas del corpus.

¹ Este ejemplo y los siguientes se han extraído del apartado XX, en el que se ejemplifica el método de identificación y análisis con una obra extraída del corpus, *Unique Forms of Continuity in Space*, del escultor italiano Boccioni, que pertenece a la colección permanente del MoMa, en Nueva York.

Por lo tanto, el método que se utiliza en esta tesis doctoral será una adaptación del creado por Steen et al. (2010b) con el objetivo de reconocer e identificar, cualificar y cuantificar metáforas. A través de este método, se identifican palabras relacionadas con una metáfora (MRW, siglas en inglés de *metaphor-related word*), es decir, palabras que aparecen en el discurso y que pueden hacer referencia a proyecciones subyacentes entre dominios, centrándose en las formas lingüísticas y no en la estructura conceptual superior.

La metáfora se caracteriza según el MIPVU por causar una discontinuidad o una incongruencia en el discurso en lo que se refiere al tema o a la referencia de lo que se habla. Como se ha introducido a lo largo de las páginas teóricas de este trabajo, a través de una expresión metafórica se introduce un dominio conceptual ajeno en el dominio conceptual que domina el discurso. Esta discontinuidad o incongruencia debe resolverse realizando una correspondencia entre el dominio fuente y el dominio meta, es decir entre la referencia ajena y la real, y sobre el mapa que se crea para tomar de un dominio características que se asientan en el otro. En el caso de la metáfora directa anterior, *the head juts out like **the prow of a ship***, las características de la referencia ajena (dominio origen), es decir, *la proa de un barco*, se proyectan de forma incongruente sobre la referencia real (dominio meta), es decir, *la cabeza*. Esta discontinuidad se resuelve al realizar una correspondencia entre el tamaño, la forma u otras características de la proa del barco y la cabeza de la escultura.

Se ha comprobado que el MIP es un medio eficaz para identificar metáforas lingüísticas, incluso por parte de investigadores de forma individual que trabaja sin consulta a otros investigadores (Berger, 2013; Marhula y Rosiński, 2014; Berri y Bregnant, 2015). Las primeras investigaciones asociadas al MIP (Steen, 2007; Steen et al., 2010b) nos hablan de un método de trabajo en el que se cuenta con varios análisis y revisiones por parte de diversos investigadores que sirven para estandarizar los criterios y llegar a un acuerdo en los casos más problemáticos o aislados. Sin embargo, con el MIPVU y su refinamiento en la búsqueda de metáforas directas, los pasos que hay que seguir para identificar expresiones posiblemente metafóricas son sencillos y directos, y consideramos que, al igual que la mayoría de los investigadores que han hecho uso de estas metodologías para la

identificación metáforas en corpus), para el caso que nos ocupa no es necesaria una revisión entre pares. La introducción de una serie de mejoras dio además consistencia y transparencia al proceso de identificación de metáforas, como veremos en las adaptaciones del MIPVU en el apartado 4.5.2.

Repasemos pues las principales características que convierten al MIP en el método óptimo de identificación de metáforas para los propósitos de nuestra tesis y que han seguido formando parte de la idiosincrasia del MIPVU, que repasaremos a continuación del siguiente apartado.

4.5.1 *Orígenes: el Metaphor Identification Procedure*

En primer lugar, a través de esta investigación se pretende identificar todo el lenguaje metafórico del corpus y no solo una muestra restringida. Por lo tanto, un enfoque de abajo a arriba, como el MIP y sus subsecuentes mejoras, es el más adecuado, ya que no parte de conjuntos predefinidos de metáforas conceptuales y no se centra en la búsqueda de un tipo determinado de metáforas, sino que considera todas las unidades léxicas del texto. En segundo lugar, el MIP no se basa en la intuición y limita la identificación de metáforas al verificar los significados de cada término analizado en un diccionario, añadiendo rigor al procedimiento.

El MIP asume que las palabras usadas de forma metafórica en el discurso alteran la coherencia semántica, ya que introducen un dominio conceptual ajeno (Charteris-Black, 2004: 24). Por ejemplo, en la expresión *Está muy bajo de ánimos*, el significado contextual de *bajo* no se refiere a algo que es de poca altura, sino que está relacionado con la metáfora conceptual alto es feliz y bajo es triste, como en *Tengo los ánimos por los suelos*, *Qué subidón tengo* o *Mi madre se sentía en lo más alto*, todos casos en los que se introduce un dominio ajeno al objetivo de la expresión. Asumiendo que el sentido básico es el punto de referencia léxico-semántico, el sentido contextual es un caso de uso indirecto que necesita ser resuelto (Krennmayr, 2014: 15). Podríamos decir que la parte más importante del MIP es la comparación de los significados contextuales con los significados básicos de las unidades léxicas. Si existe un contraste entre los dos significados, pero a la vez pueden entenderse uno en comparación con el otro, estamos hablando de un uso metafórico de la unidad

léxica y, por ende, de su significado en contexto. El procedimiento consiste en llevar a cabo una serie muy concreta y breve de instrucciones (Grupo Pragglejaz, 2007: 3), que pasamos a describir:

1. Leer todo el texto o discurso para comprender su significado de forma general.
2. Determinar las unidades léxicas de todo el texto o discurso.
3. a. Para cada unidad léxica del texto, establecer su significado contextual, es decir, cómo se aplica a una entidad, relación o atributo en la situación que se evoca en el texto. Es necesario tener siempre en cuenta lo que precede y antecede a la unidad léxica.
- 3b. Para cada unidad léxica, determinar si tiene un significado actual más básico en contextos distintos del contexto del texto o discurso.

Debemos tener en cuenta que los significados básicos en muchas ocasiones tienden a ser más concretos, además de evocar algo sencillo de imaginar, ver, oír, sentir, oler o saborear. Muchas veces están también relacionados con la acción corporal, son más precisos e históricamente suelen ser más antiguos.

3c. Si la unidad léxica tiene un significado actual o contemporáneo más básico en contextos distintos del contexto dado, decidir si el significado contextual contrasta con el significado básico, pero puede entenderse en comparación con él.

4. En caso afirmativo, marcar la unidad léxica como metafórica.

Como herramienta de trabajo, el método recomienda el uso del Diccionario de Inglés de Macmillan para Estudiantes Avanzados, a menos que se indique lo contrario.

Teniendo en cuenta la importancia de esta metodología de identificación, anotación y posterior análisis que es la base de la nuestra, y habiendo explicado las partes interesantes sobre las que nace y se desarrolla nuestra investigación,

pasamos a contemplar el método refinado del MIPVU, que como ya hemos comentado, añadió cuestiones de forma y resultados que nos interesan sobremanera para nuestro objetivo principal: estudiar las metáforas deliberadas.

Este apartado será una presentación independiente del proceso como herramienta autónoma, que posteriormente adaptaremos en el apartado 4.6. Tal como exponen sus creadores (Steen et al., 2010b), puede ser usado como un manual de referencia por cualquiera que pretenda identificar expresiones metafóricas y todas las palabras del discurso que pueden tomarse como expresiones léxicas de mapas subyacentes entre dominios, como los marcadores metafóricos de los que hemos hablado anteriormente y que ahora expondremos con detenimiento.

4.5.2 Procedimiento básico del MIPVU

Según el MIPVU, la búsqueda e identificación de metáforas en el discurso se puede lograr de manera sistemática y exhaustiva si se sigue una serie de sencillas pautas que vamos a exponer y que desarrollaremos en las siguientes secciones y subsecciones. Para observar el método desarrollado parte por parte con explicaciones pormenorizadas, se puede consultar el apartado 6.1, en el que se ejemplifica el método de identificación y análisis con una obra extraída del corpus, *Unique Forms of Continuity in Space*, del escultor italiano Boccioni, que pertenece a la colección permanente del MoMa, en Nueva York. En este apartado exponemos las fases como método ordenado.

1. Buscar metáforas (*metaphor-related words*, según la terminología del método) examinando el texto palabra por palabra.
2. Cuando una palabra se utiliza de forma indirecta y ese uso puede explicarse gracias a un mapa entre dominios a partir de un significado más básico de la palabra, marcar la palabra como metáfora .
3. Cuando una palabra se usa directamente y su uso puede explicarse de manera potencial con alguna forma de mapa entre dominios a través de un referente o tema más básico del texto, marcar la palabra como metáfora directa.

4. Cuando alguna palabra se utiliza con fines de sustitución léxicogramática, como en los pronombres personales de terceras personas; cuando se produce una elipsis, como en algunas formas de coordinación; o cuando se transmite un significado directo o indirecto a través de tales sustituciones o elipsis y pueden explicarse de manera potencial con alguna forma de mapa de dominios cruzados a partir de un significado, referente o tema más básico, marcar como metáfora implícita.

5. Cuando una palabra funciona como marcador de un mapa entre dominios, marcar como marcador.

6. Cuando una palabra es una nueva formación acuñada por el autor del texto, examinar sus partes independientes de acuerdo con los pasos 2-5.

Si lo comparamos con el MIP, observamos que los puntos 1 y 2 son esencialmente los mismos. Los puntos 3 y 4 se refieren a dos adiciones relacionadas con otras formas de metáfora que quedaban fuera en el MIP y que son de vital importancia para identificar y comprender los mapas que se crean y la manera de crearse. El punto 5 trata de la identificación de marcadores de metáforas. Por último, el punto 6 incluye instrucciones para el manejo de nuevas unidades léxicas. Ahondemos pues, ahora, en cada uno de los pasos para conocer su utilidad.

Paso 1: Buscar palabras relacionadas con la metáfora examinando el texto palabra por palabra

En MIPVU, el eje central del procedimiento es que la unidad de análisis es la palabra y en ella se centra la búsqueda de metáfora. Hay otras posibilidades, como el morfema o la frase en su conjunto, pero la metodología que hemos seleccionado para servirnos como herramienta para esta tesis solo se centra en la palabra. Bajo nuestro punto de vista, es la unidad de análisis perfecta, como ya comentaba uno de los padres de la semántica y la sintaxis moderna, John Lyons, en su obra *Language, Meaning and Context* (1981), motivados también por la relación funcional entre palabras, conceptos y referentes en el análisis del discurso (Krenmayr, 2010, 16). Un enfoque sistemático y explícito de la unidad de análisis es también crucial para un análisis cuantitativo coherente y correcto de los datos que manejaremos.

Por otra parte, como pasaremos a detallar en la sección 4.6 de adaptaciones de nuestra metodología, la elección de la palabra como unidad léxica de análisis es muy acertada, ya que la denominación que nos interesa está basada en lo icónico y lo visual, a lo que se hace referencia en nuestro corpus de forma nominal. Hay algunas excepciones que aparecen en MIPVU y que también tomaremos como propias: verbos frasales, algunos compuestos y los nombres propios.

Paso 2: Cuando una palabra se utiliza de forma indirecta y ese uso puede explicarse gracias a un mapa entre dominios a partir de un significado más básico de la palabra, marcar la palabra como metáfora

El uso indirecto de unidades léxicas que pueden explicarse mediante un mapa entre dominios se identificaba ya mediante el MIP, y en el MIPVU se realizan algunos ajustes. Estas son las directrices:

1. Identificar el significado contextual de la unidad léxica:

El significado contextual de una unidad léxica es el significado que tiene en el contexto discursivo. Puede ser convencional, y se encontrará en un diccionario general de uso; pero también puede ser novedoso, especializado o muy específico, en cuyo caso no se encontrará en un diccionario general de uso. Al identificar el significado contextual de una unidad léxica, pueden surgir varios problemas según el MIPVU, de los que seleccionamos y resumimos los que pueden surgir en nuestro proceso de identificación: falta de conocimiento del contexto, expresiones inventadas por el emisor, localismos, tecnicismos, etc. En muchos de estos casos (en su mayor parte localismos y tecnicismos) podemos consultar otros diccionarios que se adapten al contexto. Además, el MIPVU introduce en estos casos la etiqueta WIDLI (en inglés, *when in doubt, leave it in*, en caso de duda, dejarla dentro). Para nuestro trabajo, preferimos no utilizar esta regla que solo nos llevaría a tener problemas en el análisis de datos cualitativos y cuantitativos y no tener en cuenta las unidades que no eran totalmente metafóricas tras seguir los pasos de identificación.

2. Comprobar si hay un significado más básico de la unidad léxica. Si lo hay, establecer su identidad:

El significado más básico de una unidad léxica se define como la acepción más concreta, específica y relacionada con la experiencia en el uso del lenguaje contemporáneo. Como estos significados son básicos, siempre se encuentran en un diccionario general de uso. Desde un punto de vista lingüístico, el significado más básico de una palabra es su significado más antiguo históricamente en la mayor parte de los casos. Sin embargo, desde el punto de vista social, esta definición puede no ser la mejor y la que debemos seguir en todas las situaciones. Bien es cierto que, tal como recuerda el MIPVU, una de las afirmaciones fundamentales de la metáfora contemporánea es que la mayoría de los significados más antiguos históricamente son también los más concretos, específicos y relacionados con la experiencia humana (Steen et al., 2010b: 76), lo que está relacionado con la asunción lingüístico-cognitiva del experiencialismo (Lakoff y Johnson, 1980: 163). Por lo tanto, los significados concretos son también los significados básicos desde una perspectiva histórica.

3. Determinar si el significado más básico de la unidad léxica es suficientemente distinto del significado contextual:

La metáfora depende del contraste entre un significado contextual y un significado más básico, como ya hemos comentado. El significado más básico tiene que ser lo suficientemente distinto del significado contextual para que este último participe en otro dominio semántico o conceptual de forma potencial.

Se deben seguir las siguientes pautas prácticas:

1. Todas las acepciones numeradas de una unidad léxica se consideran acepciones separadas.
2. Cuando una unidad léxica tiene solo una acepción numerada, cuenta como acepción básica. Cualquier diferencia de nuestra unidad léxica con el significado contextual contará como suficiente distinción.

4. Examinar si el significado contextual de la unidad léxica puede relacionarse con el significado más básico mediante alguna forma de similitud:

Cuando la misma unidad léxica tiene dos significados suficientemente distintos y uno parece más básico que el otro, se relacionan de manera potencial metafóricamente entre sí cuando muestran alguna forma de similitud. Esto ocurre porque se aprovechan las semejanzas externas o funcionales (como sus atributos y relaciones) de los conceptos que designan, tanto si son muy esquemáticas como muy ricas.

Si los resultados de las instrucciones 2, 3 y 4 son positivos, la unidad léxica debe marcarse como palabra relacionada con la metáfora. Se puede ser más preciso si se marca como "indirecta" (a diferencia de "directa" o "implícita", como se tratará más adelante).

Paso 3: Cuando una palabra se usa directamente y su uso puede explicarse de manera potencial con alguna forma de mapa entre dominios a través de un referente o tema más básico del texto, marcar la palabra como metáfora directa

Este apartado se relaciona de forma directa con la metáfora deliberada y el MIPDM, que trataremos en profundidad en el apartado 4.5.3.

Las unidades léxicas usadas de forma directa que están relacionadas con la metáfora se identifican de diversas maneras. Por una parte, es necesario encontrar el referente local y los cambios de tema. La inclusión de léxico *incongruente* (Cameron, 2003; Charteris-Black, 2004) con el resto del texto puede significar que nos encontramos ante una expresión utilizada en sentido metafórico. Por ejemplo, en el caso de una descripción de una figura humana, como por ejemplo: *It has no arms, and a featureless head. It appears to be wearing a helmet over both head and face. This projects forward in the form of a cross, so that the head juts out like the prow of a ship*, la última unidad, la *proa de un barco*, puede considerarse incongruente y ajena al campo semántico del cuerpo y la apariencia humanos, por lo que nos da pistas sobre su uso metafórico.

Por otra parte, puede ser interesante comprobar si las unidades léxicas incongruentes se integran en el marco global referencial y/o temático mediante alguna forma de comparación, que es exactamente lo que ocurre el caso anterior, a través del marcador *like*, que sirve para indicar a los receptores que se encuentran ante una comparación o símil. La inclusión de léxico que señala la necesidad de alguna forma de similitud o proyección (Goatly, 1997) puede significar que nos encontramos ante una expresión utilizada en sentido metafórico.

También está muy relacionada con lo anterior la necesidad de comprobar si la comparación que se efectúa no es literal u ocurre entre dominios ya que, cuando se comparan dos conceptos y en el contexto se observa que pertenecen a dos dominios distintos y contrastados, la comparación es un mapa entre dominios. Siguiendo con el ejemplo anterior, aparecen tanto el dominio origen (*la proa del barco*) como el dominio meta (*la cabeza*).

Paso 4: Cuando alguna palabra se utiliza con fines de sustitución o elipsis:

Las formas anteriores de metáfora son explícitas en el sentido de que hay al menos una palabra en el discurso que proviene de otro dominio semántico o conceptual. La metáfora implícita es diferente y no cuenta con palabras que destaquen de forma clara como provenientes de un dominio extraño al discurso. Podemos distinguir dos formas, la metáfora implícita por sustitución y la metáfora implícita por elipsis. Siguiendo a Halliday y Hasan (1985), la metáfora por sustitución funciona con formas como los pronombres (él, esto), y la metáfora por elipsis funciona con el uso palabras que no existen y que podrían insertarse en espacios gramaticales del discurso. El primer caso puede ilustrarse con la expresión *No quiero dar más pasos en falso. Ya los he dado muchas veces en mi vida*, en el que el pronombre *los* alude a los pasos en falso. El segundo caso puede ilustrarse con *Marina es un sol*, y la respuesta de *Sí que lo es* en la que se repite *sol* de manera implícita y elidida. En la obra de la que hemos extraído los ejemplos en este apartado, aparece una sustitución cuando una especie de casco se sustituye en la siguiente frase con el pronombre *this*: *It appears to be wearing a helmet over both head and face. **This** projects forward...*

El tipo de metáforas implícitas no será tenido en cuenta en esta tesis doctoral porque aluden y sustituyen a metáforas que han aparecido anteriormente en el texto y que están relacionadas con la imagen de forma primordial, y que por consiguiente ya se han identificado, analizado y anotado. En el caso de *this*, la unidad a la que alude, *helmet*, se ha identificado previamente y se ha estudiado en contexto.

Paso 5: Cuando una palabra funciona como marcador de un mapa entre dominios, marcar como marcador

De nuevo, los marcadores serán una parte central del DMIP, por lo que este paso será muy importante para la adaptación de nuestro método.

Los marcadores léxicos de los mapas entre dominios son aquellas palabras que alertan al receptor de que existe alguna forma de contraste o comparación (Goatly, 1997). Nos centramos en marcadores potenciales de símiles y analogías como *como*, *parecido a*, *ilustrado por* o marcadores léxicos como *literalmente* o *metafóricamente* (en inglés, nuestra lengua de trabajo: *like*, *such as*, *illustrated by*, *literally*, *metaphorically*). Los marcadores complejos también se anotan como señales metafóricas e incluyen las ideas sobre la mirada, la concepción, la vista, la imaginación, el pensamiento, la conversación, el comportamiento, etc.

Paso 6: Cuando una palabra es una nueva formación acuñada por el autor del texto, examinar sus partes independientes de acuerdo con los pasos 2-5

El MIPVU asume que las nuevas formaciones tienen que ser analizadas como si fueran frases que consisten en más de una unidad léxica: cada parte activa un concepto y se relaciona con una referencia distinta en el discurso, por lo que ambas tienen que ser identificadas como metáforas si así aparecieran. Por lo tanto, deben seguirse las mismas pautas que se siguen para las unidades léxicas.

Pasemos, por último, a exponer las características del DMIP, que se enraíza en el MIPVU y otorga a la identificación de la deliberabilidad, tan importante para nuestra investigación, de un método elaborado y mejorado, que hace posible que su estudio sea más académico y fiable.

4.5.3 *Método de identificación de la metáfora deliberada*

Tras presentar los dos métodos que servirán de base para nuestra investigación adaptada, finalizamos este capítulo con la introducción del DMIP, un método ideado para la identificación de metáforas potencialmente deliberadas en el uso del lenguaje. Este método nace del interés de otorgar a la teoría de la metáfora deliberada (Steen 2008, 2011, 2015) una dimensión empírica y no únicamente teórico. Con esta herramienta fiable para el análisis de metáforas deliberadas, que precede a otras (Beger, 2011, 2015; Ng y Koller 2013), se abre un camino con el que se pretende contribuir a un mayor desarrollo de los estudios de metáfora deliberada. Este método tiene en cuenta varios aspectos importantes: solo se pueden identificar metáforas potencialmente deliberadas y el dominio fuente tiene que estar presente en el significado referencial de la expresión. Las referencias al dominio fuente pueden identificarse mediante la búsqueda de una serie de marcas.

Estos son los pasos del DMIP:

1. Leer el texto completo para tener una idea general de lo que trata.
2. Aplicar el MIPVU para encontrar todas las unidades léxicas relacionadas con metáforas.
3. Con cada una de las unidades identificadas, determinar si el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza.
 - a) Si la respuesta es "sí", marcar la unidad como potencialmente deliberada y continuar con el paso 5.
 - b) Si la respuesta es "no", marcar la unidad como no deliberada y continuar con el paso 6.

4. Si la unidad se ha identificado como potencialmente deliberada en el paso 3, analizar la forma en la que el dominio fuente es parte del significado referencial del enunciado.

El DMIP tiene en cuenta que puede proporcionar datos y servir como punto de partida para experimentos psicolingüísticos y/o psicológicos que prueben las predicciones de “deliberabilidad” (deliberateness en la plasticidad del inglés).

Con estos estudios también se puede investigar hasta qué punto otros factores son relevantes en el procesamiento deliberado de metáforas: registro, entorno comunicativo, prominencia, aptitud, conocimiento lingüístico, emociones, imágenes visuales, etc. Volveremos a este tema en capítulos siguientes, cuando tratemos el análisis de nuestro corpus.

4.6 Metodología de identificación de metáforas adaptada

Dentro de las fases esenciales, se han realizado una serie de adaptaciones específicas que se adaptan a nuestro trabajo. En cuanto a la fase de búsqueda de palabras relacionadas con la metáfora examinando el texto palabra por palabra, tenemos que tener en cuenta dos escenarios:

a) Cuando una palabra se utiliza de forma indirecta, directa, como sustitución léxicogramática o como una nueva formación y ese uso puede explicarse gracias a un mapa entre dominios a partir de un significado más básico de la palabra, marcar la palabra como metáfora.

b) Cuando una palabra funciona como marcador de un mapa entre dominios, seleccionarla junto a los dominios o dominio que marque.

Por otra parte, a la hora de determinar si el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza:

a) Si la respuesta es “sí”, marcar la unidad como potencialmente deliberada y continuar con el paso 5.

b) Si la respuesta es "no", marcar la unidad como no deliberada y continuar con el paso 6.

4. Si la unidad se ha identificado como potencialmente deliberada en el paso 4, analizar la forma en la que el dominio fuente es parte del significado referencial del enunciado.

En la puesta en práctica de este método, como ya hemos comentado en las secciones anteriores, hay elementos del MIPVU que no se han valorado y por lo tanto no se tienen en cuenta en nuestra metodología.

La elección de la palabra como unidad léxica de análisis es muy acertada, ya que la denominación que nos interesa está basada en lo icónico y lo visual, a lo que se hace referencia en nuestro corpus a través de la AD. Hay algunas excepciones que aparecen en MIPVU y que también tomaremos como propias: verbos frasales, algunos compuestos y los nombres propios. En cuanto a las palabras vacías o *stop words*, hemos seguido la línea de las investigaciones adaptadas al MIPVU (Steen et al., 2010b; Rai et al., 2016; Bolognesi, 2016) y hemos aplicado el programa Cleanse Stop Words para eliminar las palabras que no son identificables como metáfora (*there, and, or, but, the, a*, etc.). En informática, estas palabras se filtran antes o después del procesamiento de los datos del lenguaje natural. En esta investigación, hemos optado por hacer el filtro después de analizar el texto; así lo prepararemos para el análisis cuantitativo de unidades metafóricas. La aplicación que hemos seleccionado se basa en programación R y en las nubes de palabras para eliminar esas palabras para que puedan ser contabilizadas en nuestra base de datos de manera más eficiente.

En la sección 4.5.2 se comenta el caso de las sustituciones léxicogramaticales, cuando se produce una elipsis o cuando se transmite un significado directo o indirecto a través de sustituciones o elipsis. La sustitución mediante pronombres se ha dejado fuera del proceso de identificación por motivos relacionados con nuestro interés primario de identificar metáforas relacionadas con lo visual y no tanto la cantidad de estas metáforas, que sustituyen a otras que habremos identificado y analizado.

A la hora de marcar las unidades léxicas, nos decantamos por crear grupos de palabras relacionadas para su posterior análisis, es decir, sintagmas completos que hicieran referencia a un elemento o característica de la imagen. Tal es el caso de los marcadores metafóricos, que aparecen unidos a unidades léxicas relacionadas con el dominio origen y fuente y que marcamos unidos asimismo, como por ejemplo en el siguiente ejemplo, de *Early Sunday Morning*, de Edward Hopper: *To some people they're filled with loneliness... To others, they reflect Hopper's deep interest in being alone with his thoughts and feelings.* En él, se ha etiquetado la unidad completa y los marcadores *to some people*, *to others* y *they reflect* se integran en la unidad. Nuestro análisis cualitativo requiere de la identificación desde un primer momento de las unidades de trabajo, a diferencia de una investigación meramente cuantitativa. Por esa razón, aunque unimos en las fases del método las formas indirectas, directas, sustituciones léxicogramaticales y las nuevas formaciones, mantenemos como paso separado la búsqueda e identificación de marcadores, parte esencial de nuestra investigación sobre metáfora deliberada en un ámbito tan visual.

En cuanto al uso de diccionarios, hemos optado por usar el McMillan Dictionary, como se recomienda en el MIPVU, además del Oxford English Dictionary, el Cambridge Dictionary y, en contadas ocasiones, el Online Etymology Dictionary, que ha suplido nuestro desconocimiento etimológico de algunos términos.

La fase posterior a la identificación es la clasificación. En el siguiente capítulo trataremos precisamente el marco metodológico de análisis que hemos ideado para manejar los datos obtenidos con la identificación, basándonos en las piezas clave del MIPVU, por un lado: metáfora directa o indirecta; novedosa o convencionalizada; deliberada o no deliberada; conceptual; y, por otro, la clasificación gramatical y semántica, la clasificación de tipos de metáforas deliberadas relacionadas con nuestro corpus, el grado de abstracción y la tipología artística.

En este capítulo hemos podido estudiar la metodología que se ha seleccionado y adaptado para poder llevar a cabo la identificación y el análisis de las metáforas que dará lugar a unos resultados y una discusión sobre el papel de este recurso comunicativo para las personas con DV en el entorno museístico y, por

consiguiente, en nuestra sociedad. Tras presentar las características formales del corpus de textos de museos de arte contemporáneo de países de habla inglesa y sus características situacionales, esto es, el contexto espacial, el contexto temporal y el contexto sociocultural, hemos establecido el origen de los métodos de identificación y análisis de los corpórea, la lingüística de corpus, desde la que hemos repasado los estudios de corpus en traducción y los métodos de análisis más importantes utilizados en los estudios de metáfora. Hemos estudiado los métodos más novedosos de los últimos años, los métodos automáticos y los manuales y las nuevas tendencias, hasta llegar al que sirve de base para cumplir con nuestras hipótesis y objetivos, el MIPVU, un método de identificación de metáfora manual de arriba a abajo que, gracias al pormenorizado trabajo por fases, se convierte en una herramienta sencilla y fiable. Además de asentar nuestra metodología de identificación y análisis en el MIPVU, por último, hemos presentado la nueva teoría de la metáfora deliberada y, por consiguiente, el método de identificación de metáforas deliberadas, que llevaremos a cabo tras identificar las metáforas del corpus en los siguientes capítulos.

5 Fundamentos metodológicos II: clasificación de la metáfora

Tras haber profundizado en la metodología que seguimos para identificar las metáforas del corpus a través del MIPVU y las adaptaciones que hemos realizado para el método de identificación específico de esta tesis, en este capítulo nos centraremos en la metodología que hemos diseñado para clasificar y analizar las unidades metafóricas. Ambas fases son independientes, dado que la primera sirve para localizar las unidades dentro del corpus de textos audiodescriptivos y la segunda clasifica estas unidades según unos parámetros diseñados específicamente con el fin de analizar las unidades y extraer resultados sobre el uso de la metáfora como herramienta de comunicación. Los objetivos que se persiguen con esta metodología de análisis es observar los patrones de uso, las similitudes y diferencias entre museos, géneros o técnicas, entre otros. Todos estos resultados nos conducirán a un conocimiento profundo de las metáforas de las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo en el contexto anglosajón. El fin último de la creación de un método de clasificación de metáforas va en consonancia con otras metodologías que se han llevado a cabo en el grupo de investigación TRACCE, que hemos mencionado en el trascurso de esta tesis, cuyo objetivo ha sido diseñar la estructura de una base de datos de películas accesibles audiodescriptivas mediante el uso de un programa informático de etiquetado, Taggetti. A lo largo del proyecto, los guiones audiodescriptivos constituyeron el objeto principal de estudio, pues son la base del etiquetado semántico y, por tanto,

la fuente de conocimiento. Posteriormente, se desarrolló un marco conceptual subyacente al sistema de marcado semántico, con niveles de narratología, cinematografía y gramática, que nos permitió establecer comparaciones y patrones de equivalencia entre los tres niveles. Basándonos en este modelo de etiquetado y clasificación por niveles, hemos diseñado una metodología prototípica para etiquetar y clasificar las metáforas de nuestro corpus que servirá como punto de partida para un futuro sistema de etiquetado exclusivo para lenguaje metafórico en AD de arte, que denominaremos TRACCE Arte y que, a diferencia de el prototipo manual que presentamos en este trabajo, conjugará métodos informáticos y multimodales para alinear de forma automáticas los textos originales, las obras, y sus traducciones, las AD, en línea con programas como el Multimodal Analysis Image, una herramienta informática cuya finalidad es analizar textos multimodales y cuyo uso ha sido aplicado a traducciones audiovisuales (Soler, 2013: 136). Como primera fase de creación de una base de datos, decidimos trabajar de forma informatizada después de etiquetar de forma manual el corpus, trabajando en tablas de Word (ver anexo II). Estas tablas fueron posteriormente trasladadas a Excel para crear una base de datos. Se hizo una transferencia de cada una de las tablas con su numeración correlativa de unidades metafóricas. El software seleccionado para crear una base de datos textual fue Inmagic DB/TextWorks, versión 6.11. Es un software de gestión de texto flexible y asequible y que cubriese la gestión de la información. Partiendo de los datos de la clasificación con los que ya contábamos, se creó la estructura de la base de datos: Metáfora, Texto o Contexto, Tipo de Palabra, Novedad, Directividad, Deliberabilidad, Marcador, Casos Recurrentes, Museo, Autor Título, Tipo de Texto, Género, Técnica, Año. Del mismo modo, se delimitaron los campos con contenido controlable: Tipo de palabra, Texto o Contexto, Novedad, Directividad, Deliberabilidad, Museo, Tipo de texto, Género y Técnica. Este programa también nos ha permitido tener un control total de vocabulario gracias a la creación de índices de cada campo controlable. Una vez creada la estructura, se introdujeron los registros de unidades metafóricas y se llevó a cabo una pormenorizada recuperación de información mediante el filtrado de información por campos. Tras esto, se recogieron todos los datos en Excel (ver anexo III con las tablas que se crearon en Excel en formato electrónico) y se llevaron a cabo los cálculos estadísticos descriptivos, es decir, el recuento de ocurrencias y el porcentaje de cada búsqueda. En la siguiente imagen puede apreciarse la interfaz de Inmagic DB/TextWorks y su funcionamiento con

las diversas tareas que realizamos. Podemos observar la pantalla que aparece si se consultan las unidades de cada museo con la etiqueta Museo.

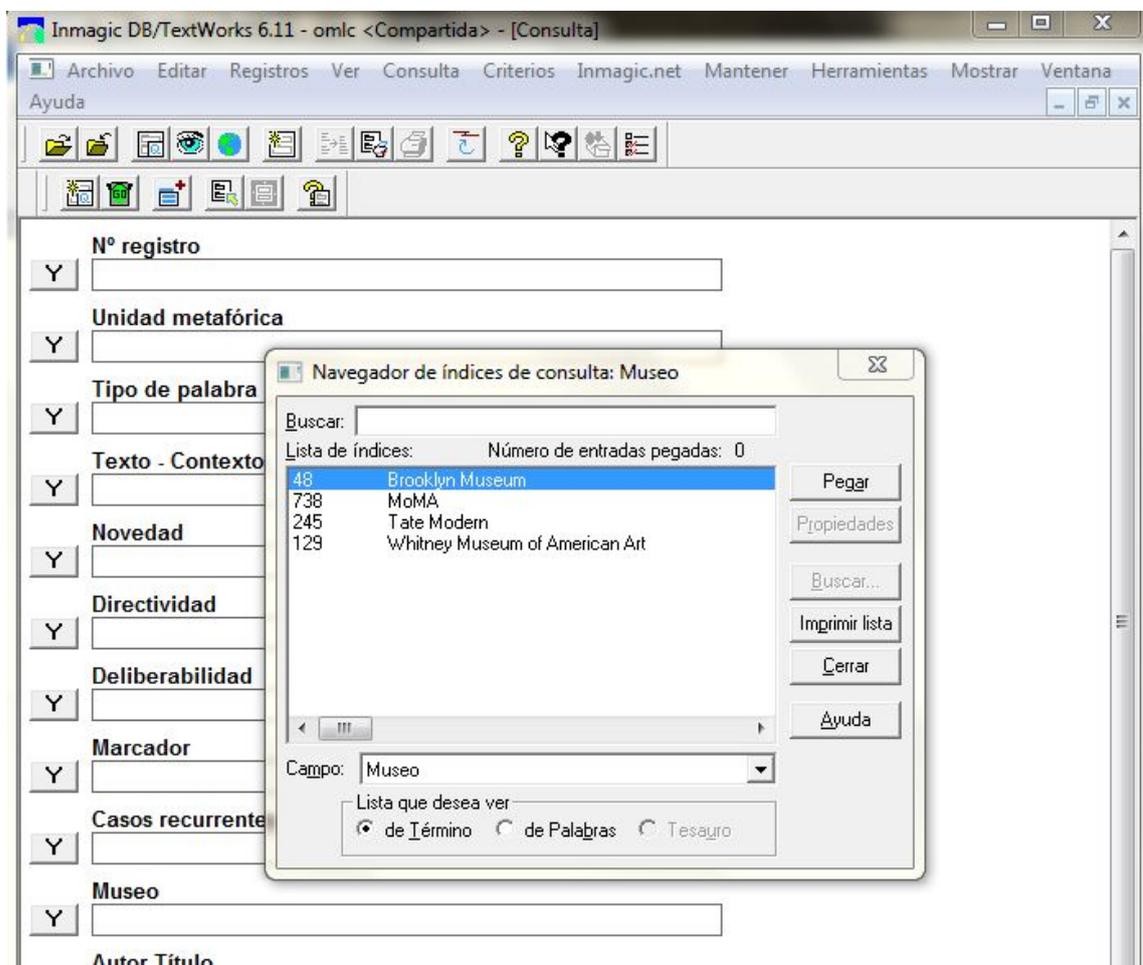


Imagen 2: Interfaz de Inmagic DB/TextWorks con consulta por Museo

En esta podemos observar todas las etiquetas disponibles:

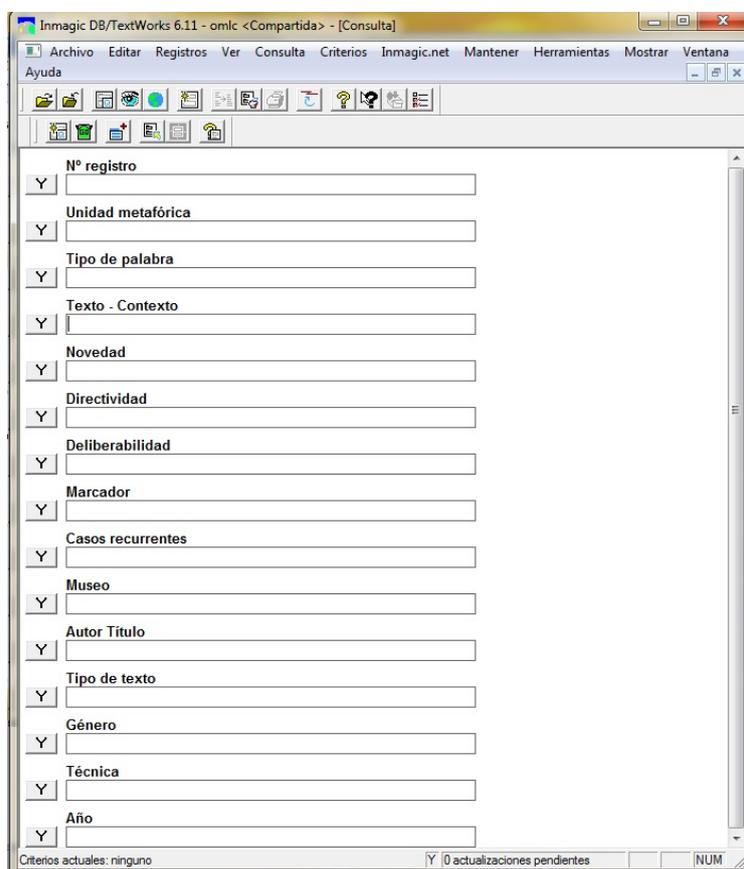


Imagen 3: Interfaz de Inmagic DB/TextWorks con registro completo

En las siguientes páginas, estableceremos los niveles o tipos de clasificación y análisis de metáfora, presentaremos la base teórica en la que se enmarca cada uno de ellos y ofreceremos ejemplos de las unidades metafóricas que engloba cada uno.

5.1 Los cinco niveles de clasificación de la metáfora

Llegados a este punto, antes de llevar a cabo la clasificación y análisis de las metáforas que aparecen en los textos audiodescriptivos de museos de arte contemporáneo en el contexto anglosajón, sería interesante recordar una definición del concepto de metáfora que venimos manejando en nuestra investigación y que englobe su naturaleza gramatical, comunicativa, textual y

visual, además de las tipologías de casos recurrentes relacionados con la metáfora que aparecen en el corpus y que enmarcamos dentro del género textual de la AD de museos. Podremos así exponer cuáles son las características que nos interesan para su estudio como herramienta de acceso al conocimiento. Gracias a esta definición, estableceremos las fases de análisis que llevaremos a cabo según los niveles de clasificación.

La metáfora lingüística es una herramienta de acceso al conocimiento que sirve para traducir elementos visuales que aparecen en diversos tipos de textos artísticos (pintura, escultura e instalaciones, mayormente) para personas con DV. Este recurso se lleva a cabo por medio de una comparación entre dos elementos o dominios según la novedad, directividad y deliberabilidad del mapa conceptual que se lleva a cabo. Recordemos que las metáforas sirven para conectar dos dominios conceptuales a través de un mapa o una proyección metafórica, en la que el dominio origen corresponde al dominio meta. El dominio origen, es decir, la expresión lingüística que se utiliza para establecer el mapa conceptual, puede conceptualizarse gramaticalmente como objeto, acción, cualificador o modificador. En los textos audiodescriptivos de museos de arte contemporáneo, la metáfora aparece de forma recurrente a través de una serie de estrategias que hemos denominado personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal, cuyas definiciones, creadas para esta investigación, expondremos en este capítulo. Además, en el plano visual, tal como expondremos en el apartado 5.4, según el dominio meta al que se hace referencia, podemos distinguir entre metáforas del texto visual y metáforas del contexto visual.

Partiendo de esta definición, en este capítulo trataremos las cinco clasificaciones que nos servirán para entender y ejemplificar el tipo de mecanismos que aparecen en el corpus y, posteriormente, analizar las unidades léxicas y las expresiones identificadas como metáfora con la metodología de identificación, además de los tipos de relaciones que se establecen entre ellas. En esta imagen se ejemplifica la jerarquía por niveles.

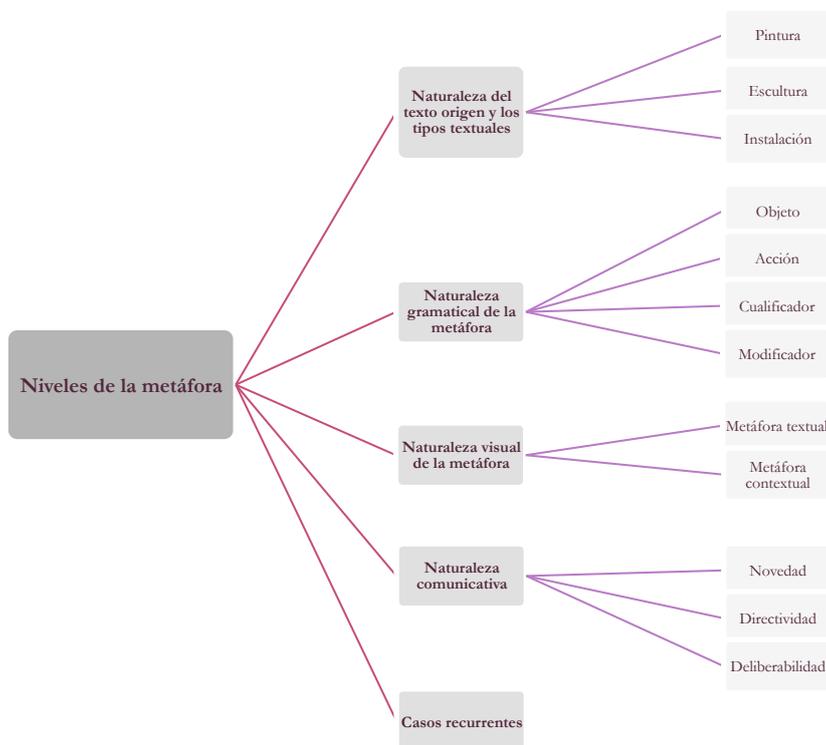


Imagen 4: Clasificación por niveles de análisis de la metáfora

Estos niveles de clasificación son según la naturaleza del texto origen y los tipos textuales; según el tipo de unidad léxica, es decir, según su naturaleza gramatical; según la naturaleza comunicativa de la metáfora; según la naturaleza visual de la metáfora; y según el tipo de caso recurrente que aparece en el corpus. Las cinco clasificaciones nos servirán para establecer los resultados específicos de cada una y las relaciones entre ellas de forma cuantitativa y cualitativa en el capítulo 6.

5.2 Clasificación según la naturaleza textual y los tipos textuales

Aunque nuestro análisis es meramente lingüístico y nuestro corpus es en apariencia monomodal, está formado por traducciones intersemióticas de la información visual de obras artísticas en dos y tres dimensiones de museos de arte contemporáneo anglosajones. Esta particularidad lo convierte en un tipo de corpus especial en el que se han aislado textos audiovisuales y sus AD. Existe una dificultad fundamental, dado que al emplear modos diferentes, no es sencillo alinear de forma automática los textos originales y sus traducciones. Aunque los textos de las guías audiodescriptivas hacen referencia a textos visuales, su morfología es muy diferente (Jiménez y Soler, 2013: 582). Sin embargo, debemos diferenciar las obras de diferentes tipologías en nuestra clasificación para observar las características específicas de cada una; el estudio de los textos visuales, como son la pintura, la escultura o las instalaciones, es esencial en nuestro análisis ya que las tres tienen unas características especiales e individuales que se pueden ver reflejadas en la traducción intersemiótica que da lugar a la AD. Consideramos de vital importancia incluir en la clasificación los tres tipos textuales visuales que componen el texto origen de las AD. Gracias a la inclusión de las tres tipologías, en el análisis podremos contrastar sus características y comparar el uso de expresiones metafóricas entre los tres.

Presentamos a continuación una clasificación de los tres tipos de textos visuales que aparecen en las AD del corpus basándonos en la clasificación de Rose (2001) y Pollard (1987). La decisión de no incluir el collage y el dibujo se basa en que el corpus no cuenta con ningún texto origen de estas tipologías visuales.

5.2.1 *Pintura*

La pintura es la práctica de aplicar pintura, pigmento, color u otro medio a una superficie sólida. El medio se aplica comúnmente a la base con un pincel, pero se pueden usar otras herramientas, como paletas, esponjas y aerógrafos. La obra final también se llama pintura.

Las pinturas pueden ser naturalistas y representativas (como en un bodegón o un paisaje), fotográficas, abstractas, narrativas, simbólicas (como en el arte simbolista), emotivas (como en el expresionismo) o de naturaleza política (como en el artivismo), entre otras.

La pintura puede incorporar también otros materiales, incluyendo arena, arcilla, papel, yeso u hoja de oro, así como objetos.

5.2.2 Escultura

La escultura es la rama de las artes visuales que se desarrolla en tres dimensiones. Los primeros procesos escultóricos utilizaban la talla (la remoción de material) y el modelado (la adición de material, como la arcilla), en piedra, metal, cerámica, madera y otros materiales pero en los últimos tiempos ha habido una libertad casi completa tanto en el uso de materiales como de procesos.

La escultura en piedra sobrevive mucho mejor que las obras de arte en materiales perecederos, y a menudo representa la mayoría de las obras que han llegado a nuestros días (aparte de la cerámica) de culturas antiguas.

5.2.3 Instalación

El arte de la instalación es un género artístico de obras tridimensionales que a menudo son creadas para estar específicamente en un lugar y están diseñadas para transformar la percepción del espacio. Generalmente, el término se aplica a los espacios interiores, mientras que las intervenciones exteriores se denominan a menudo arte público, aunque los límites entre estos términos se superponen. El arte de la instalación puede ser temporal o permanente. Se realizan instalaciones artísticas en espacios expositivos como museos y galerías, así como en espacios públicos y privados. Esencialmente, el arte de instalación tiene en cuenta una experiencia sensorial más amplia.

La inclusión de esta clasificación en nuestro análisis servirá para comprobar las diferencias y similitudes que se dan en el ámbito gramatical o comunicativo entre los tres tipos textuales y las relaciones que ocurren entre los tres tipos textuales.

La siguiente clasificación atiende a la naturaleza gramatical de la metáfora, esto es, al tipo de unidad léxica a través de la que se conceptualiza determinada metáfora que traduce una imagen visual en las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo de nuestro corpus.

5.3 Clasificación según la naturaleza gramatical de la metáfora

Para describir en profundidad las características lingüísticas (Biber et al., 1999: 5) y el fenómeno que ocurre en las unidades léxicas metafóricas del corpus, es decir, en cada una de las unidades que identificamos como metáfora, proponemos utilizar una taxonomía basada en el trabajo de Simone y Masini (2014) sobre la tipología léxica y semántica, y así clasificar el dominio origen, es decir, las expresiones lingüísticas que traducen la imagen del dominio meta. Esta taxonomía cuenta con lo que podemos denominar cuatro supracategorías, pues engloban a otras que dejamos fuera del análisis por motivos de claridad, como son los determinantes (artículos, posesivos, demostrativos, etc. y las preposiciones; estas últimas no aluden al plano visual de la obra, sino que corresponden a mapas conceptuales espaciales y temporales que sirven para organizar nuestro pensamiento (Lakoff y Johnson, 1980; Lakoff, 1987; Deignan, 2003; Ursini, 2014). Así pues, las cuatro supracategorías en las que dividimos el nivel lingüístico son Objeto (1), Acción (2), Característica (3) y Modificador (4). Esta taxonomía coincide con las categorías ontológicas y engloba todos los usos léxicos a través de los que se presentan las metáforas que aparecen en el corpus. Como podemos comprobar en los ejemplos del corpus que enumeraremos a continuación, la imagen visual se transfiere a través de una comparación verbal que se encuentra dentro de la parcela cognitiva de las supracategorías que hemos enumerado, es decir, un objeto, una acción, una característica o un modificador, que pueden estar formados por una o más palabras. Es decir, esta comparación es una traducción directa de una imagen, por lo que puede ser una expresión elaborada. Este es el caso del ejemplo 1 que

aparece a continuación, junto a los demás ejemplos de cada una de las supracategorías:

- (1) *...like a beached whale...* (*Persistence of Memory*, Dalí, MoMA, Nueva York)
- (2) *It's dominated by the figure of a young man...* (*The Bather*, Picasso, MoMA, Nueva York)
- (3) *...his bare arms and torso are unmuscled...* (*The Bather*, Picasso, MoMA, Nueva York)
- (4) *The lower half hangs limply over the edge...* (*Persistence of Memory*, Dalí, MoMA, Nueva York)

Todos los casos que presentamos son metáforas que se han utilizado como estrategia de comunicación en la traducción intersemiótica de las obras visuales, por lo que todas aluden a una imagen de las obras. En el ejemplo 1 aparece una comparación metafórica entre la figura central de la obra de Dalí, una figura amorfa que el audiodescriptor describe en comparación con una ballena varada en la playa. Como vemos, la unidad léxica de objeto que se señala es la expresión completa: el dominio origen es la figura amorfa que aparece en el cuadro y el dominio meta es *beached whale*. El adjetivo *beached* también forma parte de la expresión lingüística, pero califica en ese caso al objeto utilizado de forma metafórica. Como hemos expresado antes, este ejemplo sirve para ilustrar que la forma de señalar las cuatro supracategorías en el texto puede recoger varias palabras a la vez. Este conjunto de palabras hace referencia a una imagen o movimiento de la obra. En los siguientes tres casos (2, 3 y 4), la unidad metafórica es sin embargo simple, es decir, está formada por una sola palabra. En el ejemplo 2 el verbo se ha utilizado de forma metafórica para traducir la acción que realiza la figura del hombre joven, es decir, la acción de estar o aparecer en el cuadro de Picasso. La unidad se clasifica como acción, y de hecho es una de las acciones metafóricas más comunes del corpus. En el capítulo 6, donde presentaremos los resultados, nos ocuparemos de las acciones que aparecen en mayor medida en el corpus. De igual modo, el ejemplo 3, *his bare arms and torso are unmuscled* se clasifica como característica, un adjetivo que cualifica al objeto: los brazos y el torso

desnudos se oponen a musculoso para ser entendidos por contraposición, una de las estrategias recurrentes en las que profundizaremos en el apartado 5.6.3. El dominio origen de la metáfora, *muscled*, se proyecta en el cuerpo de la escultura, para ser rechazado a través de la partícula *un* y traducir el dominio meta, el cuerpo delgado e inesperado de la escultura. Por último, el ejemplo 4 nos muestra una comparación entre la forma de caer de la figura inanimada que aparece en obra y la forma de caer o tropezar de unos miembros humanos, mediante el adverbio *limply*. Denominamos esta supracategoría modificador, en el sentido de que modifica temporal, espacial o formalmente algo.

En el siguiente apartado nos detendremos en cada una de las supracategorías para ahondar en sus características y observar a través de más ejemplos las diferentes tipologías que aparecen en el corpus. Esta clasificación de categorías léxicas está basada en las teorías relacionadas con la Gramática Cognitiva que en los últimos cincuenta años se han contrapuesto a las teorías de la semántica objetivista, basada en la deducción lógica. La Gramática Cognitiva adopta un acercamiento a la semántica conceptualista, basada en la experiencia humana, la capacidad de interpretar situaciones de manera alternativa y en los constructos mentales. La Gramática Cognitiva parte de la base de que las clases de palabras funcionan como descriptores o manifestaciones específicas de la lengua y de que surgen como recursos semióticos con un objetivo (Simone y Masini, 2014: 6), por ejemplo, para designar *algo parecido a un sustantivo* y si queremos predicar, *algo parecido a un verbo*. Aparece pues la idea de que estos requisitos básicos pueden ser cumplidos por herramientas de diversa naturaleza: clases de palabras rígidas o entidades más flexibles. Esto es muy importante para nuestra investigación porque estamos tratando con expresiones lingüísticas y unidades léxicas que sirven como traducción de situaciones visuales, experienciales y conceptualistas, es decir, trabajamos con el resultado de la traducción intersemiótica de la imagen a la palabra, por lo que las expresiones lingüísticas resultantes no pueden ser rígidas en tanto que aluden a un ente visual creado en un modo semióticototalmente diferente. Por lo tanto, ese *algo parecido a un objeto* puede estar compuesto por varias palabras que conformen la naturaleza visual del texto origen, denominado dominio meta en la metáfora.

Con el fin de facilitar la comprensión del enfoque cognitivo del lenguaje, ilustraremos estos procesos cognitivos utilizando ejemplos léxicos de nuestro corpus.

5.3.1 Objeto

Los objetos, que en la clasificación de Simone y Masini (2014: 12) y ya en las primeras aportaciones de la Gramática Cognitiva (Langacker, 1987, 2012b) se pueden denominar *things*, son quizá la parte más importante de nuestra investigación, en tanto que a través de ellos se idea y traduce lo visual e icónico, es decir, los *objetos* que componen las obras visuales. De este modo, la mayor parte de las AD se refieren a objetos visuales que aparecen en la obra artística, y que a través de la categoría conceptual *cosa* u *objeto*, como la denominaremos en este trabajo de investigación, encuentran su paralelo en la categoría lingüística *sustantivo*.

La característica principal de los objetos es su independencia o autonomía conceptual. Al igual que otras entidades conceptuales, se definen en relación con un dominio conceptual y se extienden a lo largo de ese dominio, por ejemplo, el dominio conceptual de los *mamíferos*, en el que hay grados de similitud y de especialización (un *perro* engloba a diferentes razas, como por ejemplo *chihuabua*, pero también se parece al *lobo* e incluso al *caballo*, porque son del género *canis* y *mamífero* respectivamente y comparten similitudes). Esta autonomía conceptual está muy relacionada con las metáforas y la metonimia, en tanto que relacionan grados de convencionalidad y similitud entre dominios. Es decir, las metáforas se basan en mapas conceptuales a través de dos elementos diferentes que tienen algún grado de similitud, muchas veces porque pertenecen al mismo dominio conceptual. Un perro puede compararse fácilmente con un caballo porque comparten similitudes propias de su dominio mamífero. Además, y destacamos la importancia de esta aportación en este punto del texto, tienen mucho que ver con la traducción intersemiótica de la imagen (objeto visual) a la palabra (objeto verbal), que hace uso de una comparación en un dominio conceptual diferente para lograr entender su dependencia al mismo. En los siguientes ejemplos podemos observar dos tipos de comparación que tienen lugar en el corpus:

(1) *these gouges too have an anonymous feel*, Cage, Richter, Tate Modern

(2) *Eye-shaped areas of dark blue and mauve*, *Water lilies*, Monet, Tate Modern

La traslación intersemiótica de la imagen de las herramientas del ejemplo 1 que aparece a continuación se hace a través de un concepto y sustantivo abstracto, anónimo, que traduce de forma metafórica la impersonalidad o la tosquedad de la herramienta (*gouge*) que aparece en la obra escultórica, asemejándola así a un ser anónimo. Cuando profundicemos en los marcadores metafóricos, esta abstracción y complejidad visual, en el sentido de que no está describiendo algo tangible como puede ser el color o la forma, sino algo que va más allá, que puede interpretarse como subjetividad, es paliada a través de la introducción del sustantivo *feel*, un marcador que ayuda a entender que el audiodescriptor introduce una *sensación* suya, algo que puede entenderse como subjetivo. Sin embargo, el ejemplo 2, mucho más concreto en el sentido de que describe una forma redondeada que aparece en la obra de Monet, hace uso de la imagen de un ojo para llevar a cabo la traslación intersemiótica.

5.3.2 Acciones

La comunicación se basa en las situaciones (Simone y Masini, 2014: 11): los acontecimientos suceden, las cosas están y cambian de estado. El segundo tipo de nuestra categorización gramatical trata de las acciones a través de las que se desarrollan las situaciones y la forma en que se comunican en el discurso. Estas nociones generales de una situación se expresan en mayor medida mediante acciones, modificadas a veces por expresiones lingüísticas de tiempo y modo. Estas tres categorías gramaticales comparten una serie de propiedades lingüísticas. Gramaticalmente, el aspecto, el tiempo y el modo pertenecen a la categoría verbal. En nuestro corpus encontraremos modificadores de tiempo, pero no de forma habitual: las acciones ocurren en el momento, el discurso describe una acción que está sucediendo en la obra pictórica, a través de las acciones de los personajes o de las técnicas de aplicación de la pintura, por ejemplo, por lo que la complejidad temporal disminuye. Según Langacker (1987: 248) un *proceso* o *acción* es una relación entre entidades que se desarrolla y se sigue a través del tiempo, en nuestro caso

durante la descripción de la obra artística en el museo. Este concepto de proceso es la base de las acciones, ya que refleja de forma concreta las acciones que forman parte de nuestro corpus, es decir, los procesos que ocurren entre objetos en la obra artística. Detengámonos en los siguientes ejemplos para entender la naturaleza de la supracategoría Acción y su relación con lo anterior.

(1) *black and grey lines taking up the canvas, Summertime no. 9A*, Pollock, Tate Modern

(2) *the man who anchors the family is rock solid, The Brass Family*, Calder, Whitney Museum

(3) *Rayonism explored the forms created when rays of light reflected from different objects intersect, Linen*, Goncharova, Tate Modern

El ejemplo 1 ejemplifica el uso de acciones para describir la técnica que aparece en las obras, el uso del color, la forma de las líneas, etc. En este caso, las líneas se hacen con el lienzo como si lo poseyeran, y la acción de estar, tal como comentamos en la introducción al apartado, se convierte en algo cercano a la posesión personificada. El ejemplo 2 también describe una acción que ocurre en la obra, pero en este caso referida a los personajes o figuras que la habitan, traduciendo la posición de una figura que forma parte de la escultura a través de la metáfora de *estar anclada*. El ejemplo 3, por su parte, muestra que en algunas ocasiones las acciones se refieren a eventos pasados: cuando se introduce información contextual que sirve para entender la obra, por ejemplo.

5.3.3 Cualificadores

Para establecer la singularidad de un referente se requiere de una cualificación descriptiva que sea restrictiva, que para los efectos de nuestra clasificación denominaremos *cualificador*. El emisor puede señalar un aspecto sobresaliente del referente que permite al receptor distinguir el referente de otros referentes.

Los cualificadores pueden aparecer de dos maneras en inglés, lengua de nuestro corpus: por medio de una propiedad y por medio de una relación. Es decir, las

propiedades calificadoras se expresan como adjetivos y las relaciones calificadoras se expresan mediante frases genitivas y preposicionales. En nuestro corpus observaremos que la mayoría de los cualificadores son adjetivos más o menos elaborados y cláusulas relativas.

(1) *sweeping swathes of colorful paint, Woman I, Willen de Kooning, MoMa*

(2) *The look of it is very much of something in progress, Woman I, Willen de Kooning, MoMa*

(3) *This tarp is not stuck flat, First Landing jump, Rauschenberg, MoMa*

Los cualificadores se usan en nuestro corpus para cualificar y especificar *objetos* e instancias de un *objeto*. En los ejemplos anteriores, de nuevo podemos observar tres tipos de cualificadores con características diferentes. El ejemplo 1 traduce de nuevo la forma o técnica de la obra, pero en lugar de a través de una acción, lo hace especificando cómo es un objeto. Por lo tanto, a través de *sweeping* (un adjetivo que en español se traduciría mediante un sustantivo, *barrido*), se traduce la forma en la que se ha aplicado la pintura, confiriéndole un movimiento casi real al objeto. El ejemplo 2 no corresponde a una traducción de una imagen a través de un adjetivo, sino de una expresión preposicional que modifica a *something* y que sirve para trasladar la apariencia de los elementos de la obra pictórica. El uso de varios marcadores está muy relacionado con el ejemplo 1 de la introducción al apartado (*these gouges too have an anonymous feel*), al utilizar una expresión que puede interpretarse como subjetividad u opinión. Por último, el ejemplo 3 es similar al ejemplo 1, en tanto que hace uso de un adjetivo para traducir una cualidad de la obra, pictórica en este caso. Es un caso recurrente que analizaremos en profundidad cuando introduzcamos los casos recurrentes en el apartado 5.6, y que utiliza una comparación con un elemento común o sencillo de entender para negarla y así crear una contraposición y lograr describir la imagen. En este caso, la lona de un lienzo, que suele ser plana y lisa, no lo es, por lo que se presenta la imagen de una *lona plana* para entender que la que se describe no tiene esta característica prototípica.

5.3.4 Modificadores

Las situaciones se caracterizan, entre otras cosas, por su estructura temporal o formal, y los tipos de situación interactúan con la acción y los objetos cambian su *aspecto* (Simone y Masini, 2014: 13). *Aspecto* es una forma gramatical utilizada por un emisor para adoptar una visión particular de una situación, para modificarla. A estas estructuras se les suman otros modificadores de circunstancia, causa, razón o propósito. Tienden a expresarse mediante frases preposicionales cuyas preposiciones denotan principalmente relaciones espaciales. Este tipo de modificadores se suele expresar también mediante adverbios. En los siguientes ejemplos podemos observar el tipo de modificadores que aparecen en el corpus:

(1) *in the 9 o'clock position, Dance (I), Matisse, MoMa*

(2) *his deeply personal and totally uncompromising commitment, Number 27, Pollock, Brooklyn*

(3) *a horizontal line balancing defiantly, Trip-Hammer, Serra, Tate*

En los ejemplos anteriores podemos comprobar que la mayoría de los casos en los que se produce una modificación temporal o de situación, o la especificación de una situación, la traducción se conceptualiza mediante adverbios o expresiones adverbiales, como ocurre en el ejemplo 1, en el que la localización de una figura en el margen izquierdo central de la obra de Matisse se traduce mediante la visualización de las horas del reloj. El ejemplo 2 utiliza el sentido metafórico de *deeply* para expresar el gran compromiso del autor y el 3 juega con el sentido de *defiantly*, *de forma desafiante* y la propia línea de la obra de Serra, con su balanceo de formas duras, traducido de forma metafórica.

Tras identificar las cuatro supracategorías relacionadas con la naturaleza gramatical de las metáforas utilizadas en las AD de museos de arte contemporáneo, que nos servirán para poder llevar a cabo el análisis de las unidades léxicas y relacionar su uso, pasemos a exponer la siguiente de las cinco clasificaciones, la que corresponde a la naturaleza visual de las metáforas de nuestro corpus.

5.4 Clasificación según la naturaleza visual de la metáfora

Además de en la clasificación gramatical, basándonos en estudios previos propios (Luque, 2016), en los que comprobamos la naturaleza de las metáforas de nuestro corpus, añadimos en esta fase una categoría que nos sirve para identificar las metáforas según el referente al que aludan y su naturaleza visual, como la hemos denominado. Por lo tanto, distinguimos entre dos tipos de metáforas que aparecen en las AD según la naturaleza visual: metáforas del texto visual y metáforas del contexto visual.

5.4.1 *Metáforas del texto visual*

La primera es la que se refiere a la analogía entre dos elementos reales: uno de los elementos aparece propiamente en la obra y se compara con un elemento real y conocido del mundo exterior a la obra. El elemento visual que existe dentro de la obra se traduce a través de una expresión lingüística; el dominio meta, que es el dominio que los usuarios de las AD tienen que imaginar de forma última, se traduce a través de un dominio origen más sencillo que se conceptualiza con una expresión lingüística. Así, el ejemplo 1 se sirve de la imagen y expresión lingüística de un tipi, una especie de tienda de campaña que usaban los pueblos nativos de Norte América como vivienda, para traducir de forma vívida, lúcida, clara y concreta un elemento que aparece en la instalación de Beauys. Tal elemento no es un elemento complejo, sino no más que un tubo de metal oscuro y cónico. El problema es que hasta el momento de escuchar la AD, el elemento es totalmente desconocido, porque nunca se ha visto ni se ha escuchado hablar de él, no se conoce porque no existía hasta ese momento, por lo que podemos llamarlo “abstracto”. Sin embargo, un tipi, que puede parecer un elemento demasiado específico, forma parte de ese imaginario de los usuarios, de sus conocimientos del mundo, al menos en el contexto estadounidense del que estamos hablando. En definitiva, lo visual se traduce a través de un concepto conocido y menos abstracto, en tanto que, a diferencia del tubo de metal que aparece en la obra, que no se conoce y no se ha visto.

(1) *Triangle like the poles of a teepee, Eurasia Siberian Symphony*, Beauys, MoMa

Es de vital importancia que reflexionemos una vez más sobre la diferenciación entre dominio fuente y dominio meta en nuestra investigación. Sírvanos un pequeño esquema para verlo más claro:

Dominio fuente → Dominio meta

Expresión lingüística → Elemento o movimiento de la obra visual

“Concreto” → “Abstracto”

Hablamos de que la expresión lingüística es “más concreta” porque, aunque la comparación entre dominios se refiera a objetos que hay que conocer, son objetos reales que existen en el mundo corporal y tangible y que pueden servir de referencia a las personas que viven en ese mundo corporal y tangible, que conocen tales objetos, sensaciones o acciones, tales movimientos y lugares, y pueden hacer la conexión entre la obra, desconocida probablemente hasta ese momento para ellos, y su mundo lingüístico que se asienta en su mundo conceptual. Denominamos a estas metáforas del texto visual, ya que se refieren a lo que aparece de forma singular en el texto visual de la obra.

5.4.2 Metáforas del contexto visual

Por otra parte, existen otro tipo de metáforas que se utilizan en las AD para hablar del estudio histórico y artístico de la obra de arte, esto es, del contexto visual. Estas metáforas pueden fraguarse en la fase de documentación sobre la obra, el género, el estilo o el artista. A veces se acompañan con extractos de conversaciones, declaraciones, etc. con los propios artistas o estudiosos. Sin embargo, no siempre están separadas totalmente del texto audiodescriptivo, sino que en ocasiones aparecen insertas en el cuerpo de la AD, entre partes meramente descriptivas. De algún modo, este texto histórico, interacciona con la descripción y con la imagen mental que los usuarios se componen. Por lo tanto, consideramos que son interesantes, porque de forma deliberada se han introducido en la parte descriptiva de la obra. Exploraremos sus usos y relaciones con el texto descriptivo en los capítulos siguientes para poder obtener información sobre su utilidad. Las denominaremos metáforas del contexto visual.

(1) *turn one of the sketches into a painting, Dempsey and Firpo*, Bellows, Whitney

El ejemplo 1 que acabamos de presentar es muy interesante, ya que, tras comenzar la AD de la obra de Bellows, el audiodescriptor inserta un comentario sobre la historia de la obra a través de una metáfora conceptual: la idea de que el giro en las cosas lleva al cambio. Como vemos, no está describiendo ninguna parte de la obra visual de forma específica, sino que se refiere a la idea de la acción metafórica de girar, en la que el cambio se consigue a través de dar la vuelta a algo, en este caso a un boceto. Este tipo de metáforas aparecen pues, integradas en la AD, pero forman parte de la explicación contextual y no traducen visualmente ningún elemento de la obra de arte.

A través del estudio de las metáforas del contexto visual en contraposición con las metáforas del texto visual estableceremos relaciones con las demás clasificaciones. Una de estas cinco clasificaciones es la que define a la metáfora según su naturaleza comunicativa, y es quizá una de las más interesantes para nuestro análisis, en tanto que está relacionada con la intención del audiodescriptor.

5.5 Clasificación según la naturaleza comunicativa

La siguiente clasificación es la que se refiere a la naturaleza de las metáforas y a las diferentes dimensiones que ya hemos estudiado en el capítulo 3: lingüística, comunicativa y conceptual. Estas dimensiones están basadas en el método con el que identificamos las unidades léxicas o las expresiones metafóricas, el MIPVU, y de hecho podemos identificar los diferentes tipos siguiendo los pasos establecidos por el método. Estas tres características de la metáfora son la novedad, que se refiere a si una metáfora es novedosa, o no novedosa y convencionalizada en inglés; la directividad, si una metáfora es directa o indirecta en su forma de expresión; y la deliberabilidad, si es deliberada o no deliberada en su concepción comunicativa. Por lo tanto, la metáfora requiere de procesos mentales diferentes según el momento de su evolución en el que se encuentre. Como ya comentamos en el capítulo 3, Steen nos habla de tres tipos de relaciones de la metáfora según su evolución: la metáfora en el pensamiento (metáforas convencionales y metáforas novedosas), la metáfora en la lengua (metáfora directa e indirecta) y la metáfora en

la comunicación (metáfora deliberada y no deliberada) (Steen, 2011d). Esta es la clasificación que seguiremos para analizar las metáforas de nuestro corpus.

5.5.1 *La novedad*

La siguiente fase es por lo tanto determinar si las metáforas son novedosas o convencionales. Una metáfora convencional es aquella que se usa de forma común en nuestra lengua y que sirve para estructurar una porción de nuestro sistema conceptual (Lakoff, 1980: 66; Steen, 2008: 215), mientras que una metáfora novedosa crea un mapa que no está integrado en nuestra lengua. Según Vázquez Recio (2007) “cuando hablamos del significado convencional, estamos haciendo alusión al significado que ha entrado a formar parte de nuestro sistema conceptual convencional; dicho en otros términos, el significado recogido en el diccionario”. Nuestra metodología de trabajo con los diccionarios de consulta nos sirve para completar esta fase de manera sencilla, comprobando si el significado metafórico aparece entre las acepciones de un término o no aparece. En el ejemplo 1, comprobamos el significado de *explore* en el diccionario recomendado por el MIPVU, el McMillan.

(1) *In her art she explored ways of expressing, Shooting Picture, Saint Phalle, Tate Modern*

Como vemos a continuación, la acepción 1 se trata de un significado físico, de movimiento a un lugar para aprender o buscar algo, mientras que la acepción 2 expone un significado más adecuado a nuestro texto, al concebir la exploración de forma más cognitiva, de ideas o temas.

1 to travel to a place in order to learn about it or to search for something valuable such as oil

The town is a good base from which to explore this charming corner of Italy.

2 to examine or discuss a subject, idea etc thoroughly

We are exploring the possibility of taking legal action against the company.

It is worth exploring other ways of dealing with this problem.

Además, si observamos el significado de *explore* en el diccionario Cambridge, podemos comprobar que el significado básico, esto es, la acepción 1, es “explorar un lugar físico” y el significado menos básico, la 2, es “explorar una idea para descubrir más sobre ella”.

1 to search and discover (about something):

to explore space

The best way to explore the countryside is on foot.

The children have gone exploring in the woods.

2 to think or talk about something in order to find out more about it:

Let's explore this issue/idea more fully.

Si no nos quedara claro si la acepción 1 se refiere a algo más abstracto, nuestra metodología de identificación nos permite utilizar varios diccionarios, por lo que consultamos el diccionario Oxford, en el que encontramos estas definiciones:

1 Travel through (an unfamiliar area) in order to learn about it.

He explored the Fontainebleau forest.

Figurative.

The project encourages children to explore the world of photography.

2 Inquire into or discuss (a subject) in detail.

He sets out to explore fundamental questions.

3 Examine by touch.

Her fingers explored his hair.

Es en la acepción 1 en la que encontramos lo que nos indica que *explore* está utilizada de forma metafórica: la acepción figurativa es la que se utiliza en el ejemplo 1. Al preguntarnos por qué aparece en primer lugar siendo figurativa, damos con la solución a nuestra pesquisa. El significado de *explore* como búsqueda de una idea o investigación más abstracta es una metáfora convencionalizada, es decir, no novedosa.

Por otra parte, si observamos el ejemplo 2, comprobaremos que *diving board*, o trampolín, se usa de forma novedosa porque alude a una construcción de hierro que forma parte de la instalación de Serra y que no es un trampolín, aunque comparte con él características que sirven para poder describirlo a personas sin alcance visual de la obra.

(2) *the whole thing is like a diving board*, Trip-Hammer, Serra, Tate Modern

5.5.2 La directividad

En el plano lingüístico, podemos diferenciar entre metáfora directa e indirecta, según la forma de la que se exprese la comparación entre dominios de forma verbal. Típicamente, esta distinción se relaciona con símil y metáfora, aunque hay casos en los que una metáfora puede ser directa y no ser un símil gracias a otros marcadores o estructuras que dan cuenta de su directividad. Se considera que tanto la metáfora como el símil activan mapas conceptuales similares. La forma más común de una metáfora directa es la aparición de los dos dominios y una comparación explícita entre ellos. Esto significa que la estructura conceptual de un dominio se utiliza para caracterizar directamente otro dominio (Steen et al., 2010b: 12). Observemos los siguientes ejemplos:

(1) *Thin lines representing more tubes*, *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)*, Duchamp and Hamilton, Tate Modern

(2) *Russian letters – abbreviations or word fragments sloping like banners or commercial signs*, *Linen*, Goncharova, Tate Modern

(3) *the sweeping arcs give a real sense of Pollock's arm swinging just above the canvas*, *Summertime no. 9A*, Pollock, Tate Modern

Los ejemplos 1, 2 y 3 son estructuras en las que se representa una comparación, un símil, a través de diferentes marcadores. En el ejemplo 1 se utiliza *representing*, en el ejemplo 2, *like*, y el ejemplo 3 hace uso de la expresión *give a real sense*. Además, el ejemplo 3 se recrea a lo largo de toda la AD a través de una metáfora extendida

con la forma de trabajar de Pollock, o más bien la forma de la que Pollock *podría haber trabajado* en la obra. Como expusimos en el apartado sobre los modificadores, donde ejemplificamos su uso con un extracto del corpus de una obra de Pollock, profundizaremos en esto en los análisis de los resultados, en el capítulo 7.

En definitiva, esta conceptualización puede realizarse mediante marcadores metafóricos, a través de una metáfora extendida (que se extiende por varias expresiones o que incluso aparece varias veces en un texto de menor o mayor tamaño) o con un contraste entre dominios implícitos. Trataremos los marcadores y llevaremos a cabo un profundo análisis en el capítulo 7.

5.5.3 *La deliberación*

Algunos estudiosos de la metáfora, como Gibbs (2011), han propuesto que ciertas expresiones metafóricas del discurso pueden crearse de forma deliberada y consciente con unos propósitos retóricos especiales, por ejemplo, académicos y de enseñanza de conceptos complicados (Cameron, 2003: 149). Las metáforas deliberadas son diferentes de las convencionales, que son producidas de manera automática e irreflexiva. Sin embargo, para analizar qué metáforas son deliberadas en el discurso mediante el análisis de corpus y sin llevar a cabo estudios cognitivos o de caso con sujetos, tenemos que seguir unas pautas muy similares a las de la metáfora directa e indirecta, ya que el marcador metafórico indica una deliberación. Por lo tanto, seguimos las pautas del DMIP, que recordamos en esta tabla

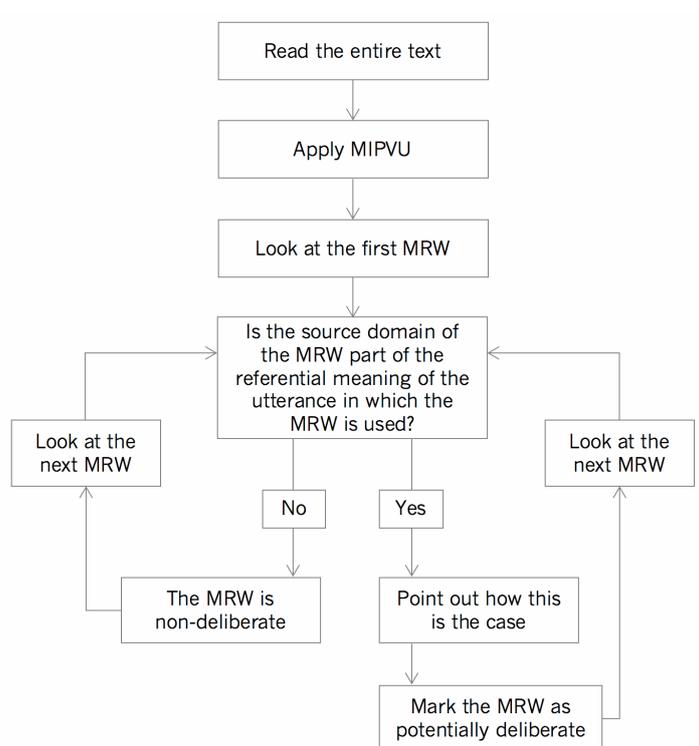


Imagen 5: Fases de identificación de la metáfora deliberada (Reijnierse, 2017: 27)

Para las investigaciones de metáfora en AD de arte para personas con DV, la metáfora deliberada es de particular interés, ya que las metáforas que se usan deliberadamente instan “al destinatario a adoptar momentáneamente otro punto de vista, en otro marco de referencia, y a reconsiderar el tema local desde ese punto de vista” (Steen, 2011a: 100). Para este campo, la metáfora deliberada parece ser una potente herramienta. Los audiodescriptores no solo pueden transmitir conceptos abstractos y novedosos a personas con DV utilizando conceptos más concretos y familiares como dominios de origen, sino que también pueden invitar a los receptores a considerar un concepto familiar desde una perspectiva desconocida o artística.

A través de los siguientes ejemplos, podemos constatar que las similitudes formales entre las metáforas directas y las deliberadas son muy patentes. Ambos niveles, lingüístico y comunicativo, están muy relacionados, y el estudio del corpus nos ayudará a entender en qué casos las metáforas del corpus son tanto directas como deliberadas y en qué casos no lo son.

(1) sheet of glass divided in two horizontally like a sash window, *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)*, Duchamp and Hamilton, Tate Modern

(2) *Ghostly pale blue circles floating across the whole work slightly distorting what's behind them suggest transparent soap bubbles*, *Linen*, Goncharova, Tate Modern

En los ejemplos anteriores, los marcadores *like* (1), y *suggest* (2) señalan la intención de que el mapa entre dominios se lleve a cabo por parte de los receptores. Esto no solo se consigue con la inclusión de los marcadores, sino con la inclusión de ambos dominios, origen y meta. Por eso, en el ejemplo 1, aparecen tanto el cristal (dominio meta) como la ventana guillotizada (dominio fuente), y en el ejemplo 2 aparece un dominio meta complejo, *Ghostly pale blue circles floating across the whole work slightly distorting what's behind them* y la elección concreta, sencilla y conocida de las pompas de jabón. Se indica con los dominios origen lo que existe en la obra y se traduce con el dominio meta, de forma deliberada, a un concepto sencillo.

Estos son, pues, los tres niveles basados en el método con el que identificamos las expresiones metafóricas, el MIPVU. La relación entre la novedad, la directividad y la deliberabilidad, además de las relaciones con las otras cuatro clasificaciones, nos permitirá analizar la función de la metáfora en el pensamiento (metáforas convencionales y metáforas novedosas), la metáfora en la lengua (metáfora directa e indirecta) y la metáfora en la comunicación (metáfora deliberada y no deliberada).

En el siguiente apartado, como último nivel de clasificación de las metáforas, nos ocuparemos de los casos recurrentes que aparecen en el corpus de AD de museos anglosajones de arte contemporáneo. Trataremos las estrategias relacionadas con las unidades metafóricas identificadas. Debemos tener en cuenta que muchas de estas estrategias se dan con lenguaje no metafórico también, pero nosotros nos centraremos exclusivamente en los casos en los que una metáfora sirve para traducir una imagen en la AD.

5.6 Clasificación de casos recurrentes

Como hemos comentado en el apartado 5.1, una de las partes más importantes e innovadoras de nuestra investigación metodológica es la identificación de casos especiales de metáforas recurrentes en el corpus de AD de museos. Nos referimos a casos de metáforas deliberadas y directas que en los estudios de metáfora conceptual no se estudiaban con detenimiento (Lakoff y Johnson, 1980: 23) por su baja inclusión en una lengua, al ser considerados casos aislados. En los últimos años, investigadores como Dorst argumentan que los casos de metáforas directas y elaboradas aparecen en mayor medida en determinados tipos de textos, por ejemplo, en ficción (Dorst, 2015: 5), lo que está muy relacionado con una de las hipótesis de este trabajo, que las AD de museos de arte contemporáneo cuentan con un número elevado de metáforas directas y deliberadas.

Tras nuestra investigación preliminar, hemos venido en clasificar estos casos recurrentes en los siguientes: personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal. En este apartado, expondremos las características de cada una de estas estrategias y mostraremos ejemplos para su mejor comprensión. Tras el análisis del corpus, en el capítulo 7 podremos estudiar los resultados de su uso con detenimiento, tanto de forma singular como en relación con el género textual y las demás clasificaciones.

5.6.1 *Personificación*

Como recurso literario, la personificación es la proyección de características que normalmente pertenecen solo a los humanos en objetos inanimados, animales, deidades o fuerzas de la naturaleza. Estas características se perciben en verbos de acción característicos de los humanos, adjetivos que describen una condición humana o situaciones meramente relacionadas con el hombre. Las características también pueden ser emociones, sentimientos o motivos que se les conceden a objetos incapaces de pensar. También se usa para dar sentimientos y acciones humanas a los animales.

En el ejemplo 1, el verbo *to celebrate* se le asigna a la obra pictórica en sí, concediéndole una antropomorfía y un carácter dignificado.

(1) *His paintings celebrated the dignity of skilled manual labor, Louisiana Rice Fields, Thomas Hart Benton, Brooklyn.*

5.6.2 *Sinestesia*

En psicología, se denomina sinestesia a una imagen que resulta característica de un sentido pero que se desplaza a otro, y desde el punto de vista clínico consiste en la estimulación de un sentido que provoca experiencias o sensaciones en otro diferente. Por su parte, en el plano lingüístico, consiste en aplicar a un sentido lo que es propio de otro. Se habla de una “confusión” entre los sentidos corporales, aunque preferimos hablar de “intercambio” entre conceptos y sentidos. Las metáforas sinestésicas recrean una sensación a través de un sentido que le es ajeno, pero que trata de ayudar a comprenderla a través de la experiencia corporal, por ejemplo, de lo visual a lo táctil a través del frío.

En el ejemplo 1, el adjetivo *fluid* se introduce para describir la apariencia física de las figuras y la técnica que se ha usado y que es claramente visual. Al introducir un elemento del tacto relacionado con el fluir de los líquidos se produce un intercambio entre los sentidos.

(1) *The figures in his paintings appear fluid, Louisiana Rice Fields, Benton, Brooklyn*

5.6.3 *Contraposición*

El tipo de metáfora que denominamos de contraposición es uno de los casos más llamativos de nuestro corpus. En la contraposición, en lugar de traducir la imagen visual (dominio meta) a una expresión lingüística (dominio origen) que cree un mapa entre ambos y facilite la comprensión de la obra se hace referencia a un elemento que no aparece en la obra para luego negarlo, contraponerlo o explicar que no es como él, sino como lo contrario u otra cosa. Se crea una antonomasia

con un elemento más sencillo de procesar y un elemento que aparece en la obra, que puede ser desconocido, complejo o, simplemente, ajeno a la imagen. De este modo se juega con el conocimiento del mundo y las expectativas de los receptores para poder entender algo a través de su contrario o diferente. Se suele poner en práctica mediante expresiones como *less than, nothing at all, in no way, no*, etc.

En el ejemplo 1, la forma humana que se está describiendo contiene un elemento ajeno de repente: su rostro no es humano, sino parecido a una máscara africana, por lo que se introduce primero la idea de que no es una cara normal, no es una cara humana, sino algo opuesto: una máscara.

(1) *Her nose, like her face, is large and elongated, striped diagonally in green across her cheek, suggesting less the face of a human... than an African Mask, Les demoiselles d'Avignon, Picasso, MoMa*

5.6.4 Participación

El tipo de metáforas de participación es quizá el más relacionado con el aprendizaje a través del museo, como herramienta de comunicación, pues se relaciona tanto con la Nueva Museología (Marstine, 2006; Hooper Greenhill, 2007), que considera al museo como lugar de encuentro y de crecimiento, como con las Visual Thinking Strategies, que han probado tener un potente efecto comunicativo en alumnos o participantes en exposiciones de museos (Ferrara et al., 2017). Estas técnicas tratan de incluir a los participantes en la experiencia museística para aumentar su implicación y, de este modo, conseguir que los conocimientos adquiridos sean mayores. Como vemos, es una herramienta innegable para el acercamiento a las obras visuales.

Este tipo de metáfora se lleva a cabo a través de tres modos, sobre todo. El primero es la participación por medio de preguntas, con preguntas que sugieren una comparación pero que dejan abierta la interpretación (ejemplo 1); el segundo es la participación por medio de movimiento, con movilización espacial *dentro de la obra*, como si los receptores estuvieran dentro para poder entenderla mejor (ejemplo 2); y la tercera es la participación por medio de la experiencia, aludiendo directamente a la experiencia de los receptores (ejemplo 3). En el ejemplo 1, el

audiodescriptor compara directamente a un personaje de la obra de Kirchner con una persona de la burguesía, aludiendo a sus características físicas: sombrero, vestido pulcro, incluso la postura dentro del cuadro. A través de esta técnica, se persiguen dos objetivos: hacer partícipes a los receptores de la experiencia de la obra de Kirchner, ofreciéndoles una imagen para que ellos puedan desarrollar su imaginación; y mostrándoles, a través de la pregunta directa, que es tan solo una apreciación y una posibilidad que el audiodescriptor les ofrece, que él no está o no puede estar seguro. Por su parte, el ejemplo 2 invita a participar en un *viaje* a través de la pintura de Pollock, para poder entender mejor su complejidad y su abstracción. Esta técnica puede desarrollarse también a través de una serie de comparaciones con un viaje dentro de una obra, como si se paseara o se interaccionara con los elementos desde dentro, y se ha probado de forma satisfactoria en museos estadounidenses con niños y adolescentes. Por su parte el ejemplo 3, presenta dos opciones *in some kind of specific place that can be identified* y *some kind of ideal place in the mind's eye*, para negar la primera, más concreta, y poder introducir un dominio más abstracto y subjetivo, la segunda. Se hace partícipe al receptor mediante el uso de *you*, y se ofrecen varias posibilidades y una negación (triple marcador, ver el caso recurrente de doble marcador) para aumentar la idea de que lo que se describe es una idea subjetiva del audiodescriptor.

(1) *Is she a nice, well brought up child from a bourgeois society?, Street Dresden, Kirchner, MoMa*

(2) *If you follow its path through the painting, Number 27, Jackson Pollock, Brooklyn*

(3) *you realize that you're not in some kind of specific place that can be identified, but rather some kind of ideal place in the mind's eye, Dance (I), Matisse, MoMa*

5.6.5 *Color*

El uso de colores es una estrategia muy importante en las AD de arte, y así se especifica en las directrices de los países que cuentan con ellas (ITC, 2000; Ballester, 2007; Ruiz et al., 2008). El uso de colores se recomienda porque el porcentaje de personas que no han visto es muy bajo, y además, las que nunca han visto viven en sociedad y acceden a la cultura. Esta cultura es visual y en ella los colores aluden a elementos que conocen y pueden identificar. “They may not ‘see’ green, but the color of flower stalks, leaves and grass, which people can touch and smell does mean something” (American Council of the Blind, 2009). Por ello, el color se utiliza asociado a elementos de la naturaleza o para ilustrar elementos desconocidos que aparecen en el cuadro: una *falda* puede ser del color de los pavos reales, unos *dientes blancos* como la luna, etc. Además, los colores están relacionados con la sinestesia, con el movimiento y con las formas de las obras. Todos estos casos recurrentes aparecen en muchas ocasiones unidos, reforzándose sus usos complementarios. Por caso recurrente de color, aunamos una serie de unidades identificadas como metáfora cuya característica principal es el uso del color. El etiquetado de las unidades que describen un color con este caso recurrente nos ayudará a entender sus usos y relaciones con los tipos de textos, los géneros o las categorías lingüísticas y obtener resultados interesantes en cuanto al controvertido recurso. El ejemplo 1 nos muestra esta complementación de casos recurrentes, al formar parte de la categoría de color y de sinestesia (ver sinestesia en el apartado 5.6.2). En el ejemplo 2 se compara el color rojo de la pintura con el color de las cerezas para que los receptores se puedan hacer una idea más aproximada del tono concreto gracias a su conocimiento del mundo.

(1) *vibrant blue, The Three Dancers, Picasso, Tate Modern*

(2) *broad swathes of cherry red, Panels for Edwin R. Campbell, Kandisny, MoMa*

5.6.6 *Suposición*

Hemos conceptualizado la suposición en el corpus como un tipo de expresión metafórica que sirve para traducir imágenes complejas y subjetivas que aparecen

en la obra visual a través de formas lingüísticas también de algún modo complejas y subjetivas, de forma que la interpretación sea posible para los receptores y no acaten directamente la imagen visual de la metáfora. Por eso, se introduce con verbos relacionados con *creer*, *pensar* u *opinar* o con expresiones que dan pie a que la comparación pueda considerarse como una suposición del audiodescriptor. Suelen hacerse en un aparte, no durante la descripción general, aunque a veces sirven de finalización de una de las partes que componen la obra, por ejemplo cuando hay varias capas o espacios diferenciados. Del mismo modo, pueden incluir varios marcadores para indicar que la comparación es subjetiva, como en el ejemplo 1, en el que a través de la expresión *I think* se introduce una idea a medio camino entre la apariencia del bañista de Cézanne y la opinión subjetiva del audiodescriptor.

(1) *I think... (he's) looking down at the ground as if in thought, The Bather, Paul Cézanne, MoMa*

5.6.7 Referencia cultural

Las referencias culturales son personajes, objetos, lugares, etc. conocidos que se introducen para comparar tanto un elemento individual de la obra como un personaje que aparece, además de una apariencia general o cualquier otra característica visual. Pueden ser referencias muy conocidas o poco conocidas. En el primer caso no suelen explicarse tras ser introducidas, pero en el segundo caso probablemente el audiodescriptor, especifica a lo que se refiere después de introducirla.

En el ejemplo 1, la AD comienza comparando la obra de Cézanne con una obra pictórica tradicional de siglos pasados que típicamente puede estar en las mentes de los receptores. Una vez que se ha propuesto una referencia cultural conocida, el audiodescriptor pasa a describir y construir la imagen de la obra parte por parte en el cuerpo de la AD. También pueden introducirse personajes conocidos, lugares prototípicos, etc.

(1) *just imagine in your mind a traditional painting from an earlier century, The Bather, Paul Cézanne, MoMa*

5.6.8 Referencia intratextual

El caso de la referencia intratextual es probablemente uno de los más complejos de adscribir al fenómeno de las expresiones metafóricas y las comparaciones, pero consideramos que en su creación y posible interpretación confluyen los mismos mapas que en cualquier otra comparación, es decir, que para la traslación de un dominio origen nuevo que aparece dentro de la obra a un dominio meta ya mencionado que está dentro de la obra, se llevan a cabo los mismos mecanismos de transferencia entre dominios. En la AD de arte, como en las demás tipologías de AD, el discurso se ordena de una forma específica para que se creen unos mapas, imágenes y esquemas mentales potentes y claros sobre los que albergar las partes específicas. Es decir, desde lo general a lo particular, la AD crea un marco general que alberga sucesivamente a elementos individuales. En palabras de Soler y Jiménez (2012):

En los segmentos descriptivos, independientemente del tipo de guía, la progresión de la información va de lo general a lo particular, de la identificación y características generales del expositivo a las diferentes partes que lo componen, hasta llegar al elemento más concreto que no se puede subdividir en otros, siguiendo el patrón siguiente: IDENTIFICACIÓN-DESCRIPCIÓN GENERAL-DESCRIPCIÓN DETALLADA.

(Soler y Jiménez, 2012: 192)

Esta descripción detallada puede introducirse mediante analogías con la información que ya se ha introducido y es más general. Esta estrategia se lleva a cabo haciendo uso de los elementos que ya se han introducido y que se han descrito de forma pormenorizada y usándolos como comparación con los elementos nuevos y más concretos. Basándonos en esto, consideramos que las comparaciones que hacen referencia a un elemento que ya se ha descrito son una herramienta potente pues se pueden entender mediante la memoria espacial y visual que se tiene del elemento descrito (que pasaría a ser el dominio origen) para comprender de forma rápida y sencilla el nuevo elemento (que es el dominio meta). Las características del primero pasan en mayor o menor medida al segundo, por lo que la comprensión se facilita y se acelera el proceso, gracias a los mapas que se establecen entre lo ya conocido y lo nuevo. Si tenemos en cuenta las directrices de Vocal Eyes, podemos reflexionar sobre la importancia de la organización de la imagen:

A person accessing an image by sight will see the whole and complete image instantaneously [...] They need to attempt to make sense of this information by trying to organise it into a whole and complete image.

(ITC y Vocal Eyes, 2003)

Una herramienta muy potente para poder organizar y completar la imagen es el caso recurrente de la referencia intratextual. En el ejemplo 1, las características de color del entorno de la obra, que ya se han descrito de forma pormenorizada, se trasladan a la piel del personaje, a través de una transferencia de características. La comparación del color marrón oscuro, que se ha descrito de forma detallada al comienzo de la AD de la obra de Picasso, con la cara y las manos del personaje que se introduce ayuda al receptor a componer una imagen mental de forma rápida y sencilla.

(1) *both face and hands are almost as dark brown as the background of the painting, Three musicians, Picasso, MoMa*

5.6.9 Opcionalidad

El siguiente caso recurrente que señalamos es la opcionalidad. Mediante esta estrategia, que sirve para introducir dos o más comparaciones con un mismo elemento visual o contextual, se ofrecen opciones a los receptores y se trata de que su experiencia sea lo más individual y selectiva posible. El audiodescriptor se aleja de este modo de juicios subjetivos relacionados con imágenes que no tienen una traducción clara. Suele aparecer superpuesta a metáforas de participación y también suele incluir varios marcadores, indicadores de que el receptor debe decidir a lo que está asistiendo.

En el ejemplo 1, en el que una forma abstracta y cubista podría verse e interpretarse de muchas maneras, el audiodescriptor ofrece algunas de ellas, aunque sean novedosas y subjetivas, para que el receptor tenga opciones para entender las muchas facetas de la referencia a la forma del objeto que aparece en la obra de Picasso. De este modo, la analogía entre todas ellas y las características que

comparten (un *boomerang*, una *mano*, un *trozo de melón*), puede incluso dar lugar a una imagen mental nueva, más abierta y singular.

(1) *a large ambiguous form recalling a boomerang—it might be her hand, or a piece of melon she is eating*, *Les demoiselles d'Avignon*, Picasso, MoMa

5.6.10 Forma

La experiencia corporal y táctil está muy presente en las personas con DV. Con metáforas de forma nos referimos a metáforas que se crean a través de la comparación de la forma de un elemento visual de la obra con la forma de otro elemento conocido. No aluden directamente a un elemento que sea similar, sino que tenga alguna característica formal parecida que sirva de enlace en la comprensión de una imagen compleja. Pueden ser objetos de la naturaleza, formas geométricas o partes del cuerpo, que hacen las veces de medidores y contenedores de partes de la obra. El cuerpo humano es nuestro principal contacto con el mundo real, es nuestra herramienta y contenedor para interactuar con la realidad; conocemos el mundo a través de nuestro propio cuerpo (Cagigal, 1979: 62). Las personas con DV pueden tener una comprensión más amplia de sus cuerpos porque es todo lo que pueden “ver” y sentir de forma inicial. Las metáforas son potentes herramientas para entender su naturaleza interna y sus similitudes con los elementos conocidos (Luque, 2016: 332), sobre todo con aspectos formales y de tamaños relacionados con nuestra experiencia corporal con el mundo.

En el ejemplo 1, la medida del cuerpo de un niño de cinco años sirve para entender elementos de una escultura. Al aludir al tamaño conocido de un niño de esa edad, que es común y conocido para todos los receptores, el tamaño de la obra o de una parte de ella se puede entender de forma muy sencilla.

(1) *The sculpture itself is smaller than adult life-form – nearer the form of a five-year-old child*, *Unique forms of continuity in space*, Boccioni, MoMa

Este caso es muy similar a la comparación tan conocida del audiodescritor Joel Snyder (18: 2010):

For example, is the Washington Monument 555 feet tall or is it higher than fifty elephants stacked one on top of the other? Or almost as high as two football fields are long. Thus, we try to convey our descriptions with a kind of “inner vision” that results in a linguistically vivid evocation of the image being described.

En él se alude a la forma o el tamaño de elementos conocidos, como un elefante o un campo de fútbol, para entender el tamaño del obelisco del Monumento a Washington. Snyder habla de una “visión interna” que nos conduce a evocar una característica prototípica (el tamaño, por ejemplo, pero también la forma geométrica, la textura, etc.) de un elemento para imaginar otro.

5.6.11 *Doble marcador*

El doble marcador no es sino una estrategia que hace uso de comparaciones para establecer una doble afirmación de que la obra de arte puede ser subjetiva y el audiodescriptor no pretende dar indicaciones de lo que hay que imaginar o ver, sino de opciones o caminos. A través de la introducción de dos o más marcadores, en palabras de Cameron y Deignan (2003: 159): “It may be that the use of multiple tuning devices accompanies metaphors in particular need of tuning, perhaps because they are particularly strong, unexpected, or open to several interpretations”.

Por lo tanto, el uso de varios marcadores tanto facilita la comprensión como ofrece una pista (o varias) de que el receptor asiste a una descripción que puede relacionarse con una interpretación, esto es, con el carácter más subjetivo de la AD. Esto está muy relacionado con la idea de que, en todo texto verbal se debe hacer buen uso de los mecanismos de repetición (Soler y Chica, 2014: 155), y especialmente reiterar las ideas principales. Encontramos repetición en todo el corpus (veremos cómo se introducen los mismos elementos varias veces en la mayoría de las obras), pero al reiterar un marcador, se reitera la idea de deliberabilidad, lo que puede aumentar la conciencia de que se está introduciendo una comparación en los receptores. En el ejemplo 1 se usan dos marcadores, como son *I feel* y *gives you the sense*, incidiendo así el audiodescriptor en la idea de que es una obra casera, según su interpretación.

(1) *But I feel that it gives you the sense that this is a very homemade work of art, Quarantania, Quarantania, Bourgeois, MoMa*

5.6.12 Técnica

Dentro de nuestro corpus hay un tipo de metáfora que hemos denominado de Técnica en la que los audiodescriptores se ayudan de comparaciones con técnicas y movimientos artísticos para explicar cómo se ha creado una obra en particular. Es decir, muestran cómo se comporta el movimiento de pinceles, la forma de colocar un lienzo o la posición del artista para entender de dónde vienen las formas y el resultado final que hay ante nosotros.

En el ejemplo 1, el arco que se dibuja en el lienzo se compara con el brazo de Pollock y con el movimiento que tuvo que realizar probablemente para conseguirlo.

(1) *the sweeping arcs give a real sense of Pollock's arm swinging just above the canvas, Number 27, Pollock, Brooklyn*

5.6.13 Objetividad

El recurso que hemos llamado Objetividad está de nuevo en sintonía con la serie de metáforas que ayudan a que la experiencia sea individual para cada uno de los receptores. Con objetividad hacemos alusión al hecho de que sirve para brindarle un carácter objetivo a la expresión, mostrando a través de marcadores que los audiodescriptores se refieren a ideas externas (de investigadores, de visitantes del museo, de la sociedad en general) y que no son una interpretación subjetiva suya. Así, si el audiodescriptor introduce en la AD que los visitantes suelen comentar que la obra da la sensación de tristeza o que se suele decir que la figura pertenece a un fantasma, la comparación es objetiva en tanto que es externa y no es una interpretación de quien la ha emitido. Suele usarse cuando se introducen ideas de estudios sobre la obra o conocimientos que no parten solo de la experiencia visual, sino de la Historia del Arte o de comentarios de entendidos en la materia, como

ocurre en el ejemplo 1, donde la idea que se repite en las interpretaciones de la obra de Mondrian de que es una metáfora de las ciudades modernas se introduce con *for some*, siendo esos *some* los agentes externos que comentan subjetivamente a qué puede hacer referencia la obra. También tiene lugar con expresiones similares a *one might say, it is said, a visitor to the museum could feel*, y que sirven para remarcar la diferencia entre la descripción objetiva del audiodescriptor y las interpretaciones subjetivas de la obra que se realizan de forma externa.

(1) *a grid that evokes for some the pulsating rhythm of city streets, Broadway boogie woogie, Mondrian, MoMa*

5.6.14 Énfasis vocal

Nuestro corpus de trabajo es escrito, pero hace referencia a unos archivos de audio que están o han estado disponibles en los museos en los que se implementó la guía audiodescriptiva en cuestión. Además de por escrito, hemos tenido acceso a los archivos de trabajo de algunas de las audiodescriptoras, ya que el texto escrito no está disponible para consulta externa. Gracias a esto, hemos podido comprobar que hay una serie de expresiones lingüísticas que se marcan a través de un énfasis vocal que traduce una marca de énfasis escrito en el texto. Es decir, el texto que se redactó para ser locutado muestra cómo ha de leerse. Esto ocurre con todo tipo de expresiones, desde expresiones de asombro hasta expresiones de humor. Además, las pausas dramáticas o los requiebros de voz sirven de apoyo a la idea de “subjetividad” en lo que se dice, dejando de nuevo libertad al receptor para procesar la información.

A efectos de esta investigación, se tendrán en cuenta las marcas de énfasis que acompañan al texto en el que identifiquemos un mapa conceptual entre dominios. En el siguiente caso, las comillas que enmarcan la palabra *pit* están señalando que la mancha a la que se refiere el audiodescriptor no es un agujero real, sino una especie de agujero, que toma las características del dominio origen para poder ser entendido.

(1) *The deeper the 'pit' the greater the variety of contrasting colours*, Cage, Richter, Tate Modern

Con estos casos recurrentes finaliza la exposición de las cinco clasificaciones que nos servirán para entender y ejemplificar el tipo de mecanismos que aparecen en el corpus y, en el siguiente capítulo, analizar las unidades léxicas y las expresiones identificadas como metáfora con la metodología de identificación y los tipos de relaciones que se establecen entre ellas. Recapitulando, estas clasificaciones han sido según la naturaleza del texto origen y los tipos textuales; según el tipo de unidad léxica, es decir, según su naturaleza gramatical; según la naturaleza comunicativa de la metáfora; según la naturaleza visual de la metáfora; y según el tipo de caso recurrente que aparece en el corpus. Pasemos ahora al capítulo 7, donde estableceremos los resultados de acuerdo con estas clasificaciones y las relaciones entre ellas.

6 Resultados y discusión

En el capítulo anterior hemos definido los parámetros de nuestro corpus a través de sus características formales y sus características situacionales, es decir, el contexto espacial, el contexto temporal y el contexto sociocultural. Tras exponer la metodología de identificación adaptada que parte del MIPVU y del DMIP y la metodología de clasificación y análisis de las metáforas del corpus por niveles, este capítulo sentará las bases de la discusión sobre el papel de la metáfora para las personas con DV en el entorno museístico. Para llevar a cabo tal discusión, presentaremos de forma pormenorizada los resultados, tanto cuantitativos como cualitativos, según la naturaleza gramatical, comunicativa, textual y visual de la metáfora, además de las tipologías recurrentes que enmarcamos dentro del género textual de la AD de museos, que son personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal.

Los resultados según las cinco clasificaciones que hemos expuesto en el capítulo 5 nos servirán para analizar el tipo de mecanismos que aparecen en el corpus y las unidades identificadas como metáfora, además de los tipos de relaciones que se establecen entre ellas, y así como para abordar una discusión que dará lugar al capítulo 7 de esta tesis, centrado en las conclusiones del estudio.

6.1 Ejemplo de identificación y análisis de metáforas: *Unique forms of continuity in Space*

Antes de centrarnos en los resultados, creemos interesante mostrar los pasos de identificación y análisis de cada una de las unidades de una de las obras que componen nuestro corpus. En el siguiente apartado, continuación práctica de los capítulos 4 y 5, que han tratado la metodología de identificación, clasificación y análisis, hemos seleccionado una de las obras del corpus para mostrar, punto por punto y de forma exhaustiva, las fases que realizamos con cada una de las obras para obtener resultados en nuestra investigación. La obra elegida es *Unique forms of continuity in Space*, de Umberto Boccioni, que forma parte de la colección permanente del MoMa y es una escultura de bronce del año 1913. Hemos seleccionado esta obra ya que en ella aparecen casos de muy diversa índole y consideramos que puede dar lugar a debates interesantes que servirán para comprender la naturaleza del proceso.

6.1.1 Identificación y clasificación

Por lo tanto, a continuación expondremos las fases de identificación de metáfora del MIPVU y del DMIP que nos han conducido a analizar posteriormente las unidades metafóricas del corpus. Para ejemplificar el proceso, mostraremos primero el texto completo de la AD, una vez se ha eliminado el texto histórico y contextual que no aparece inserto dentro del texto descriptivo. Después, tras recordar los pasos del MIPVU y del DMIP, procederemos a mostrar el proceso que se sigue con cada una de las unidades léxicas identificadas como metáfora. Por motivos de pertinencia, creemos que no es interesante mostrar el proceso que se sigue con las palabras que no son identificadas como metáfora. Sin embargo, para poder apoyar nuestra decisión, hemos seleccionado diez palabras del texto de diversa tipología y complejidad que no han sido identificadas como metáfora para que el proceso sea lo más claro posible y se pueda comprobar que la identificación de palabras no metafóricas es muy sencilla y similar: para ellas solo es necesario consultar la primera acepción del diccionario para apoyar la decisión.

Tras esto, aparecerá la tabla de trabajo que manejamos con cada uno de los textos que componen el corpus, que pueden consultarse en su totalidad en el anexo II. El modelo de presentación que aparece en la tabla es, por lo tanto, el mismo que hemos seguido durante la investigación y que permite observar de forma sencilla cómo se llevan a cabo las identificaciones y análisis de cada una de las cinco clasificaciones que expusimos en el capítulo 6: según la naturaleza del texto origen y los tipos textuales (escultura, pintura e instalación); según el tipo de unidad léxica, es decir, según su naturaleza gramatical (objeto, acción, cualificador y modificador); según la naturaleza comunicativa de la metáfora (novedad, directividad y deliberabilidad); según la naturaleza visual de la metáfora (de texto y o de contexto); y según el tipo de caso recurrente que aparece en el corpus (personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal).

En el texto de la AD, hemos señalado en **negrita** las unidades identificadas como metafóricas y en *cursiva* los diez ejemplos de palabras identificadas como no metafóricas, por orden de aparición. Dentro de las unidades identificadas como metafóricas, aparecen subrayadas las palabras que convierten a la unidad en metafórica y, por ende, son el término seleccionado para su búsqueda en los diccionarios de uso: Cambridge, Oxford y MacMillan, proceso que se lleva a cabo con todas las unidades del texto. En la mayoría de los casos, la búsqueda en el diccionario McMillan o Cambridge es suficiente para aproximarnos a los significados básico y contextual con respecto al texto. Sin embargo, de nuevo como aclaración, en la mayor parte de las unidades, hemos utilizado dos o tres de estos diccionarios. De este modo, se podrá observar la similitud en las definiciones y la facilidad de identificación de los dos significados, básico y contextual.

6.1.2 *Umberto Boccioni, Unique forms of continuity in space, MoMa*



Imagen 6: Unique forms of continuity in Space, Umberto Boccioni

Texto completo

57. Umberto Boccioni, Unique Forms of Continuity in Space, 1913

NARRATOR 1:

5-7. Unique Forms of Continuity in Space, made in 1913 by Italian artist Umberto Boccioni. 1882-1916. Bronze.

Forty-four inches in height, thirty-five inches by sixteen inches in width. 111 x 89 x 40 cm.

NARRATOR 2:

This is a *bronze* sculpture of a stylized figure in motion. The bronze is *polished* and shining: a **deep gold color** that reflects the light. **The sculpture itself is *smaller than adult life-size* – nearer the size of a five-year-old child.** It is displayed on a white pedestal about three feet high with a surface two by three-and-a-half feet. It is freestanding and *you can walk* all the way around it.

The stance of the figure gives the impression of moving forward with immense speed and power. In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure. It has no arms, and a *featureless head*. It appears to be wearing a helmet over both head and face. This projects forward in the form of a cross, so that the head juts out like the proW of a ship. The pointed top of the cross sticks up like a rhinoceros tusk at the end of the visor.

Most striking are the figure's two powerful legs. It strides forwards onto its right leg. Its left leg stretches out about two feet *behind*. Each leg is mounted on a rectangular block of bronze about the size of a common brick. Ripples of bronze sweep backwards from the legs as if the figure is moving so fast that it can only be seen in a blur. These curving, streamlined flags of metal resemble folds of cloth: like when you're battling against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards. Here, the body itself appears to have been transformed by its own speed.

Imagine touching this sculpture and you would notice a surprising mixture of contrasting surfaces. The flat planes of gleaming bronze on the torso and thighs would be cool and smooth to the touch. But there are also numerous sharp edges. The tusked head. The folds of metal streaming back from the calves of the legs. The smooth planes themselves, on shoulder and chest, end in *sharp edges*.

The hefty thighs and big chest suggest powerful muscles. But the figure is as much like a machine as a man. A sort of superhuman, perhaps.

ANNE UMLAND:

This bronze, gleaming figure... by the Italian artist, Umberto Boccioni...seems caught, somehow, to me, between the classical past and the 20th century... It's a figure that strides forward purposefully at the same time as its limbs are securely anchored to blocks. It's almost as if ...the flesh, the surface of the figure flickers back sort of in this fluttering ...flame-like manner. And ...its form, its *armless torso*, its very posture recalls a very famous 2000-year-old sculpture. In fact, the Nike of Samothrace. But at the same time, of course, its

burnished, gleaming metal surfaces and fractured forms are so much of the early 20th-century moment.

6.1.2.1 *Fases de identificación y clasificación*

Como hemos expuesto al comienzo del capítulo, el proceso de identificación de unidades metafóricas se basa en las fases que propone el MIPVU (Steen et al., 2010b). En él no solo se seleccionan las unidades metafóricas y no metafóricas, sino que se obtiene información sobre si las unidades marcadas como metafóricas son metáforas directas (potencialmente deliberadas) y sobre cuáles son los marcadores que sirven para tal efecto. La confirmación de las metáforas que son deliberadas se lleva a cabo mediante el proceso de identificación de metáforas deliberadas, el DMIP (Steen et al., 2017), que ejemplificaremos también a continuación. Recordemos, pues, las fases pertinentes para esta investigación del MIPVU y del DMIP:

- Buscar palabras relacionadas con la metáfora examinando el texto palabra por palabra.
- Cuando una palabra se utiliza de forma indirecta y ese uso puede explicarse gracias a un mapa entre dominios a partir de un significado más básico de la palabra, marcar la palabra como metáfora.
- Cuando una palabra se usa directamente y su uso puede explicarse de manera potencial con alguna forma de mapa entre dominios a través de un referente o tema más básico del texto, marcar la palabra como metáfora directa.
- Cuando una palabra funciona como marcador de un mapa entre dominios, marcar como marcador.

Tras llevar a cabo estas fases, pasamos a analizar las unidades metafóricas con las siguientes fases:

- Con cada una de las unidades identificadas, determinar si el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza.

a) Si la respuesta es "sí", marcar la unidad como potencialmente deliberada y continuar con el paso 5.

b) Si la respuesta es "no", marcar la unidad como no deliberada y continuar con el paso 6.

- Si la unidad se ha identificado como potencialmente deliberada en el paso 3, analizar la forma en la que el dominio fuente es parte del significado referencial del enunciado.

Por motivos de claridad, listamos a continuación las unidades marcadas en el texto (las unidades metafóricas y las diez no metafóricas) con las acepciones extraídas de los diccionarios hasta el nivel necesario para tomar las decisiones en cuanto a su metaforicidad en el contexto, que equivale a la fase 1 del método (Buscar palabras relacionadas con la metáfora examinando el texto palabra por palabra). Haremos de igual modo un comentario sobre cada una de las unidades ejemplificando el proceso completo, con los puntos 2, 3 y 5. Como expusimos en el capítulo 4 sobre la metodología de identificación y las adaptaciones que hemos realizado para esta tesis, los puntos 4 (sobre la identificación de unidades metafóricas que se utilizan con fines de sustitución léxicogramática, esto es, pronombres o elipsis, las denominadas metáforas implícitas) y 5 (sobre las palabras de nueva formación acuñadas por el autor del texto), quedan fuera de nuestra adaptación porque no tienen un valor real para nuestro análisis (ver apartado 4.6). Por su parte, para aplicar el DMIP, comenzaremos desde la fase 3, ya que las dos primeras son compartidas con el MIPVU.

6.1.2.2 *Definiciones y significados*

En el siguiente apartado, expondremos por orden las unidades extraídas del texto para su análisis, y llevaremos a cabo para cada una de ellas las fases del método. Acompañaremos las acepciones de un comentario ejemplificando el proceso

completo, con los puntos 2, 3 y 5 (cuando una palabra se utiliza de forma indirecta y ese uso puede explicarse gracias a un mapa entre dominios a partir de un significado más básico de la palabra, marcar la palabra como metáfora; cuando una palabra se usa directamente y su uso puede explicarse de manera potencial con alguna forma de mapa entre dominios a través de un referente o tema más básico del texto, marcar la palabra como metáfora directa; y cuando una palabra funciona como marcador de un mapa entre dominios, marcar como marcador). Para no repetir el proceso y las decisiones en cada una de las unidades similares que vayan apareciendo a lo largo del texto de la AD, aludiremos a los casos expuestos anteriormente.

1) *bronze*

BRONZE

Cambridge

1 a brown metal made of copper and tin

The church bells are made of bronze.

MacMillan

1 a hard brown metal used for making statues and objects for decoration. It is made by mixing copper and tin

Como podemos comprobar en ambos diccionarios, el significado contextual de *bronze* es exactamente el mismo que aparece en el texto, donde se está calificando la escultura con el metal del que está hecha: el bronce. Por lo tanto, no hay lugar para una interpretación ni para un mapa entre dominios. Tal y como especifica el segundo punto del MIPVU (cuando una palabra se utiliza de forma indirecta y ese uso puede explicarse gracias a un mapa entre dominios a partir de un significado más básico de la palabra, marcar la palabra como metáfora), no podemos marcar *bronze* como metafórica porque no existe un significado más básico de la palabra que el que aparece en nuestro corpus.

2) *deep gold color*

DEEP

Cambridge

1 going or being a long way down from the top or surface, or being of a particular distance from the top to the bottom

a deep well/ mine

a deep river/ sea

2 very strongly felt or experienced and usually lasting a long time

Their son has been a deep disappointment to them.

3 (of a colour) strong and dark:

The sky was deep blue.

Deep es la primera unidad que hemos marcado como metafórica en el texto. Observemos las tres acepciones que aparecen en el diccionario Cambridge, que hemos escogido para ejemplificar los tres diccionarios ya que es el que ofrece unas definiciones más amplias del adjetivo, aunque en esencia todos presentan definiciones similares. La primera acepción nos muestra el significado básico de *deep*, como algo que va o que está por debajo de la superficie o a distancia de algo. La segunda es un significado metafórico de la primera, ya que se refiere a sentimientos o experiencias. Sin embargo, en esta tampoco encontramos nuestro significado contextual, que pertenece a la tercera: “dícese de un color, fuerte y oscuro”. Hemos identificado la unidad como metafórica en la tabla porque el significado es metafórico aunque aparezca en el diccionario. Este tipo de casos se marcará como metáfora no novedosa. Con respecto al punto 3 del MIPVU (cuando una palabra se usa directamente y su uso puede explicarse de manera potencial con alguna forma de mapa entre dominios a través de un referente o tema más básico del texto, marcar la palabra como metáfora directa), marcaremos la unidad como no directa, es decir, indirecta, ya que no existe ningún referente en el texto, la unidad aparece sola, marcando de forma indirecta al color, al contrario que en una comparación o símil, en la que aparecen los dos dominios. Tras marcarla como una metáfora indirecta en la que solo aparece un dominio, el fuente, la analizamos con el DMIP. El primer paso es muy similar al que acabamos de llevar a cabo: Con cada una de las unidades identificadas, hay que determinar si el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza. El dominio fuente es la expresión *deep gold*, y no aparece el dominio meta (el color del cuadro al que alude *deep*, un oro viejo y oscuro), sino que simplemente el

modificador adjetivo sirve para nombrar a ese color de forma metafórica y convencionalizada, indirecta y, como acabamos de comprobar, no deliberada. Por lo tanto, no hay que seguir con la siguiente fase del DMIP.

3) *smaller*

SMALL

MacMillan

1 not large in size, amount, or number

These shoes are too small for me

Cambridge

1 little in size or amount when compared with what is typical or average

a small dog/ house/ car/ country

En el caso de *smaller*, ocurre lo mismo que con *bronze*: los significados básico y contextual son el mismo, por lo que no hay que avanzar con el análisis; la unidad es no metafórica. A lo largo de este análisis expondremos los significados extraídos de los diccionarios con las unidades no metafóricas para mostrar que no es necesario explicar nada en relación a ellos, pues la búsqueda primaria ofrece resultados de manera sencilla.

4) *The sculpture itself is smaller than **adult** life-form – nearer the form of a five-year-old child*

Cambridge

1 grown to full size and strength

an adult male/ elephant

She spent most of her adult life in prison.

MacMillan

1 someone who is no longer a child and is legally responsible for their actions

Tickets are £2.50 for adults and £1.50 for children.

5) *The sculpture itself is smaller than adult life-form – nearer the form of a five-year-old **child***

1 a boy or girl from the time of birth until he or she is an adult, or a son or daughter of any age
 an eight-year-old child
As a child I didn't eat vegetables.

En los ejemplos anteriores, 4 y 5, que hemos unido porque en ambos ocurre lo mismo, encontramos nuestra primera metáfora directa, y esto es precisamente lo que los une. Ambos aluden a un mismo referente, el punto tres (cuando una palabra se usa directamente y su uso puede explicarse de manera potencial con alguna forma de mapa entre dominios a través de un referente o tema más básico del texto, marcar la palabra como metáfora directa): el referente o tema más básico del texto es la escultura (*the sculpture*). Los significados básicos de *adult* y *child* se refieren a seres reales, personas de diferentes edades. Sin embargo, en el texto, se han extraído algunas características de estos seres, como son el tamaño y la forma, para describir la escultura. Por lo tanto, el dominio meta se entiende a través de un mapa entre algunas de las características de un hombre o un niño (dominio origen) que se transfieren a la escultura para entender su tamaño y forma. Podemos, por lo tanto, marcar la metáfora además de como directa como deliberada ya que el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza. Para marcar esta deliberabilidad aparece también un marcador metafórico en dos versiones: *adult life-form* y *the form of a five-year-old child*. En la tabla que aparece más abajo pueden consultarse también, en la última columna, los marcadores que acompañan a las metáforas deliberadas. Por último, este tipo de metáfora se da de forma recurrente en el corpus, siempre para brindar características de un elemento o dominio a otro, el propio de la obra, desconocido para los receptores en tanto que no se puede ver. Por lo tanto, la hemos clasificado como metáfora de forma y es uno de los casos recurrentes que aparecen en el corpus.

6) *you can walk*

TO WALK

Oxford

1 Move at a regular pace by lifting and setting down each foot in turn, never having both feet off the ground at once

'I walked across the lawn'

MacMillan

1 to move forwards by putting one foot in front of the other

Has your little boy learned to walk yet?

En este caso, *walk* no se utiliza de forma metafórica, ya que alude al hecho de que la escultura puede rodarse, y es ese el significado contextual.

7) *The stance of the figure gives the impression of **moving forward** with immense speed and power*

MOVE

MacMillan

1 to change position, or to make someone or something change position

Could you help me move the bookcase away from the wall?

The traffic was barely moving.

2 to progress or develop in a particular way

Management is moving in a new direction.

Events were moving rapidly.

move forward: *Josh impressed his team mates by being the first to move forward to the next level.*

Sin embargo, el siguiente verbo, aunque es muy similar al anterior en el sentido de que es un verbo de movimiento, no solo se ha marcado como una acción metafórica, sino que además se clasifica como directa y deliberada. La razón es que aparece un mapa entre dominios a través de un referente o tema más básico del texto (*the stance*), y el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza (una postura que avanza hacia adelante). Es la forma de esa postura (*moving forward*) la que traduce la imagen. En sentido metafórico, a través de un marcador que advierte de la posible comparación con ese movimiento

de la estatua (o de la postura de la estatua), el audiodescriptor explica que da la impresión de que la estatua se mueve o va a moverse. *Gives the impression of* se clasifica como un marcador metafórico que ayuda a expresar que el audiodescriptor ofrece la posibilidad de interpretar la postura así a los receptores.

Además del significado del verbo *to move forward*, en nuestra identificación de metáforas, señalamos *moving forward with immense speed and power*, acción que aparece en sentido metafórico porque complementa el movimiento metafórico de la acción y que califica la forma en la que ocurre esta comparación con la obra visual. Como expusimos en el capítulo 5, los mapas entre dominios que nos interesan son en su mayoría traslaciones de aspectos visuales. En este caso, por motivos de claridad, conceptualizamos la unidad como *moving forward*, si bien *with immense speed and power* alude directamente a características del dominio meta, como pueden ser las grandes piernas (*power*) o la torsión de las mismas (*speed*).

8) *In fact, the sculpture is as much an abstract expression of **speed** as it is a recognizable human figure*

SPEED

Cambridge

1 the rate at which someone or something moves

speed of: *The device measures the speed and direction of the wind.*

top speed (=the fastest that something can travel): *The new model has a top speed of 125 miles per hour.*

pick up/gather speed (=go faster): *The hurricane has picked up speed and turned towards the coast.*

2 movement that is very fast

The main advantage of this bike is its speed.

3 a gear

a car with a 5-speed gearbox

Oxford

1 The rate at which someone or something moves or operates or is able to move or operate

'we turned on to the runway and began to gather speed'

2 Each of the possible gear ratios of a bicycle.

3 The light-gathering power or f-number of a camera lens

'Lens speed indicates how bright the image in the viewfinder will be.'

En este caso, ocurre lo mismo que en los casos 4, 5 y 6 en cuanto a la aparición de ambos dominios (*sculpture* y *speed*), y de nuevo contamos con un marcador sencillo de identificar: *an abstract expression of*, que alude a la naturaleza abstracta y subjetiva de la comparación. Pero no solo hay un marcador que funciona con esta unidad. *In fact*, de hecho, es un marcador intensificador (Goatly, 1997), que ayuda a mostrar una deliberación en la expresión. Pasemos a la siguiente unidad, que forma parte de la misma frase y que, junto con *abstract* da lugar a otro caso recurrente relacionado con la metáfora.

9) *In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable **human figure***

HUMAN

MacMillan

1 a person

2 relating to people

En este caso, además de la aparición del referente, que consigue que el dominio origen pueda entenderse en relación al meta (*human* en relación a *sculpture*), lo que convierte a la unidad en metáfora directa y deliberada, aparece el mismo marcador que en la anterior. Nos referimos a *in fact*, ya que *an abstract expression of* solo complementa a *speed*. Comparando los significados básicos de ambas unidades, comprobamos que la escultura en sí es mucho más similar al dominio de un humano (comparten forma y partes del cuerpo) que al de la velocidad en sí. Este tipo de metáfora ha sido denominada por nosotros como metáfora de opcionalidad, en el sentido de que ofrece varias opciones para describir un elemento complejo, y nos ayuda a profundizar en el concepto de que los marcadores sirven para advertir que va a aparecer una comparación que busca un

determinado efecto comunicativo, en nuestro caso la idea de que la descripción puede ser subjetiva y los receptores, teniendo conocimiento de que la comparación es una opción, puedan crear su propia imagen mental. La superposición de varios marcadores tiene un efecto mayor; podemos observar que el mapa entre humano y escultura no requiere de dos marcadores, pero el que ocurre entre velocidad y escultura es más abstracto, más complejo, más subjetivo y, por lo tanto, el audiodescriptor deliberadamente marca la expresión como una opción más interpretativa con los dos marcadores.

10) *featureless head*

HEAD

Oxford

1 The upper part of the human body, or the front or upper part of the body of an animal, typically separated from the rest of the body by a neck, and containing the brain, mouth, and sense organs

2 A thing resembling a head either in form or in relation to a whole

MacMillan

1 the top part of your body that has your brain, eyes, mouth etc. in it

a bruise on the side of her head

En ambos diccionarios, el significado básico de *head* es el mismo que aparece en el contexto de la AD.

11) *It appears to be wearing a helmet*

HELMET

MacMillan

1 a hard hat that you wear to protect your head

a motorcycle helmet

Oxford

1 A hard or padded protective hat, various types of which are worn by soldiers, police officers, motorcyclists, sports players, and others

'Cyclists and motorcyclists should always wear a protective helmet and long sleeves.'

2 The arched upper part (galea) of the corolla in some flowers, especially those of the mint and orchid families

Sin embargo, en este caso, *helmet* se ha utilizado de forma metafórica, directa y deliberada, junto a un marcador (*appears*). El mapa entre dominios aparece de forma implícita al introducir la localización del casco, sobre la cabeza y en la cara, que ha mencionado en la frase anterior. Es muy importante analizar el contexto en cada una de las expresiones y unidades porque existen diversas maneras de las que se produzca el mapa entre dominios. Por su parte, la unidad se ha utilizado de forma metafórica aunque el significado básico (*sombrero protector*) podría ser similar al elemento que descansa sobre la parte superior de la cabeza de la escultura. Sin embargo, a través del marcador se nos avisa de que *parece un casco*, pero quizá no lo es, y que simplemente hay características del dominio origen que se proyectan en el dominio meta para entender su forma o su apariencia.

12) *This projects [the helmet] forward in the form of a cross*

CROSS

Cambridge

1 a written mark (x or +) formed by two lines going across each other. The mark x is usually used to show where something is, or that something has not been written correctly

2 an object made of one long upright piece of wood, with a smaller piece across it near the top. In the past, people were tied or fastened with nails to crosses as a punishment and left hanging on them until they died

3 an object in the shape of a cross that people were killed on, used as a symbol of Christianity

Christ died on the Cross.

MacMillan

1 the symbol X

2 a shape with one long upright line and one shorter line across it, used as a symbol of Christianity

Antes de pasar al caso de *cross*, detengámonos un momento a observar un caso muy llamativo de metáfora implícita que podemos detectar en la frase que recoge la unidad *cross* con el MIPVU pero que, como hemos expuesto en varias ocasiones en el desarrollo de esta tesis, no nos interesa en tanto que siempre alude a otra unidad ya analizada en el corpus o que se analizará en referencia a una única imagen visual. Nos referimos a *this*, que alude directamente al casco (*helmet*) de la metáfora anterior, que ya ha sido analizado en relación a la imagen. Por lo tanto, cuando aparezca una metáfora implícita, aunque sea marcada como metafórica, no aparecerá en las tablas de análisis porque ya ha aparecido de forma explícita.

Volviendo a *cross*, es un caso similar a los casos 4 y 5, en los que la forma del dominio origen se proyecta en el dominio meta. Entendemos la forma por analogía, que ocurre de forma directa y deliberada. Los significados que aparecen en el diccionario no pueden ser básicos en tanto que aluden a una escultura, no a una cruz, que toma una serie de características formales, solamente: la apertura de la especie de casco y las dos alas a los lados parecen una cruz, e incluyendo esta analogía se puede entender de forma sencilla un concepto visual complejo, de nuevo, porque es desconocido.

13) *the head juts out like the prow of a ship*

PROW

MacMillan

1 the front of a ship or boat

Oxford

1 The pointed front part of a ship; the bow

'The ship leans to the wind and the silence is broken only by the rush of clear, Caribbean water at her prow.'

El siguiente ejemplo del análisis de esta obra incorpora un elemento nuevo pero que, a la vez, es quizá el marcador más universal y que mejor ayuda a entender la directividad y la deliberabilidad de una metáfora, *like*. En *The head juts out like the prow of a ship*, aparecen claramente los dos dominios, y *prow* se entiende en relación a *head*, pero también a la acción de *juts out* (*sobresale*), por lo que en esta frase se crea un mapa completo que ayuda, junto al marcador *like*, a entender que la proa del barco es solo una imagen vívida y clara, alejada de la abstracción, que sirve para entender la naturaleza de la escultura de Boccioni.

14) *The pointed top of the cross sticks up like a rhinoceros tusk*

TUSK

Cambridge

1 either of the two long, pointed teeth of some animals such as elephants

MacMillan

1 one of the two very long pointed teeth on an animal such as an elephant or a walrus

Ocurre lo mismo que en el ejemplo anterior, y la metáfora novedosa creada entre una parte del casco (o de lo que *podría ser un casco*) y un *cuerno de rinoceronte* ilustra de forma concreta e imaginativa, condensada y rápida, la abstracción de la escultura, de nuevo, en tanto que es desconocida visualmente.

15) *Most striking are the figure's two powerful legs*

POWERFUL

MacMillan

1 able to influence or control what people do or think

The powerful farming lobby is pressurizing the government to change the law.

2 physically strong

You need powerful muscles for this.

Cambridge

1 having a lot of power to control people and events

The president is more powerful than the prime minister.

2 having a lot of strength or force:

She's an extremely powerful runner.

Este caso, en el que los dos diccionarios coinciden en el orden de las acepciones, nos muestra una metáfora indirecta (sin dos referentes), no novedosa (aparece en el diccionario, en la segunda opción) y no deliberada.

16) *behind*

BEHIND

MacMillan

1 at someone/something's back or opposite side, at the back of someone or something

The teacher was standing behind me, looking over my shoulder. Some papers had fallen behind the cupboard.

Cambridge

1 at the back (of)

Look behind you!

Behind se identifica como una unidad no metafórica al entenderse perfectamente su significado contextual con las acepciones de los diccionarios MacMillan y Cambridge, por lo que no hay que realizar más acciones.

17) *a rectangular block of bronze about the form of a common **brick***

BRICK

Cambridge

1 a rectangular block of hard material used for building walls and houses

The chimney was made of bricks.

2 an electronic device, such as a smartphone, that cannot be used at all
Without a fast connection, your tablet turns into a brick.

MacMillan

1 a block used for building walls and other structures

He laid every brick himself.

2 a nice helpful person

De nuevo nos encontramos con un tipo de metáfora en el que la forma del dominio origen se proyecta en el dominio meta. En el mapa entre dominios se proyectan algunas de las características de un ladrillo común para describir alguna parte de la escultura, como son el tamaño y la forma. Entendemos la forma por analogía, que ocurre de forma directa y deliberada. Los significados que aparecen en el diccionario no pueden ser básicos porque no aluden a un bloque de metal que forma parte de la escultura. Para marcar la deliberabilidad, además aparece también un marcador metafórico, *about the form of*. *About* funciona como un atenuador (Goatly, 1997) para que el dominio se proyecte solo en parte y se entienda como una propuesta de comparación.

18) *These curving, streamlined flags of metal resemble folds of cloth*

CLOTH

MacMillan

1 material used for making clothes, curtains etc. that is made by weaving fibres together

linen/cotton cloth

2 a piece of cloth used for a particular purpose such as cleaning or covering a table

En esta ocasión, de forma muy similar a los casos anteriores, *cloth* (o *folds of cloth* de forma extendida) brinda características a *streamlined flags of metal* y la unión de los dos referentes en la descripción da lugar a una metáfora directa y deliberada. El significado básico de *cloth* se entiende en relación al uso novedoso de sus características trasladado a los pliegues de un metal. La directividad aparece gracias a la referencia a esos pliegues, y podemos entenderla como una unidad metafórica

deliberada, además, gracias a un nuevo marcador que aparece a través de un verbo, *resemble*.

19) *like when you're **battling** against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards*

TO BATTLE

Cambridge

1 to fight

Police battled with residents in this inner-city area for three days.

2 to try hard to achieve something in a difficult situation

He had to battle against prejudice to get a job.

MacMillan

1 to try very hard to deal with a difficult situation

Many species of birds are battling extinction.

2 to compete with someone, or to try to achieve the opposite of what they are trying to achieve

battle with: *Hakkinen was battling with Schumacher for first place.*

En este caso, aunque la unidad central de la metáfora sea el verbo *battle*, y sea él el que consultamos en el diccionario para tomar una decisión en torno a su metaforicidad, señalamos en la tabla la acción completa que va unida a ese *battle*: *you're **battling** against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards*. El referente de esa acción es las líneas de metal que aparecen en la escultura, que a su vez se comparan en la unidad anterior con *folds of cloth*. Como podemos observar en las acepciones de los dos diccionarios seleccionados para este caso, *battle* tiene un significado de lucha o de competición, pero también de esfuerzo, que podría relacionarse con el esfuerzo contra el viento. Sin embargo, el referente es tan ajeno a esta lucha, además de aparecer marcado por la directividad y por la deliberabilidad del marcador (*like*) y del referente (la apariencia de la escultura), que la metáfora se marca como novedosa también. Denominamos este caso recurrente *metáfora de participación* ya que invita a los receptores a involucrarse en la experiencia

de imaginar y ver la obra a través de la AD con su propio conocimiento del mundo, aludiendo a su propio yo (*when you...*).

20) *the body itself appears to **have been transformed by its own speed***

TO TRANSFORM

MacMillan

1 To make someone or something completely different, usually in a way that makes them more attractive, easier to use etc.

Email has transformed the way people communicate.

Oxford

1 Make a marked change in the form, nature, or appearance of

'lasers have transformed cardiac surgery'

2 Change (a mathematical entity) by transformation

En el caso de la siguiente unidad, se identifica como metáfora tras consultar los diccionarios MacMillan y Oxford y observar que los significados básicos no son similares al significado contextual. El referente, de nuevo la postura de la escultura, no ha cambiado ni ha sido transformada por la velocidad, no ha mutado en algo diferente ni se ha convertido en otra cosa. El verbo *transform* es metafórico y, para que no haya lugar a dudas, el audiodescriptor marca la unidad con *appears to* y expone el referente para que los receptores de la AD puedan llevar a cabo el mapa entre dominios.

21) *Imagine **touching this sculpture and you would notice a surprising mixture of contrasting surfaces***

TO TOUCH

Cambridge

1 to put your hand or another part of your body lightly onto and off something or someone:

That paint is wet - don't touch (it).

2 (of two or more things) to be so close together that there is no space between; to be in contact

MacMillan

1 to put your hand or part of your body on someone or something

Beth reached out and touched his cheek.

2 to affect your emotions, especially so that you feel sad or sympathetic

His comments really touched me.

En esta unidad metafórica, los significados básicos que encontramos en los diccionarios se refieren a la experiencia sensorial de poner la mano en algo o alguien. Es este el significado al que alude el audiodescriptor, pero con la salvedad de que el referente es la acción de ver la imagen. Por lo tanto, el uso de *touch* (*tocar*) como analogía de ver es una metáfora novedosa, directa y deliberada. De nuevo aparece un marcador que invita a la participación y que convierte esta metáfora en la *metáfora de participación* que forma parte de los casos recurrentes del análisis, el verbo *imagine*. Este verbo sirve para conectar la experiencia previa de los receptores con lo meramente visual. Es muy interesante la forma de aludir a lo sensorial, parte importante de la vida de las personas con DV, para que la comprensión de la imagen sea lo más satisfactoria posible.

22) *The tusked head*

TUSK

Oxford

1 either of the two long, pointed teeth of some animals such as elephants

MacMillan

1 one of the two very long pointed teeth on an animal such as an elephant or a walrus

En este caso, el análisis contextual y la primera recomendación del MIPVU, que se refiere a leer previamente el texto de forma pormenorizada antes de comenzar a identificar las unidades, nos ayuda a darnos cuenta de que *tusk* aparece dos veces

en esta AD. La primera, la unidad número 14, aparece en forma de metáfora novedosa entre una parte del casco (o de lo que podría ser un casco) y un cuerno de rinoceronte: *The pointed top of the cross sticks up like a rhinoceros tusk*. La metáfora es directa y deliberada, y con ella se ilustra de forma concreta e imaginativa, condensada y rápida, la abstracción de la escultura mediante el marcador *like*. Gracias a ella, el segundo caso en el que aparece la proyección entre dominios entre el casco y un cuerno de rinoceronte, podemos tomar una decisión respecto a *tusked*. Ya que ha sido nombrada y se ha llevado a cabo un mapa entre dominios, en este caso también podemos tomar la decisión de que se usa de forma deliberada, aunque no tenga marcador ni aparezca junto al referente, sino que este aparezca unas líneas antes. Podemos adscribir esta técnica también a una forma de recuerdo, de implicar a los receptores en la AD. Identificamos esta metáfora, por lo tanto, como novedosa y deliberada, aunque indirecta.

23) *sharp edges*

SHARP

MacMillan

1 a sharp object has an edge that can cut or an end that is pointed

Cut the melon in half using a sharp knife.

De nuevo hemos incluido una unidad no metafórica para compararla con las unidades que sí son identificada como metáfora. *Sharp* se utiliza con el mismo significado básico en el texto que en el diccionario MacMillan.

24) *The hefty thighs and big chest suggest **powerful muscles***

MUSCLES

MacMillan

1 a piece of flesh that connects one bone to another and is used for moving a particular part of your body

These exercises are good for your stomach muscles.

2 physical strength

It's going to take a lot of muscle to lift the fridge.

Oxford

1 A band or bundle of fibrous tissue in a human or animal body that has the ability to contract, producing movement in or maintaining the position of parts of the body

En este caso, la comparación de los significados básicos en los dos diccionarios que se han consultado nos muestra un resultado similar: *muscle* es un tejido que conecta un hueso a otro. En el caso del significado contextual, el referente es la fortaleza y el gran tamaño de los muslos y el pecho y aparece unido al dominio fuente, pero hay una ausencia de músculo real, por lo que no concuerdan en el significado básico. Por otro lado, el marcador (*suggest*) nos indica que el mapa entre dominios es solo una sugerencia: los músculos no son reales, aunque lo podrían parecer. Este tipo de marcadores son esenciales en una gran parte de casos de unidades metafóricas para tomar la decisión final con respecto a su deliberabilidad.

25) *But the figure is as much like a **machine** as a man*

MACHINE

Oxford

1 An apparatus using mechanical power and having several parts, each with a definite function and together performing a particular task
2 An efficient and well-organized group of powerful people

MacMillan

1 a piece of equipment that does a particular job by using electricity, steam, gas etc.

Sue showed him how to operate the machine.

2 a person or animal that does something very effectively

25) *But the figure is as much like a machine as a **man***

MacMillan

1 an adult male human

Las unidades 25 y 26 son, tal como ocurría en las unidades 8 y 9, dos metáforas que se ofrecen como opción para describir la escultura (*figure* en este caso, que actúa como referente), por lo que, tras comparar los significados contextuales con el referente visual, podemos afirmar que la unidad en metáfora directa y deliberada, con el mismo marcador que en los anteriores casos recurrentes (*like*), complementado esta vez con *as much... as*. Recordemos que la llamada *metáfora de opcionalidad* ofrece varias opciones para describir un elemento complejo y para incidir en la idea de que la descripción puede ser subjetiva y los receptores, gracias al marcador y a los dos dominios fuente, entiendan que la comparación es una opción y pueden crear su propia imagen mental. La escultura se compara con una máquina, pero también con un hombre, ambas metáforas novedosas al cotejar el significado contextual con el significado básico y el referente visual.

26) *A sort of **superhuman**, perhaps*

SUPERHUMAN

Cambridge

1 having more powers than, or seeming outside the powers of, a human

I'll never get all this work done in a week - I'm not superhuman!

MacMillan

1 superhuman qualities are much greater and more impressive than those of an ordinary person (adj)

La unidad 26 es una prolongación de las anteriores, por lo que el proceso de identificación también se alimenta de ellos. Sin embargo, la hemos incluido como un caso separado porque alrededor de *superhuman* se han recreado dos marcadores adicionales, *a sort of* y *perhaps*. Estos marcadores sirven para enfatizar la idea de que el audiodescriptor ha seleccionado un mapa entre dominios incongruentes (una escultura de bronce y un superhombre) altamente novedoso y subjetivo. Esta subjetividad se palía, por tanto, por medio de los marcadores y la deliberabilidad que aparecen en la comparación.

27) *This bronze, gleaming figure seems **caught**, somehow, to me, between the classical past and the 20th century*

TO CATCH

MacMillan

1 to stop and hold something that is moving through the air, especially an object that someone throws

She tossed the packet of crisps to Kate, who caught it with one hand.

2 to get hold of and stop someone you have been chasing so that they cannot escape

She raced to catch the toddler before he could make it out of the front gate.

Oxford

1 Intercept and hold (something which has been thrown, propelled, or dropped)
'she threw the bottle into the air and caught it again'

2 Capture (a person or animal that tries or would try to escape)
'we hadn't caught a single rabbit'

Si observamos el significado de *caught* en este caso, se aproximaría más a la segunda acepción, en la que algo queda atrapado entre dos cosas o queda capturado. Por lo tanto, como el significado aparece en el diccionario, marcaremos la metáfora como no novedosa. Por otro lado, existe el referente en el texto que sirve para entender el dominio fuente, y la deliberabilidad hace que el dominio fuente (*caught*) sea parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza (la apariencia de la estatua). Aparte, marcamos como marcador metafórico el verbo *seems to* que pertenece a la categoría de marcadores de proceso perceptivo (Goatly, 1997).

28) *This bronze, gleaming figure seems caught, somehow, to me, between **the classical past** and the 20th century*

CLASSICAL

Cambridge

1 traditional in style or form, or based on methods developed over a long period of time:

CLASSICAL PAST

MacMillan

1 relating to the languages, literature, and cultures of ancient Greece and Rome.

29) *This bronze, gleaming figure seems caught, somehow, to me, between the classical past and the 20th century*

CENTURY

MacMillan

1 a period of 100 years, usually counted from a year ending in –00. For example, the 20th century is the period from 1900 to 1999

His family has ruled Morocco since the 17th century.

En realidad la unidad 27 está relacionada con las unidades 28 y 29, a través de la frase completa *This bronze, gleaming figure seems caught, somehow, to me, between the classical past and the 20th century*, en la que aparecen tres marcadores: *seems to*, *somehow* y *to me*. Encontramos de nuevo en esta frase la opcionalidad, esta vez triple, que sirve para marcar una o varias metáforas subjetivas, que comparan el espacio en el que se mueve de forma metafórica la obra con una línea entre el *pasado clásico* y el *siglo xx*. Los significados básicos de *pasado clásico* y *siglo xx* que aparecen en el diccionario se utilizan para crear un mapa entre dominios totalmente subjetivo.

30) *its limbs are securely anchored to blocks*

TO ANCHOR

MacMillan

1 to prevent a boat from moving by dropping its anchor into the water

We anchored off the French coast.

2 to present a television or radio programme, especially the news

The programme has been anchored by McDonald since 1992.

3 to fix something firmly somewhere

Small marine plants were anchored to the rocks.

Oxford

1 Moor (a ship) to the sea bottom with an anchor

'the ship was anchored in the lee of the island'

2 Present and coordinate (a television or radio programme)

'she anchored a television documentary series in the early 1980s'

Aunque no aparece en el diccionario Oxford, el verbo *anchor* se utiliza en el texto en la segunda acepción del diccionario MacMillan. Por lo tanto, es una metáfora no novedosa. Además, se utiliza de forma indirecta y su uso puede explicarse gracias a un mapa entre dominios a partir de un significado más básico de la palabra. En cuanto al referente, no existe ninguno en el texto que lo complemente, la unidad aparece sola, marcando de forma indirecta la acción, al contrario que en una comparación o símil. Con respecto a la deliberabilidad, el dominio fuente no es parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza, por lo que es una metáfora convencionalizada, indirecta y no deliberada.

31) *It's almost as if ...the flesh, the surface of the figure flickers back sort of in this fluttering ...flame-like manner*

FLAME

Cambridge

1 a stream of hot, burning gas from something on fire

The flames grew larger as the fire spread.

2 a powerful feeling:

Flames of passion swept through both of them.

MacMillan

1 the brightly burning gas that you see coming from a fire

He sat by the fire staring at the flames.

2 a sudden strong feeling

flame of: *a flame of passion/ anger/ desire/ hope*

Este caso es muy similar a los que hemos identificado con el marcador *like*, pero se utiliza como sufijo de un sustantivo (*flame*) para brindarle una serie de características que pasan del dominio fuente al dominio meta, la superficie de la escultura, que aparece en la descripción como referente (metáfora directa y deliberada). De este modo, a partir del fuego se crea un mapa entre dominios y algunas de las características que pueden asimilarse a la *piel* de la escultura se ven iluminadas por el fuego y lo que conlleva.

32) *armless torso*

ARMLESS

Oxford

See arm

1 Each of the two upper limbs of the human body from the shoulder to the hand.
'*she held the baby in her arms*'

Aunque hay que hacer varias búsquedas para encontrar el significado básico de *armless* (no aparece ni en McMillan ni en Cambridge), podemos identificar de nuevo de forma sencilla la unidad como no metafórica.

33) *its [the sculpture] very posture recalls a very famous 2000-year-old sculpture*

No procede.

34) *[the sculpture] recalls... In fact, **the Nike of Samothrace***

Oxford

NIKE

1 The goddess of victory

El caso de las unidades 33 y 34 es quizá uno de los más controvertidos, ya no solo de esta obra, sino de la totalidad del corpus. En realidad, el problema aparece porque el MIPVU no ofrece ninguna información concreta sobre los nombres propios y las referencias culturales que no aparecen en el diccionario de uso común. Según Dorst (2011: 141):

With regard to the analysis of proper names and nicknames, MIPVU introduced the distinction between mention and use (Sperber and Wilson 1981; Wilson and Sperber 1992), while it was specified that in the case of cultural references the dictionary should be followed as much as possible to minimize the influence of personal preferences and familiarity with the original source.

En nuestro caso, una escultura del siglo xx y la Victoria de Samotracia no aparecen en el diccionario. El primer caso puede dividirse en unidades léxicas más pequeñas y daría lugar a una serie de conceptos (2000 años, una escultura famosa) que por sí mismos nos dan la idea de la incongruencia y, por lo tanto, comparación subjetiva o novedosa entre el dominio meta, la obra del MoMa, y este dominio fuente ideal que es una obra que pertenecería al imaginario común de los receptores. Sí que aparece *nike*, que significa *diosa de la victoria*. Si no conociéramos a la de Samotracia, una búsqueda en cualquier diccionario de arte nos puede conducir a saber que el referente (la escultura de Boccioni) es diferente y, por lo tanto, el dominio fuente se está utilizando en sentido metafórico. La inclusión de dos marcadores metafóricos (*recalls* y *in fact*) aumenta y enfatiza, como venimos exponiendo a lo largo de este análisis, la idea de que el audiodescriptor ha seleccionado un mapa entre dominios incongruente. En el caso 26 eran una escultura de bronce y un superhombre, y en este caso son una escultura del siglo xx/la Victoria de Samotracia y la escultura, lo que crea de nuevo un mapa entre dominios muy novedoso y subjetivo. Esta subjetividad se palia por medio de los marcadores y la deliberabilidad que aparecen en la comparación.

35) *At the same time, of course, its [the sculpture] burnished, gleaming metal surfaces and fractured forms are so much of the early 20th century moment*

CENTURY

MacMillan

1 a period of 100 years, usually counted from a year ending in –00. For example, the 20th century is the period from 1900 to 1999

His family has ruled Morocco since the 17th century.

De nuevo aparece *century* relacionado con el siglo xx. La definición de siglo xx no aparece en el diccionario, por lo que hay que proceder del mismo modo que con el caso 34. Si comparamos el dominio meta (la escultura y su superficie fracturada de metal, brillante y opaca) con un momento del siglo xx, podemos observar algunas características comunes, que se trasladan a través del mapa entre dominios del dominio origen al dominio meta para poder ser entendido. La inclusión del marcador *forms* junto al contenido referencial ayudan a observar la deliberabilidad de la comparación y lo convierte en un caso recurrente de los que señalamos en las tablas. Recapitulando, el dominio meta se entiende a través de un mapa entre algunas de las características del *siglo xx* (dominio origen) que se transfieren a la escultura para entender sus particularidades y su forma. Es llamativo que la abstracción del *siglo xx* sirva de hilo conductor para entender la concreción de un metal bruñido; y es que, mientras que el primero es conocido por los receptores, el segundo no lo es.

Tras analizar de forma pormenorizada cada una de las unidades identificadas como metafóricas en el texto y los diez casos de unidades no metafóricas que han dado pie a comparar la complejidad y los pasos que se realizan con unas y otros, pasamos a mostrar la tabla que resume el trabajo que se realiza con cada obra y en el que se basa de forma conjunta el análisis cuantitativo del corpus.

6.1.2.3 *Tabla de clasificación de las unidades metafóricas*

En la siguiente tabla, que muestra las unidades léxicas seleccionadas tras la identificación de las unidades metafóricas del corpus y la clasificación según la naturaleza de la metáfora, podemos comprobar el proceso que seguimos para cada una de las obras. Son los datos que darán pie a una discusión cuantitativa y una discusión cualitativa y cuantitativa en el siguiente apartado. Teniendo en cuenta

que ya conocemos la naturaleza del texto origen y los tipos textuales (escultura), la tabla muestra el tipo de unidad léxica, es decir, la naturaleza gramatical de cada una de las unidades (objeto, acción, cualificador y modificador); y el tipo de metáfora según la naturaleza comunicativa, a través de marcas de distinción de sí y no (novedad, directividad y deliberabilidad); la naturaleza visual de cada una de las unidades (de texto y de contexto). Además, si lo hay, en la tabla se expone el tipo de caso o casos recurrente(s) al que pertenece(n) la(s) unidad(es) (personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal).

	Tipo de unidad léxica	Texto/ contexto	Novedad	Directividad	Deliberalidad	Marcador	Caso recurrente
deep gold color	Cualificador	Texto	No	No	No		
The sculpture itself is smaller than adult life-form – nearer the form of a five-year-old child	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	form	Contraposición Forma
The sculpture itself is smaller than adult life-form – nearer the form of a five-year-old child	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	form	Forma
The stance of the figure gives the impression of moving forward with immense speed and power	Acción	Texto	Sí	Sí	Sí	Gives the impression	
In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	In fact as much... as An abstract	Opcionalidad Doble marcador



	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	In fact as much... as	Opcionalidad
In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	An abstract expression	
In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Appears to be	
It appears to be wearing a helmet	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí		
This projects forward in the form of a cross	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	form	
the head juts out like the prow of a ship	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	
The pointed top of the cross sticks up like a rhinoceros tusk	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	
Most striking are the figure's two powerful legs	Cualificador	Texto	No	No	No	No	No		
a rectangular block of bronze	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	form	Forma

about the form of a common brick												
These curving, streamlined flags of metal resemble folds of cloth	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	resemble			
like when you're battling against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards	Acción	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like		Participación		
the body itself appears to have been transformed by its own speed	Cualificador	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	appears				
Imagine touching this sculpture and you would notice a surprising mixture of contrasting surfaces	Acción	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Imagine		Participación		
The tusked head	Cualificador	Texto	Sí	No	Sí	Sí	Sí					
The hefty thighs and big chest suggest powerful muscles	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Suggest		Suposición		
But the figure is	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like		Opcionalidad		



as much like a machine as a man	Objeto	Texto	Sí		Sí		Sí	A sort of Perhaps	Doble marcador
A sort of superhuman , perhaps This bronze, gleaming figure ...seems caught , somehow, to me, between the classical past and the 20th century	Acción	Texto	No		Sí		Sí	seems	Doble marcador
This bronze, gleaming figure ...seems caught, somehow, to me, between the classical past and the 20th century	Modificador	Texto	Sí		Sí		Sí	Seems Somehow	Suposición Doble marcador
its limbs are securely anchored to blocks	Acción	Texto	No		No		No		
It's almost as if ... the flesh, the surface of the figure flickers back sort of in this fluttering	Acción	Texto	Sí		Sí		Sí	Almost as if Sort of	Suposición Doble marcador Énfasis vocal
... flame-like manner	Objeto	Texto	Sí		Sí		Sí	like	

its very posture recalls a very famous 2000-year-old sculpture.	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	recalls	Referencia cultural Doble marcador Énfasis vocal
recalls... In fact, the Nike of Samothrace	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	recalls	Referencia cultural Doble marcador
At the same time, of course, its burnished, gleaming metal surfaces and fractured forms are so much of the early 20th century moment	Acción	Texto	No	No	No		
forms are so much of the early 20th century momento	Cualificador	Texto	Sí	Sí	Sí	forms	Forma

Tabla 2: Análisis por niveles de Unique forms of continuity in Space, Umberto Boccioni

Estos son los gráficos que resumen la aparición de las diferentes tipologías de metáforas de metáforas del texto según la naturaleza gramatical (gráfico 1) y según la naturaleza comunicativa (gráfico 2).

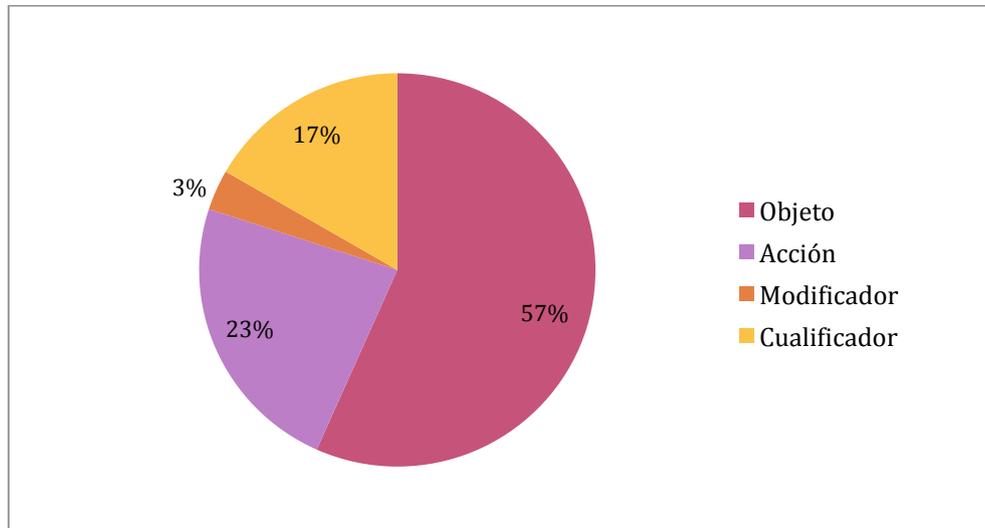


Gráfico 1: Unique forms of continuity in Space, de Umberto Boccioni: clasificación gramatical

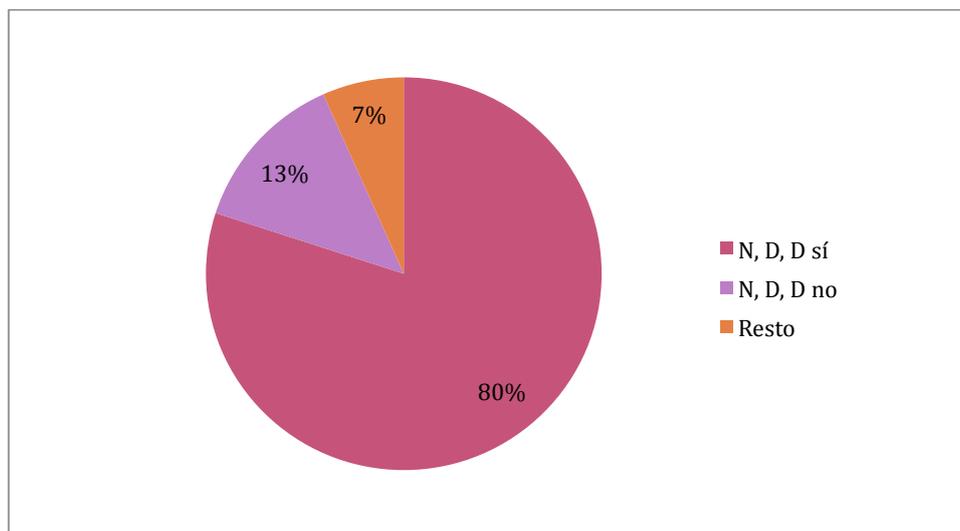


Gráfico 2: Unique forms of continuity in Space, de Umberto Boccioni: clasificación comunicativa

6.1.2.4 Conclusiones de la identificación de metáforas

En este apartado hemos mostrado paso a paso las fases de identificación y clasificación de las unidades metafóricas en una obra extraída del corpus

mediante el MIPVU y las cinco clasificaciones por niveles de la metáfora que hemos desarrollado para esta tesis. El objetivo principal de llevar a cabo este procedimiento es demostrar que tanto el MIPVU como las clasificaciones sirven para analizar las particularidades del registro y pueden ofrecer a los investigadores una herramienta fiable. Tras haber seguido los mismo pasos para cada una de las obras que componen el corpus, que pueden consultarse en el anexo II con el mismo formato que hemos presentado con la obra de Boccioni, el siguiente apartado se ocupará de la clasificación de la metáfora en las guías audiodescriptivas de los cuatro museos de arte contemporáneo de nuestro corpus.

6.2 Clasificación de la metáfora en las guías audiodescriptivas del corpus

Uno de los objetivos de esta tesis doctoral era estudiar y analizar el papel de la metáfora como herramienta de acceso al conocimiento desde diferentes perspectivas, tanto en el ámbito de los estudios de metáfora como en el ámbito de la AD museística de forma específica. Tras el capítulo 2 y 3, en los que nos hemos centrado en la literatura que existe al respecto, nuestro siguiente objetivo era analizar el uso de las metáforas en nuestro corpus. Para ello, hemos adaptado un método de identificación y hemos diseñado un método de clasificación que sirva de base a la creación de una estructura del uso de este recurso retórico. En el siguiente apartado, examinaremos detenidamente el lugar que ocupa la metáfora en las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo de cuatro museos pioneros en la consecución de programas de accesibilidad para personas con DV. En primer lugar, examinaremos la distribución general y, en segundo, nos centraremos individualmente en museos y géneros. Es muy importante que crucemos estos datos cuantitativos con la naturaleza gramatical, comunicativa y visual, ya que de este modo lograremos interpretar las peculiaridades de esta herramienta de comunicación. Los tipos de metáforas varían según el uso de diferentes tipos de palabras (Berber Sardinha, 2010; Cameron, 2003; Goatly, 1997), por lo que es muy necesario que dediquemos parte de nuestro análisis a este nivel. Además, la naturaleza visual es una parte central de nuestra investigación: las metáforas que traducen imágenes aparecen en contraposición

con las que aluden al contexto de la obra, por lo que es esencial que analicemos su uso y su variación entre tipos de obras o museos.

En el siguiente apartado expondremos los resultados del análisis por museo (que, por motivos de economía léxica, seguiremos denominando simplemente Brooklyn, Whitney, Tate y MoMa) y por tipo de texto (pintura, escultura e instalación). Además, expondremos los resultados por género textual y por obra, centrándonos en los más característicos e interesantes. Presentaremos de forma pormenorizada los resultados, tanto cuantitativos como cualitativos, según la naturaleza del texto origen y los tipos textuales (escultura, pintura e instalación); según el tipo de unidad léxica, es decir, según su naturaleza gramatical (objeto, acción, cualificador y modificador); según la naturaleza comunicativa de la metáfora (novedad, directividad y deliberabilidad); según la naturaleza visual de la metáfora (de texto y o de contexto); y según el tipo de caso recurrente que aparece en el corpus (personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal). Además, analizaremos los marcadores utilizados para llevar a cabo la directividad y la deliberabilidad del recurso retórico central de nuestra tesis. Así pues, tras cruzar y comparar los datos y resultados entre sí, obtendremos una panorámica de mecanismos que aparecen en el corpus y las unidades identificadas como metáfora, además de los tipos de relaciones que se establecen entre ellas.

Tras mostrar cada uno de los datos obtenidos, llevaremos a cabo una discusión de los resultados. En cada uno de los siguientes apartados, expondremos el tanto por ciento total e metáforas que corresponde a cada una de las divisiones, el tanto por ciento de cada una de las metáforas de cada tipo de unidad léxica (objeto, acción, modificador y cualificador), el total de la unión de metáforas novedosas, directas y deliberadas y el tanto por ciento de metáforas de texto y de contexto. Además trataremos los casos recurrentes y los marcadores metafóricos utilizados para convertir a las metáforas en deliberadas. Todos estos datos pueden consultarse en el anexo II final.

6.3 Resultados de la clasificación general

Uno de los resultados más importantes, ya que de él surgen todos los demás, es el número de unidades marcadas como metáfora y el porcentaje de aparición en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo en el contexto anglosajón. En nuestro corpus de 12 829 unidades finales con capacidad para ser identificadas como metafóricas, un total de 1160 se han identificado como tales, lo que da como resultado un 9,5%.

Si lo comparamos con otras investigaciones similares en las que se ha utilizado el MIPVU para medir la aparición de metáforas y que han servido de precedente para esta tesis, vemos que hay diferencias notables. Las investigaciones previas han dado como resultados los siguientes: en textos académicos, un 18,5% de las unidades se identificaron como metáfora; en prensa, el 16,4%; en ficción, el 11,9%; y, en conversación, el 7,7% (Hermann, 2013: 138). Sin embargo, es importante que recordemos la peculiaridad sobre la adaptación de la forma de marcar las unidades léxicas y, en consiguiente, de ser contabilizadas como una sola unidad. Dado que las expresiones lingüísticas son meras traducciones de la imagen visual que aparece en las obras, nos decantamos por identificar de forma conjunta las expresiones que hacen alusión a la imagen, sean una sola unidad léxica o una frase de varias palabras, además de añadir el marcador o los marcadores asociados a esa misma unidad. Por tanto, en el caso de *Men, animals, and machines almost look like cartoon figures*, que aparece en la obra de Hart Benton *Louisiana Rice Fields*, que forma parte de la colección del Brooklyn, nuestro análisis contabiliza una sola unidad metafórica, aunque tanto *almost* como *look* y como *like* sean marcadores metafóricos y *cartoon* y *figures* estén utilizados en sentido metafórico. Otro ejemplo de esto podemos encontrarlo en una metáfora de objeto, que alude a la imagen general de la obra de Pollock *Number 27*, del Brooklyn también: *The tangled lines and layers of paint on the canvas are a record of Pollock's movements, fast or slow, arching or abrupt*, en la que las líneas y las capas de la obra se comparan directamente con la forma con la que probablemente el artista podría haber realizado la obra, y que se traduce a través de once palabras, siete de ellas no vacías. Creemos que la elección de crear una sola unidad es importante para el análisis multimodal y, sobre todo, para el

posterior desarrollo de un programa de análisis que una los dos modos y que cree un mapa entre imagen y palabra. El resultado de un 9,5% es, por tanto, relativo a las unidades simples y a las complejas, y debe entenderse como tal, en contraposición con los resultados que muestra Hermann que analizan el texto verbal de forma monomodal.

Veamos en la siguiente tabla el desglose por museo del número de palabras, del número de unidades metafóricas identificadas y los tantos por ciento, tanto en relación al total de las palabras de cada museo como al número de palabras total del corpus.

MUSEO	Palabras	Aparición total	Metáforas	Aparición museo
Brooklyn	754	4,14%	48	6,37%
Whitney	1752	11,12%	129	7,36%
Tate	2644	21,12%	245	9,27%
MoMa	7678	63,62%	738	9,61%

Tabla 3: Aparición de palabras y metáforas por museo

Como vemos, el MoMa ocupa más de la mitad del corpus, con 7678 palabras (63,62%) y un 9,61% de metaforicidad, y el Brooklyn, con 754 palabras, casi no pasa del 4% (4,14%), con un 6,37% de metaforicidad. Por su parte, el Whitney tiene 1752 palabras (11,12%) y un 7,36% de metaforicidad y el Tate 2644 (21,12%) y un 9,27% de metaforicidad. Aunque hay diferencias significativas entre los cuatro museos, consideramos interesante incluirlos todos, ya que nos ofrecen una visión más amplia de la forma de audiodescribir y, en el momento de recopilar el corpus, eran los cuatro museos de arte contemporáneo del mundo anglosajón que ofrecían AD, por lo que consideramos necesario incluirlos.

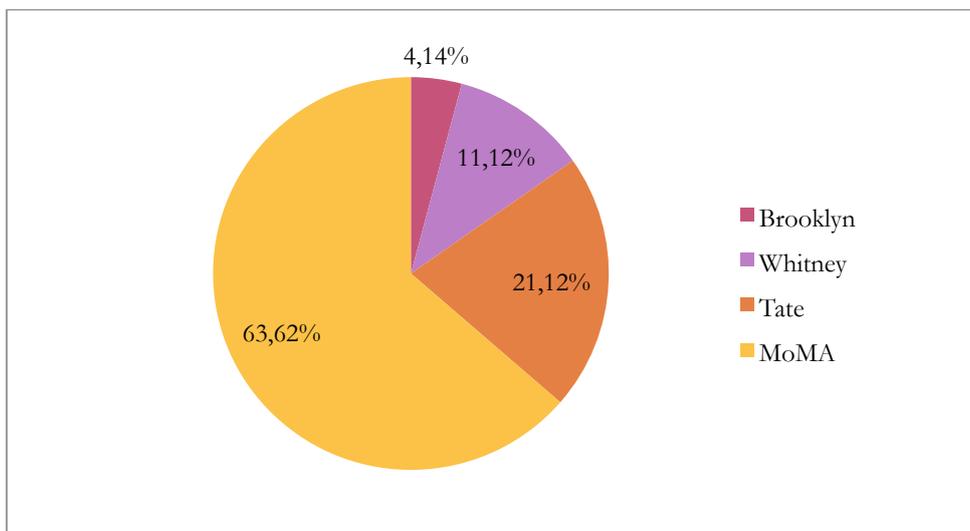


Gráfico 3: Porcentaje metafórico por museo

En cuanto al número de metáforas, el Brooklyn cuenta con 48, el Whitney con 129, el Tate con 245 y, muy por encima debido a su tamaño, el MoMa tiene 738. Otra razón por la que es interesante contar con cuatro museos es para observar los resultados del porcentaje individual de aparición de metáforas por museo, con unos datos que oscilan entre el 6,37% del Brooklyn y el 9,61% del MoMa, con 7,36% del Whitney y 9,27% del Tate. Tal como vemos, hay muchos puntos de diferencia entre los cuatro. Estos datos serán analizados de forma cruzada con los siguientes para obtener conclusiones de los diferentes usos en los siguientes apartados.

La siguiente división que podemos hacer para observar la oscilación de metáforas es por tipo de texto artístico. Recordemos que los tres textos en los que dividimos las obras de nuestro corpus son pintura, escultura e instalación. Como vemos, las unidades de pintura ocupan el 74% de las unidades del corpus, mientras que las esculturas solo un 20% y la instalación un 6%.

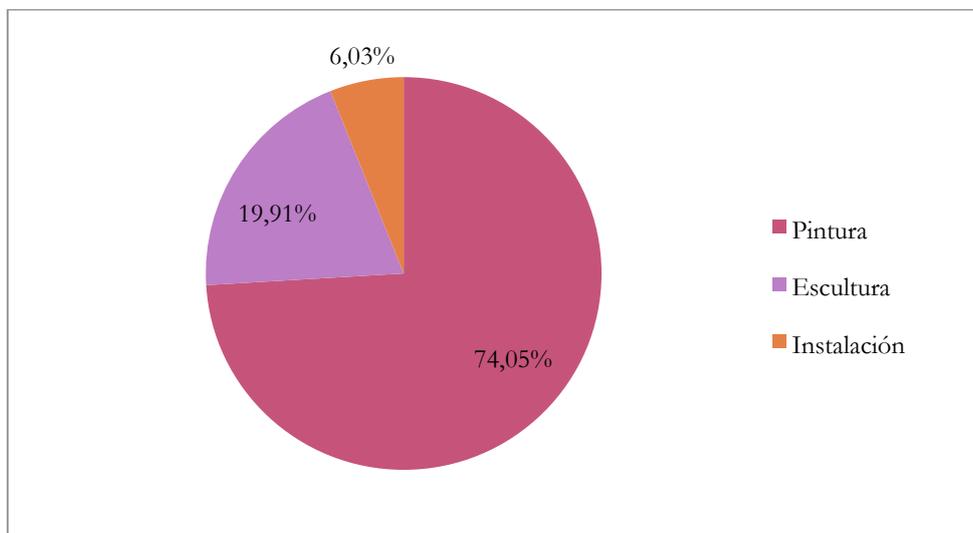


Gráfico 4: Porcentaje metafórico por nivel textual

En cuanto a los tipos de palabras de las metáforas identificadas en el corpus, casi la mitad del total está formado por los objetos (539 unidades), mientras que la otra mitad está formada por 28% de acciones (330 unidades), 22% de cualificadores (260 unidades) y tan solo un 3% (32) que pertenece a la categoría de modificadores.

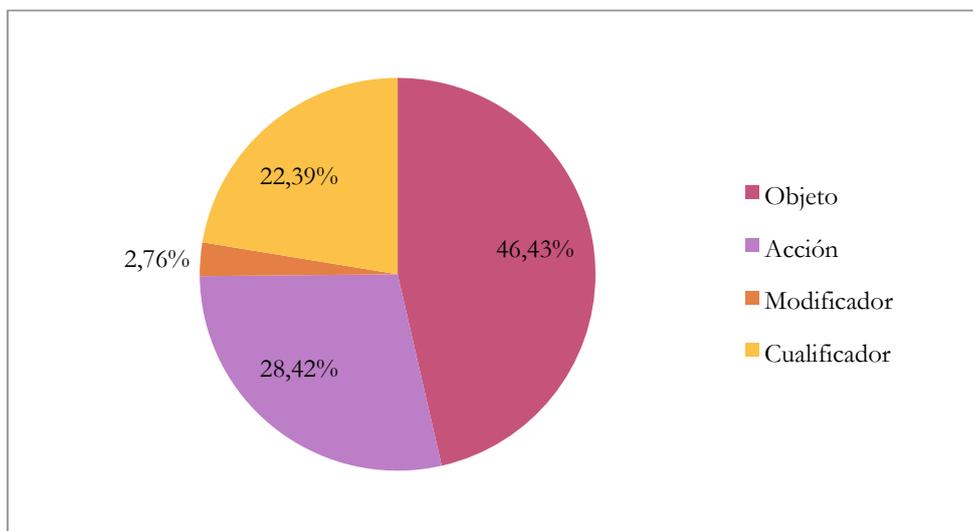


Gráfico 5: Porcentaje metafórico por nivel gramatical

Si observamos la cantidad de metáforas novedosas y no novedosas, directas e indirectas y deliberadas y no deliberadas en el corpus, comprobamos que existen 746 novedosas, un 64,31% del total. Solo 414 metáforas son no novedosas. En cuanto a la directividad, 660, un 57%, son directas y 500 son indirectas. Por último, una cantidad muy similar, 663, son deliberadas, y 497 no lo son. El porcentaje de las de la primera categoría es 57,13%. Veamos en los siguientes gráficos su aparición:

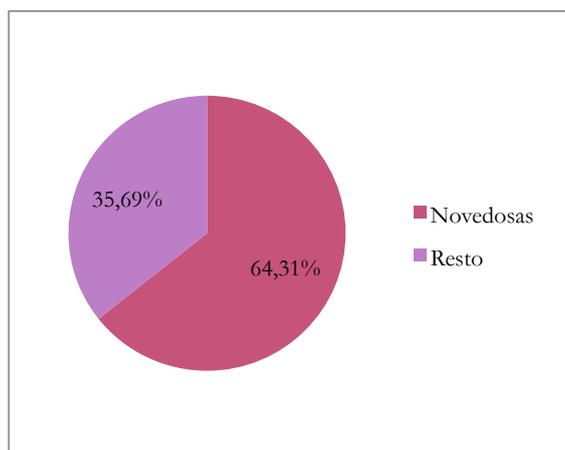


Gráfico 6: Porcentaje metafórico novedoso

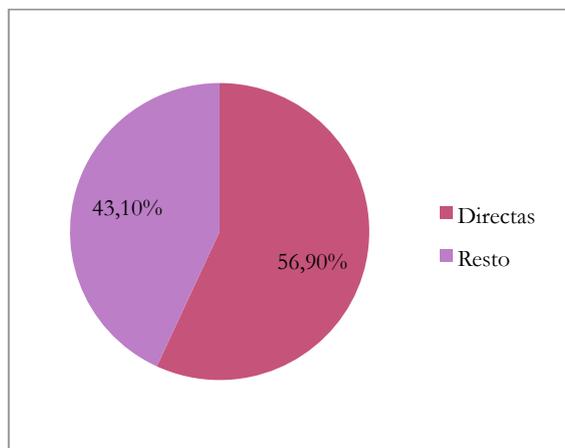


Gráfico 7: Porcentaje metafórico directo

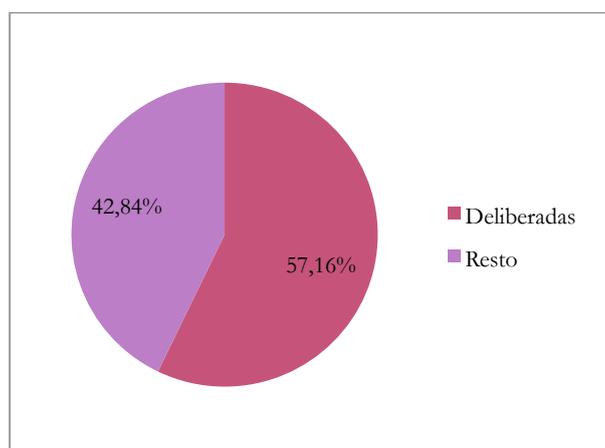


Gráfico 8: Porcentaje metafórico deliberado

Tras analizar el corpus y obtener unos resultados preliminares, decidimos agrupar la novedad, directividad y deliberabilidad en una sola variable, ya que, como podemos comprobar en los resultados anteriores, el número de unidades que se obtienen de cada una son muy similares, dado que suelen ir acompañadas en el tipo de metáforas que se utilizan en el corpus. Profundizaremos en este hecho en la discusión y conclusiones: hemos podido observar que los símiles y las comparaciones con marcador suelen realizarse con estas tres características para describir imágenes de las obras. En el siguiente gráfico presentamos los resultados de las unidades que denominamos (en cursiva, por facilitar la comprensión de la lectura) *NDD sí* (novedad, directividad y deliberabilidad, es decir, las unidades que son novedosas, directas y deliberadas) y las que denominamos *NDD no* (aquellas que no son novedosas, directas ni deliberadas). El resto agrupa las que son novedosas pero no son directas ni/o deliberadas y las que no son novedosas pero sí son directas y/o deliberadas. Más de la mitad de las metáforas del corpus, 658 para ser exactos, pertenecen al primer grupo, lo que da un 56,85%, mientras que 412, un 35,27%, está dentro de la segunda categoría. Tan solo 90 unidades, un 7,9 por ciento, han sido identificadas como parte de los siguientes grupos, es decir, de las que no son *NDD no* ni *NDD sí*. Trataremos los casos que integran tal categoría en el apartado 6.3.7.2.

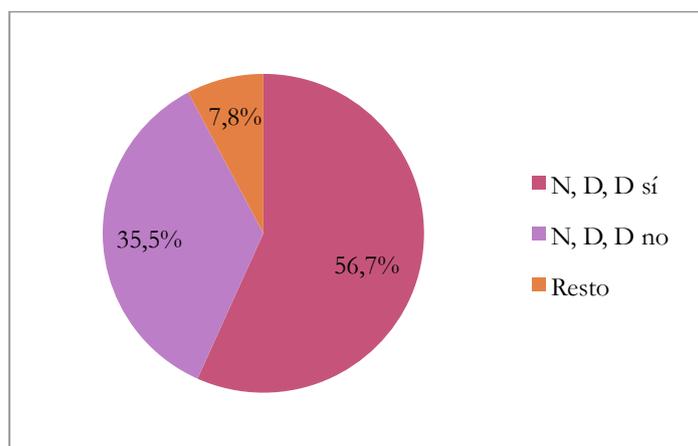


Gráfico 9: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo

Las siguiente categorización es la que corresponde a la naturaleza visual de las metáforas que aparecen en el corpus. Como ya comentamos en apartados anteriores, nuestro análisis se centra exclusivamente en el texto descriptivo, el único momento narratológico de las guías compuesto por palabras relacionadas con la imagen, es decir, palabras que son la traducción intersemiótica de la obra visual que aparece dentro de las guías audiodescriptivas, por lo que hemos eliminado la identificación, la contextualización y la interpretación de la obra que aparecen en un aparte, antes o después de la AD. Sin embargo, en algunos casos que trataremos a continuación, se introducen metáforas del contexto dentro del texto audiodescriptivo. Estos momentos contados a lo largo del corpus dan como resultado 43 unidades marcadas como metáforas de contexto, lo que supone un 3,71% del corpus. Por su parte, las metáforas que hacen alusión a lo visual que aparece en la obra suman 1117 casos, un 96,29% del total.

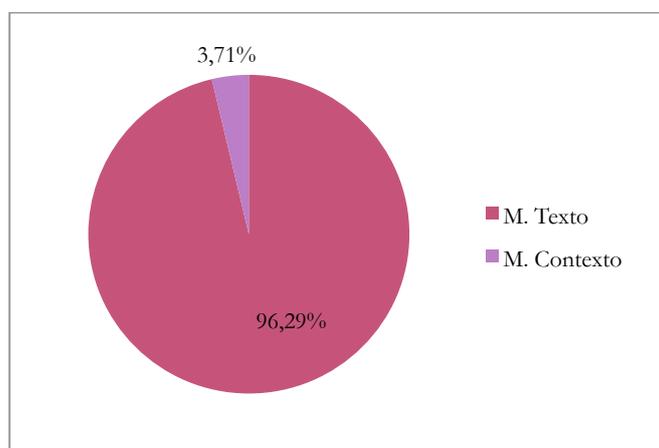


Gráfico 10: Porcentaje metafórico por nivel visual

Tras observar los datos generales de la aparición de metáforas en el corpus, en el siguiente apartado ahondaremos en cada uno de los cuatro museos que lo componen.

6.3.1 Resultados de la clasificación por tipo de museo

En este apartado, observaremos de forma individual cada uno de los cuatro museos para poder observar los patrones que se repiten y las diferencias entre ellos

6.3.1.1 Resultados de Brooklyn

El museo Brooklyn, que como hemos introducido antes, cuenta con 754 palabras elegibles para ser identificadas como metáfora, tiene 48 unidades metafóricas, lo que se traduce en más de un 6%. Es el museo con menos obras, pero también el que menos metáforas tiene. Podemos relacionar esto probablemente con el tipo de indicaciones generales superiores a los audiodescriptores o con la formación de los mismos, con las directrices de accesibilidad universal que tienden a descripciones básicas y contextualización inserta. Además, podría ser a causa de un enfoque más objetivo que tiende a no utilizar comparaciones u otros recursos, partiendo de la idea de que la obra no puede ser interpretada y que las comparaciones son siempre subjetivas.

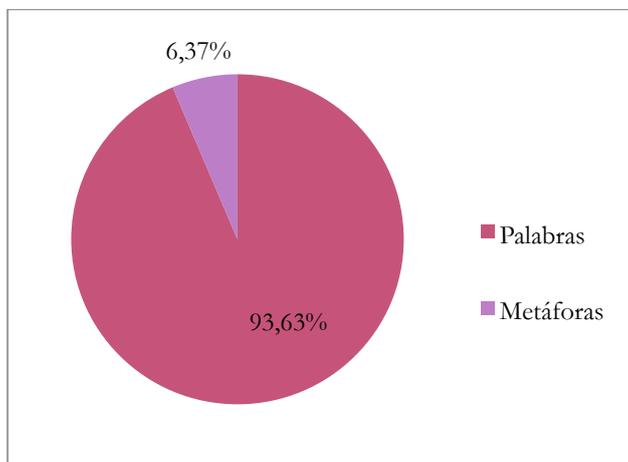


Gráfico 11: Porcentaje metafórico: Brooklyn

Tras marcar cada una de las unidades identificadas como metáfora según la clasificación que se ocupa de la naturaleza gramatical de la metáfora del museo Brooklyn, obtenemos 15 unidades marcadas como objeto (31,25%), 17 acciones (35,42%), 4 modificadores (8,33%) y 12 cualificadores (25%), como podemos ver en la siguiente gráfica. Es el único museo que tiene casi tantos objetos como acciones.

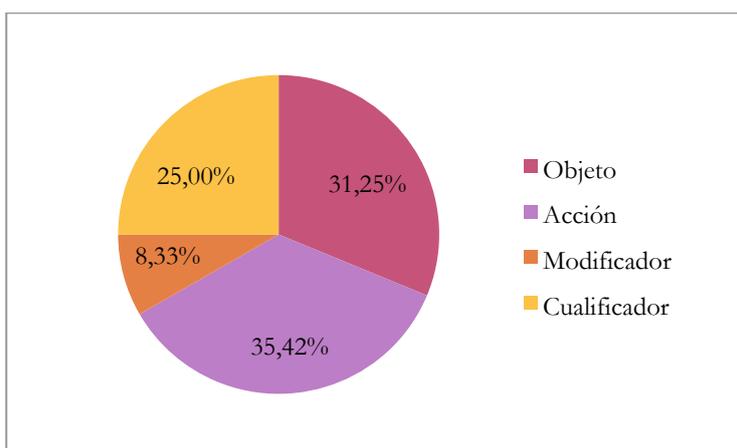


Gráfico 12: Porcentaje metafórico: Brooklyn, nivel gramatical

En cuanto a la naturaleza comunicativa, podemos observar que un 65% de las unidades han sido marcadas como *NDD no*, lo que contrasta con el resultado de los cuatro museos juntos. Este hecho está relacionado con el porcentaje tan alto

de acciones que, como podremos comprobar cuando expongamos los resultados por tipo de unidad léxica, tienen un alto índice de este tipo de metáfora. Tan solo un 8% no pueden enmarcarse dentro de las dos tipologías que hemos venido en subrayar para nuestra investigación, por lo que el 27% restante corresponde a las metáforas deliberadas que a su vez son directas y novedosas.

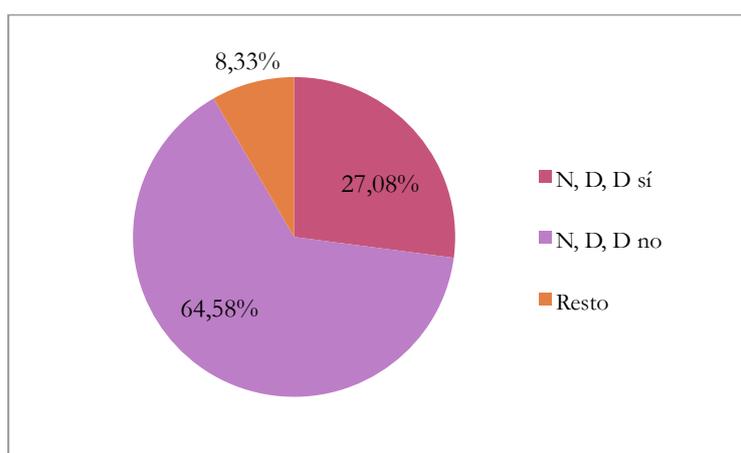


Gráfico 13: Porcentaje metafórico: Brooklyn, nivel comunicativo

Con respecto a la naturaleza visual, hay un 19% de unidades identificadas como metáfora que se refieren al contexto de las obras y un 81% que traducen la imagen, de nuevo en contraste con los resultados generales de los cuatro museos juntos. Uno de los ejemplos de metáfora de contexto más interesantes lo encontramos en este museo, en una obra de Pollock, *Number 27*, del año 1950. Durante la AD, para explicar el sentido de la rotura con el panorama pictórico de artistas como Pollock, se introduce un comentario relacionado con el ambiente que reinaba tras la Segunda Guerra Mundial: *The world was **reeling** from the anxieties of the war*, en la que la metáfora de contexto, indirecta y no deliberada, ayuda a entender la historia de la obra y del pintor, en un inciso de la descripción, como un proceso del que hay que tirar como si de una caña de pescar o una rueda se tratase. Esta metáfora no es una traducción concreta de una imagen de la obra de Pollock, sino una imagen visual indirecta de una idea contextual. Como comprobaremos en los siguientes museos, este tipo de metáfora contrasta con las AD que se ciñen a la imagen visual y que separan los comentarios o explicaciones contextuales de lo que pertenece exclusivamente a la obra del museo.

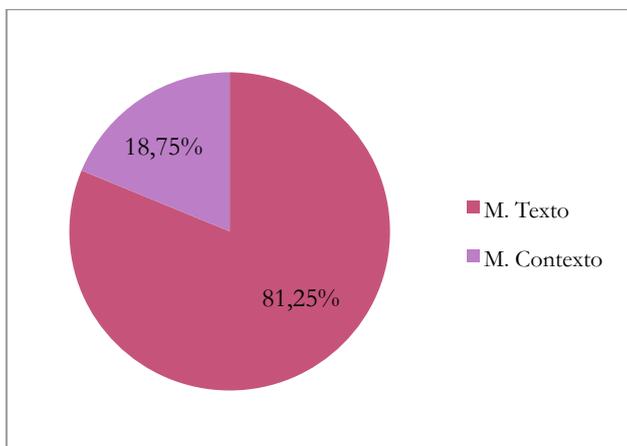


Gráfico 14: Porcentaje metafórico: Brooklyn, nivel visual

6.3.1.2 Resultados de Whitney

En el caso del museo Whitney, que cuenta con 1752 palabras elegibles de ser identificadas como metáfora, más de un 7% de las unidades han sido etiquetadas como metáfora, solo un punto por encima del Brooklyn.

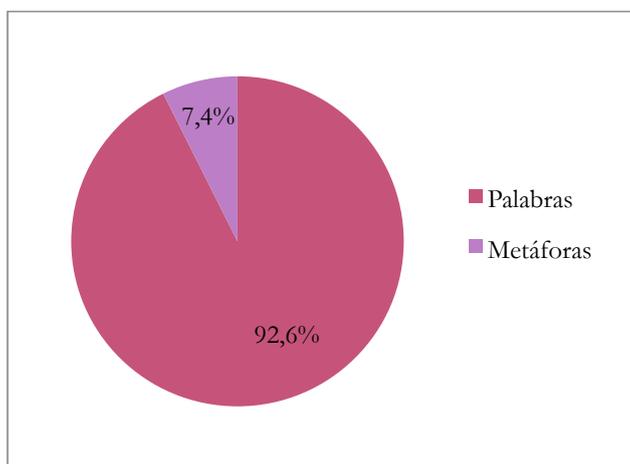


Gráfico 15; Porcentaje metafórico Whitney

Si nos centramos en su tipología gramatical, 58 unidades se adhieren a la categoría de objeto (45%), más de diez puntos por encima de los objetos del Brooklyn, 50 acciones (39,42%), ligeramente por encima de las marcadas en el

Brooklyn, 0 modificadores y 21 cualificadores (16%), como podemos ver en la siguiente gráfica.

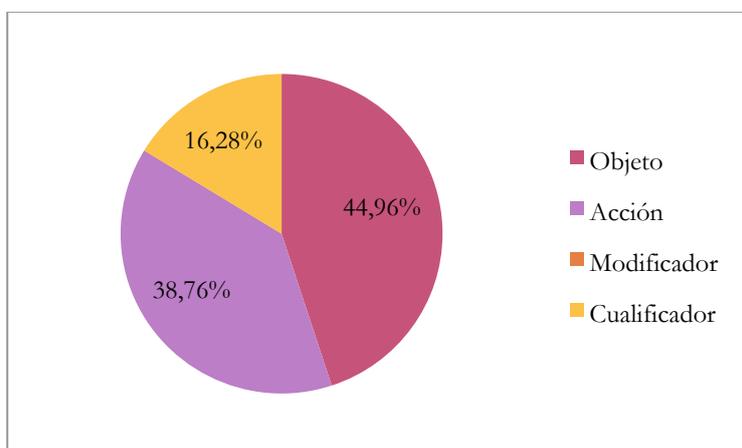


Gráfico 16: Porcentaje metafórico: Whitney, nivel gramatical

En cuanto a la naturaleza comunicativa, podemos observar que un 36,4% de las unidades han sido marcadas como *NDD no*, muy por debajo del museo anterior, por lo que el 27% restante serían las metáforas deliberadas que a su vez son directas y novedosas. Un 58% engloba las unidades que se enmarcan dentro del grupo de *NDD sí* y solo un 5% no pueden enmarcarse dentro de las dos tipologías. En contraposición con el Brooklyn, el tipo de metáforas más utilizadas en este museo aparecen marcadas para ser asimiladas como metáfora, es decir, son deliberadas. Un ejemplo interesante es el que encontramos en la obra de Calder *as if you're about to have a great weight placed on your shoulders. Bend your knees slightly. Then extend your arms straight out to the sides and clench your fists. You are now in the position of the muscleman.* Como vemos, en esta unidad, marcada por *as if*, la escultura, por medio de la participación (*you, your*), se compara con el cuerpo humano en una posición similar a la de la escultura. Vemos que aparecen los dos referentes: cuerpo humano, con toda la descripción e indicaciones, y escultura, *You are now in the position of the muscleman.* El dominio meta, la escultura, se traduce a través de la interacción con el cuerpo humano, y se compara con él.

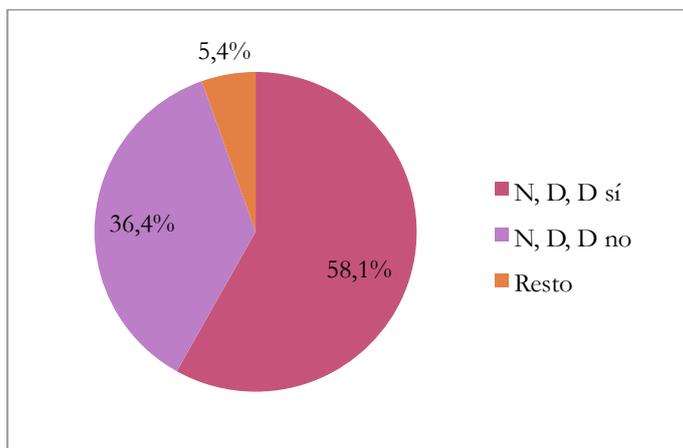


Gráfico 17: Porcentaje metafórico: Whitney, nivel comunicativo

Según su naturaleza visual, hay un 8% de unidades identificadas como metáfora que se refieren al contexto de las obras y un 92% que traducen la imagen.

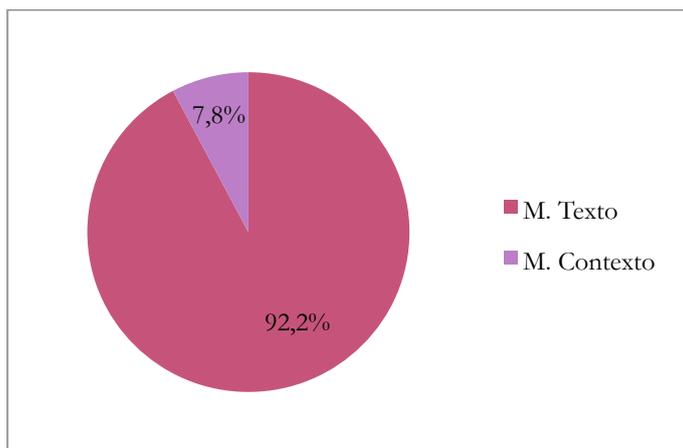


Gráfico 18: Porcentaje metafórico: Whitney, nivel visual

6.3.1.3 Resultados de Tate

Los datos del total de metáforas del museo londinense Tate Modern nos hablan de un 9,27% de metáforas en comparación con el número de palabras identificables total, que asciende a 2644.

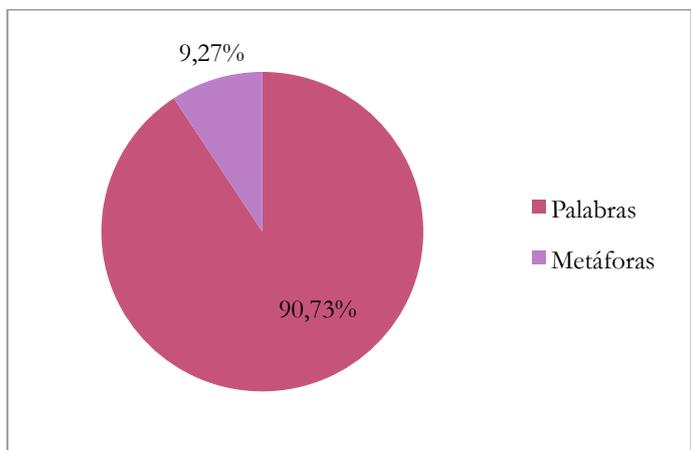


Gráfico 19: Porcentaje metafórico: Tate

Hay 140 unidades que se han marcado como objeto, es decir, un 57%, muy alejado de las 56 acciones (23%), dato que está más relacionado con el porcentaje de cualificadores, con un 17% de metáforas, con 43 unidades. Por último, solo un 2% son modificadores, es decir, 6 unidades. Podemos observar que el gráfico comienza a parecerse más al gráfico general de museos que hemos expuesto anteriormente en el apartado xx.

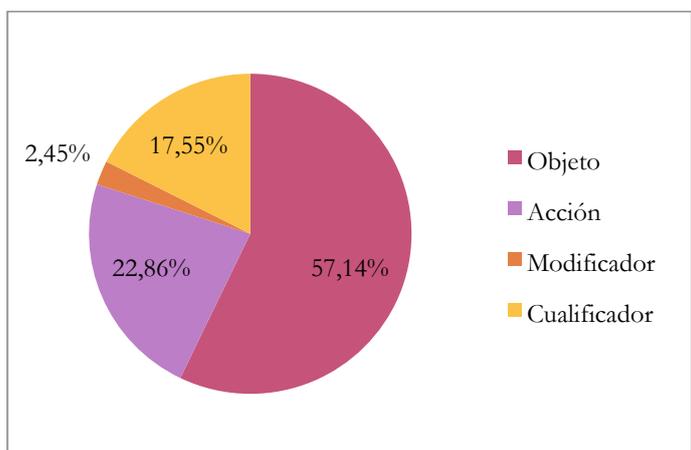


Gráfico 20: Porcentaje metafórico: Tate, nivel gramatical

Del mismo modo, las metáforas *NDD sí* aumentan en este museo, con un 56% que se contrapone al 28% de metáforas *NDD no*. Es llamativo el aumento considerable de metáforas que aparecen en la categoría resto, es decir, las novedosas pero no directas ni/o deliberadas y las no novedosas pero sí directas

y/o deliberadas, que asciende al 16%. Uno de estos casos, que se repite de forma continuada a lo largo del corpus, es la metáfora que corresponde a una acción y que puede etiquetarse como personificación, como en el siguiente ejemplo: *black and grey lines taking up the canvas*. La unidad identificada, que pertenece a la AD de *Summertime no. 9A*, de Pollock, podemos comprobar que, brindándole a las líneas y grandes explosiones de color un carácter animado, que las hace capaces de adueñarse del lienzo, el audiodescriptor está confiriéndole a la obra una imagen de grandiosidad. Describe la importancia de las líneas negras y grises en el lienzo mediante una personificación, que las convierte en protagonistas de la obra. Volveremos a estos casos específicos en el apartado 6.3.6.

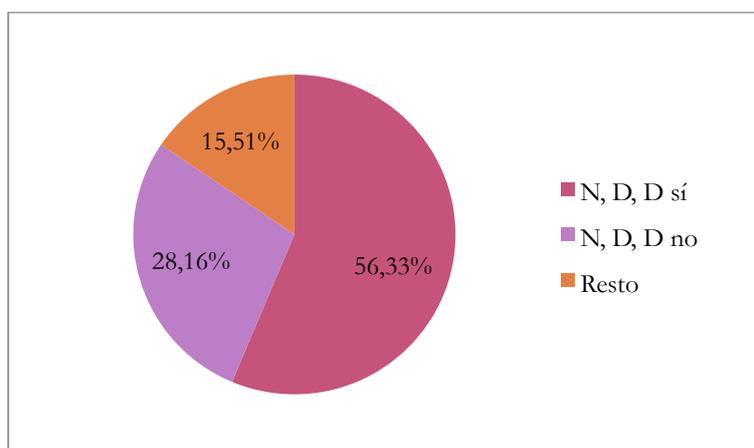


Gráfico 21: Porcentaje metafórico: Tate, nivel comunicativo

Por último, un 6% de las metáforas se refieren al contexto, muy en consonancia con el Whitney y con el total del corpus.

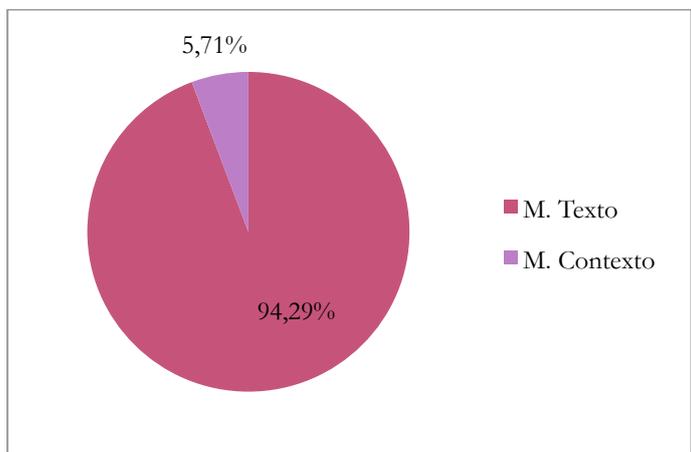


Gráfico 22: Porcentaje metafórico: Tate, nivel visual

6.3.1.4 Resultados de MoMa

El último de los museos del corpus es el que ocupa la mayor proporción en la suma total de AD, con 7678 palabras y 738 unidades etiquetadas como metáfora, lo que lo convierte en el museo con mayor porcentaje de peso en el corpus, con 32 obras. Es también el que mayor proporción tiene de metáforas, con casi un 10%.

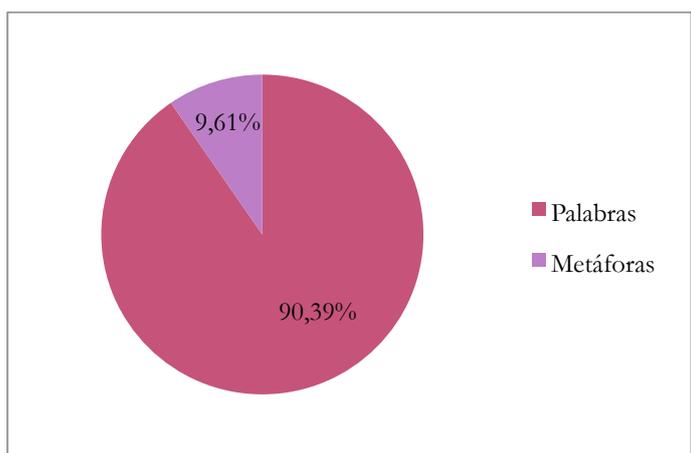


Gráfico 23: Porcentaje metafórico: MoMa

De igual modo es el que más objetos tiene, con 326, es decir, un porcentaje del 44,17%. En cuanto a las acciones, cuenta con 207, un 28%. Solo tiene 22 modificadores, un 3% de las unidades metafóricas, y por último, 184

modificadores, una cuarta parte, como podemos ver en el gráfico que aparece a continuación.

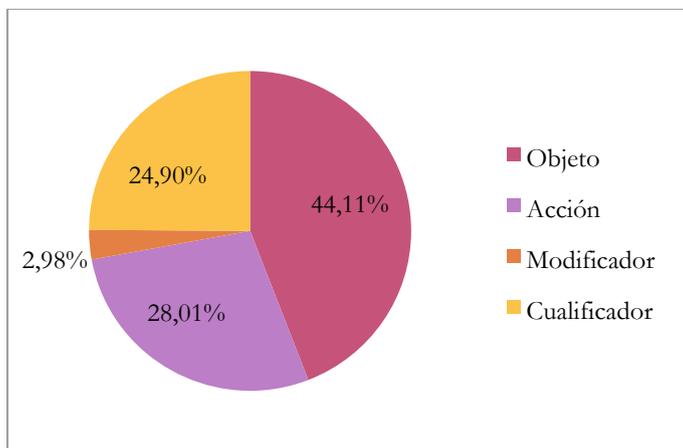


Gráfico 24: Porcentaje metafórico: MoMa, nivel gramatical

En el plano comunicativo, es también el museo con más unidades etiquetadas con *NDD sí*, 432 (58,54%) frente a las 265 (35,91%) que son *NDD no*, muy por debajo del 65% que había en el Brooklyn, por ejemplo.

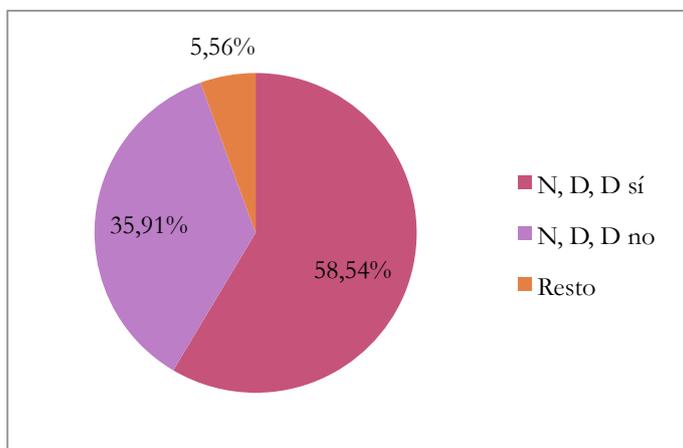


Gráfico 25: Porcentaje metafórico: MoMa, nivel comunicativo

Para finalizar con el MoMa, observemos la aparición de metáforas de texto y contexto. Tan solo un 1% pertenecen a la segunda categoría. Tomemos un ejemplo de las metáforas de contexto que se utilizan en las AD del MoMa para observar en qué situaciones se opta por insertar contexto y, con esta inserción, lenguaje metafórico. Tras introducir y describir la apariencia general de la obra de

Marcel Duchamp, *Three bicycle Wheel*, que es una simple rueda de bicicleta sobre una silla de madera, se crea un inciso en la AD para insertar una explicación contextual que ayuda continuar la AD de lo que, a simple, vista, no es más que un objeto cotidiano. El audiodescriptor expone que *Duchamp exploded the idea that a work of art has to be the unique creation of the artist's hand* para continuar describiendo la escultura, partiendo de la concepción del artista. Esto no suele darse en el MoMa, que separa la información contextual en casi todas sus AD. Sin embargo, la naturaleza de esta obra del género de arte encontrado parece requerir de una contextualización para que la AD no sea la de una simple bicicleta. La AD comienza así: *The title of this work says it all: it's a bicycle wheel*, por lo que el uso de información contextual, que da lugar a metáforas de contexto, es quizá una estrategia de traducción facilitadora y acertada. Ocurre de forma similar con otra metáfora de contexto, *The title might refer to the notion of a parachute jumper, a leap into space, a leap into the void*, de la obra de arte combinado y encontrado de Robert Rauschenberg, *First Landing jump*. La interpretación y subjetividad que se trata de paliar por medio de casos de suposición (*might*) y opcionalidad (las tres opciones que se ofrecen) es una estrategia que se inserta en una AD para ofrecer posibles interpretaciones de una obra abstracta y conceptual, cuyo título, que desde el comienzo es conocido por los receptores, no es una traducción clara de la obra. Tras introducir metáforas que no están relacionadas con la imagen en sí, sino con el conocimiento experto de la obra, se posibilita la comprensión de la imagen.

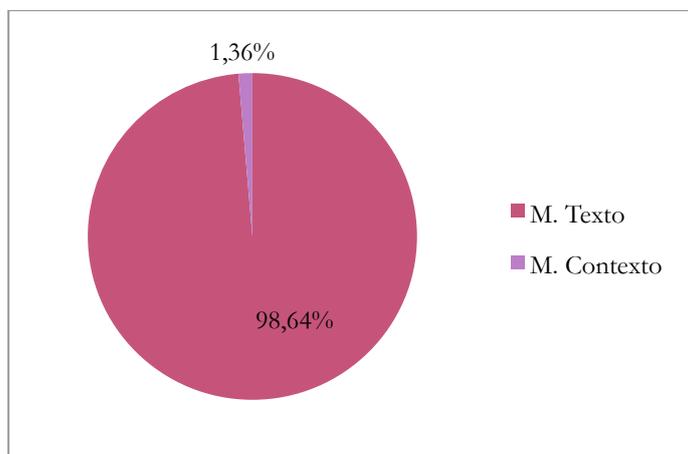


Gráfico 26: Porcentaje metafórico: MoMa, nivel visual

Antes de pasar a la siguiente clasificación, por tipo de texto, presentamos unos gráficos comparativos que nos permitirán observar los datos de los cuatro museos y las diferencias que existen: por tipo de unidad léxica, por estrategia comunicativa y por su relación con el texto visual.

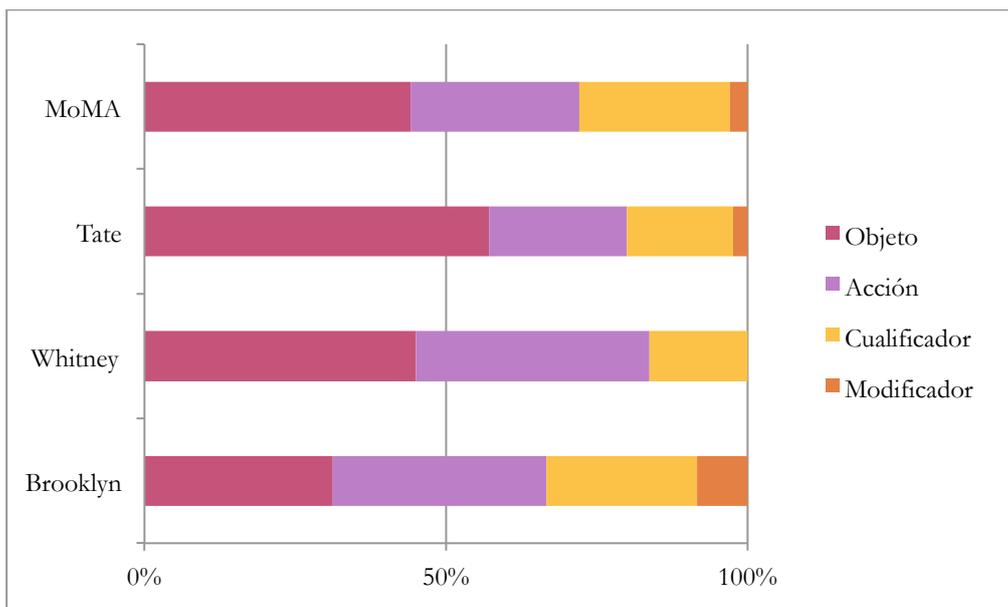


Gráfico 27: Porcentaje metafórico: todos los museos, nivel gramatical

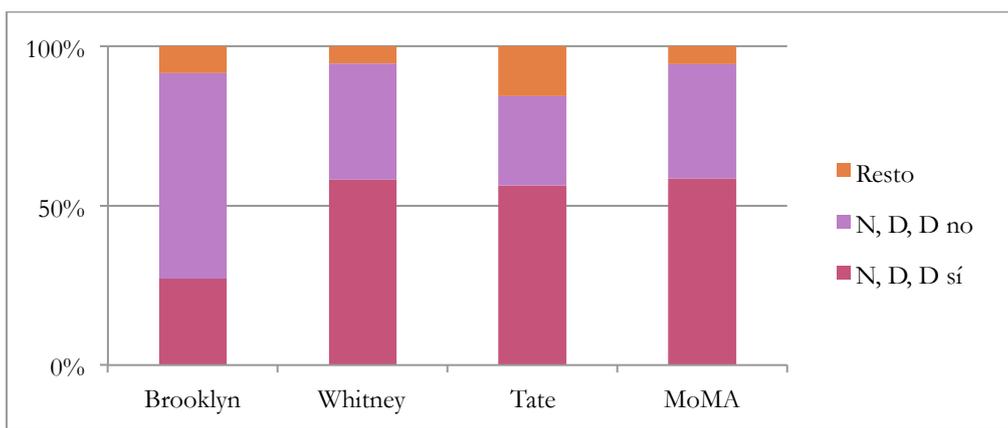


Gráfico 28: Porcentaje metafórico: todos los museos, nivel comunicativo

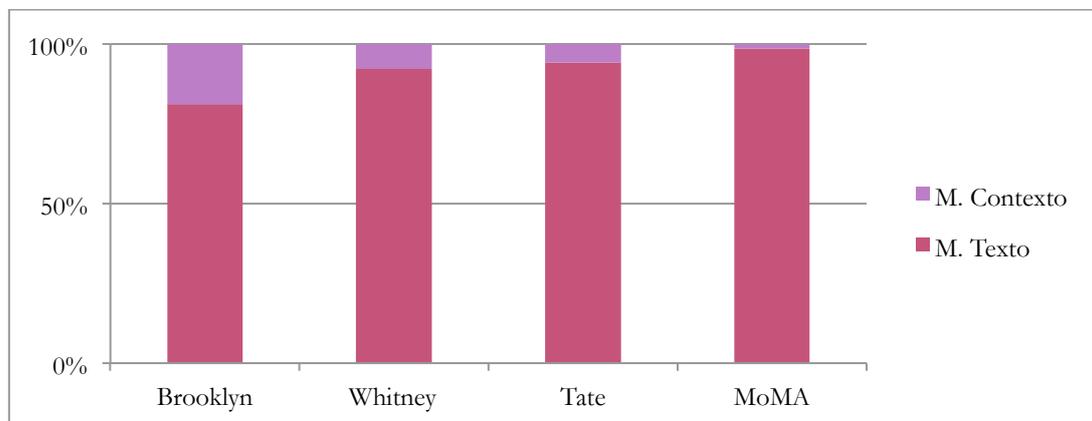


Gráfico 29: Porcentaje metafórico: todos los museos, nivel visual

6.3.2 Resultados de la clasificación por tipo de texto

La siguiente clasificación de la que presentamos los resultados es la que hace alusión al tipo de texto de la AD: pintura, escultura e instalación. De nuevo hay diferencias notables entre el tanto por ciento que ocupan en la totalidad del corpus. El primero, pintura, es con diferencia el que tiene un peso mayor.

Con sus 859 unidades identificadas como metáfora, lo que resulta en un 74,05% del total de las unidades del corpus, el tipo de texto de pintura es el que mayor importancia tiene. Le sigue la escultura, con 231 unidades y un 19,91% y luego aparece la instalación, con 70 unidades identificadas como metáfora y un 6,03% del cómputo total. En el siguiente gráfico podemos observar estos datos.

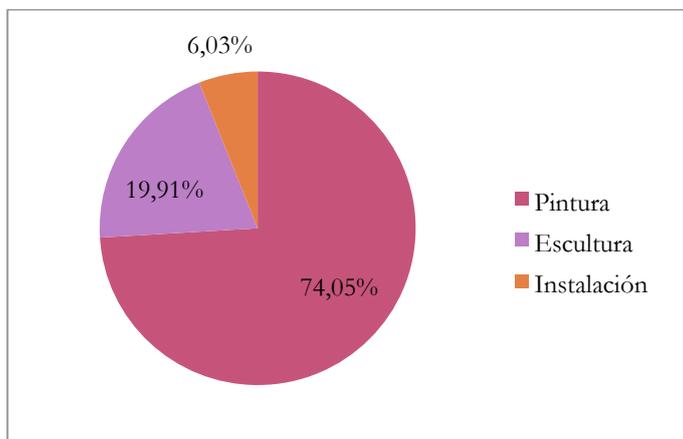


Gráfico 30: Porcentaje metafórico por nivel textual

Pasemos ahora a exponer los resultados de cada tipo de texto teniendo en cuenta la clasificación gramatical, comunicativa y visual.

6.3.2.1 Resultados de pintura

En pintura, se han identificado como objetos 345 unidades, un 40%. Hay 269 acciones, un 31,32%, seguido muy de cerca por los cualificadores, con un 25,49%. Por último, solo hay 26 modificadores, un 3,03%.

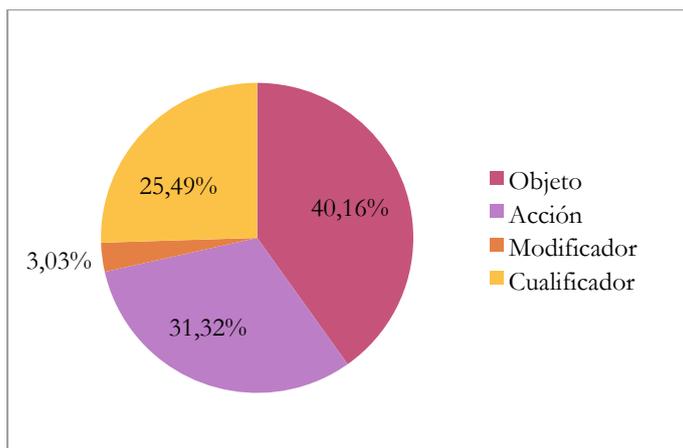


Gráfico 31: Porcentaje metafórico por nivel gramatical: pintura

En cuanto a la variable de *NDD sí*, 433 unidades se han etiquetado así, lo que significa que la mitad de las obras de pintura tienen metáforas directas,

deliberadas y novedosas. Por su parte, las *NDD no* dan como suma 351, un 41% de las unidades. El resto, 73 unidades, un 9%, no se adscriben a esas categorías.

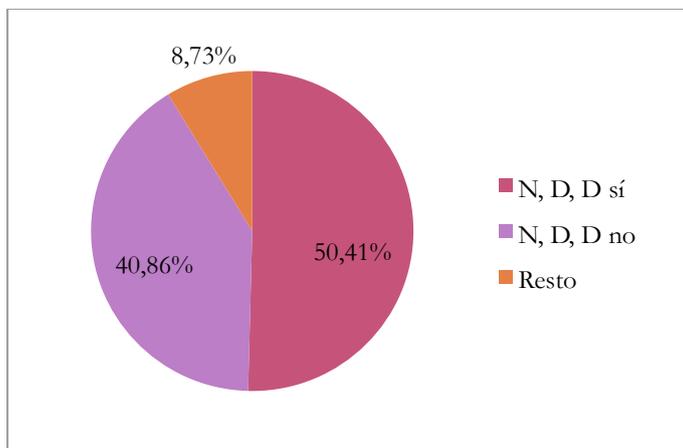


Gráfico 32: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo: pintura

Por último, las metáforas de texto suman 826, un 96,16% del total, dejando solo un 3,84% a las 33 unidades de contexto.

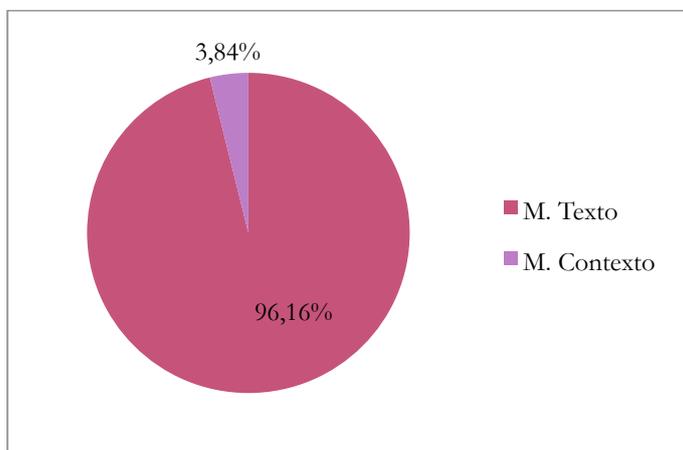


Gráfico 33: Porcentaje metafórico: Pintura, nivel visual

6.3.2.2 Resultados de escultura

En relación con el tipo de unidad léxica, los datos de escultura cambian en más de un 20% para la tipología que más aparece: hay 145 objetos, por lo que más del 62% de las unidades metafóricas están relacionadas con objetos visuales. Solo

hay 48 acciones, un 20,78%, y 35 cualificadores, un 15,15%. Los modificadores tienen una aparición mínima en los textos que audiodescriben esculturas, con menos del 2% y solo en 4 ocasiones.

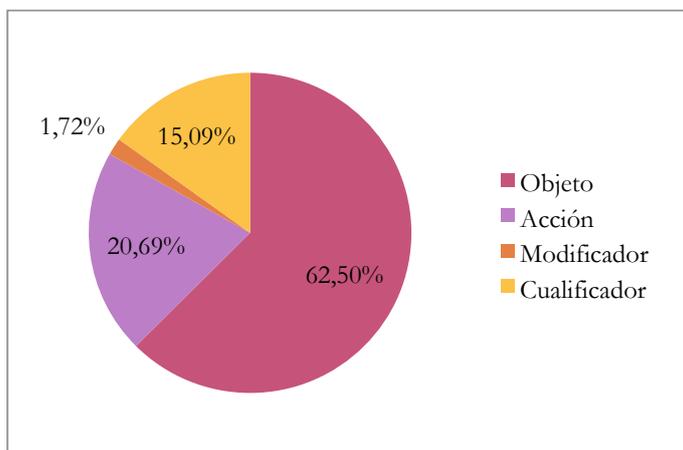


Gráfico 34: Porcentaje metafórico por nivel gramatical: escultura

Un cambio importante con respecto a la pintura es la subida en la aparición de metáforas que son novedosas, deliberadas y directas, que pasa a ser 74,46% con 172 unidades, en contraposición con la similitud entre estas y las que se engloban en la tipología de NDD en pintura, que eran muy similares. La segunda categoría suma un 20,78%, con 48 unidades metafóricas. Podemos observar cómo las *NDD sí* ocupan la mayor parte del gráfico. El resto solo supone el 5%.

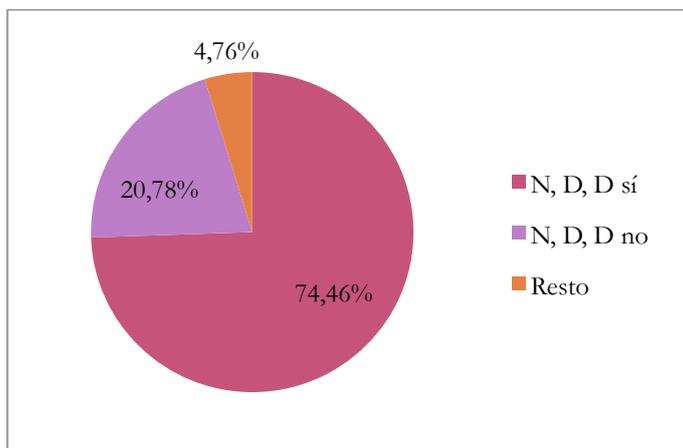


Gráfico 35: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo: escultura

Las metáforas de texto son 222, lo que se traduce en un 96,10% de las metáforas que se usan en las AD de escultura. Solo hay 9 de contexto, lo que equivale al 3,9%.

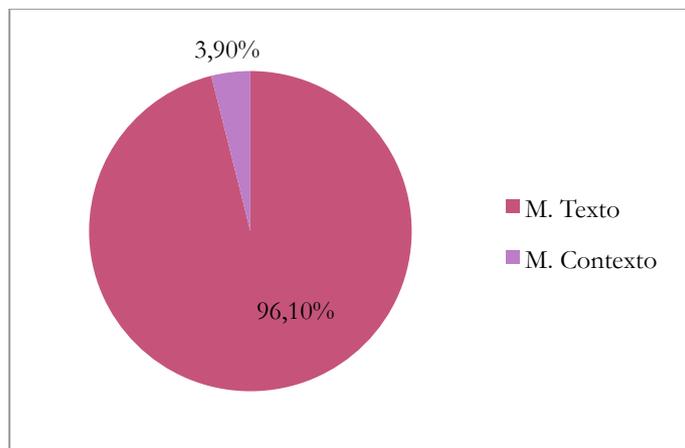


Gráfico 36: Porcentaje metafórico: Escultura, nivel visual

6.3.2.3 *Instalación*

Aunque los textos que audiodescriben obras que se adscriben a la tipología de la instalación artística son menos, por lo que las metáforas que se aplican a estas obras también es muy inferior a los demás tipos (solo 70, es decir, el 6,03% de unidades metafóricas pertenecen a instalaciones), el estudio de los resultados nos ofrece datos muy llamativos e interesantes.

Hay 49 objetos, lo que supone el 70% del total de las unidades etiquetadas como metáfora, más del 30 por ciento más que en pintura. Con respecto a las acciones, hay 13, un 18,57%. Solo hay dos modificadores (2,86%) y, también en contraposición con el 26% de la pintura, solo un 8,57% son unidades metafóricas de la categoría de cualificador, convirtiéndolo en el tipo de texto con menos cualificadores, 6.

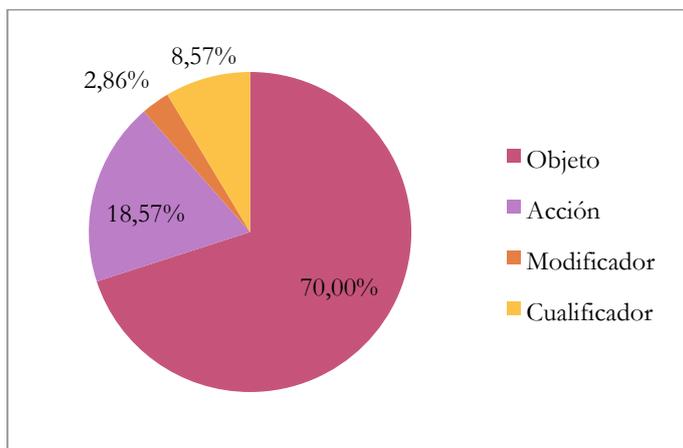


Gráfico 37: Porcentaje metafórico por nivel gramatical: instalación

La instalación es también el que mayor número de unidades novedosas, deliberadas y directas que hay, con 53 y un 75,71%. Tan solo el 18% (13 unidades) no son novedosas, deliberadas y directas, y el resto, un 6% no se adscriben a estas dos categorías principales.

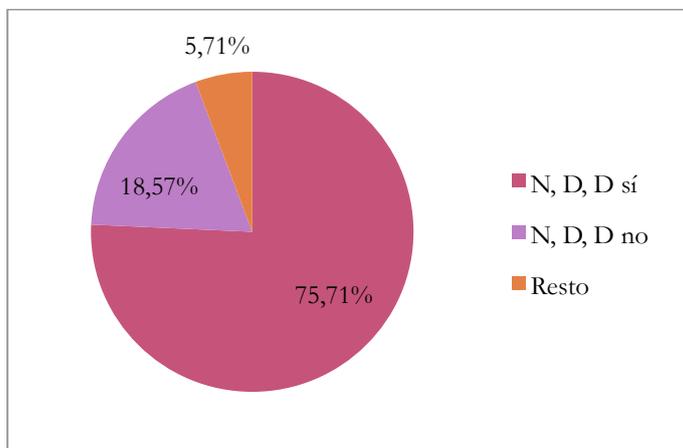


Gráfico 38: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo: instalación

En relación con la naturaleza visual de las metáforas, todas excepto una, es decir, el 98,57% se refieren al texto visual.

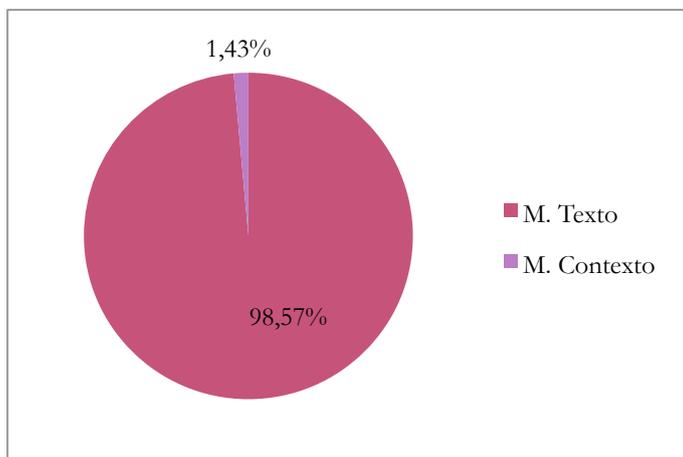


Gráfico 39: Porcentaje metafórico: Instalación, nivel visual

Para recapitular, mostramos tres gráficos que comparan la aparición de las tres clasificaciones en los tres tipos textuales. El gráfico 39 muestra la división entre objeto, acción, modificador y cualificador. El gráfico 40 se ocupa de comparar las metáforas etiquetadas como *NDD sí* y no también entre los tres tipos. Para finalizar, el gráfico 41 muestra las metáforas de texto y de contexto en pintura, escultura e instalación.

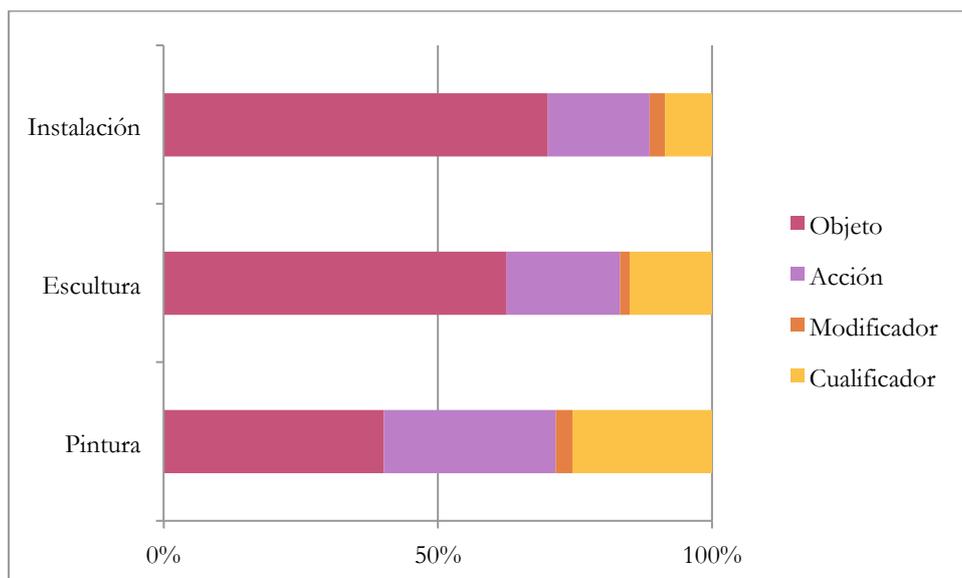


Gráfico 40: Porcentaje metafórico: tipo de texto, nivel gramatical

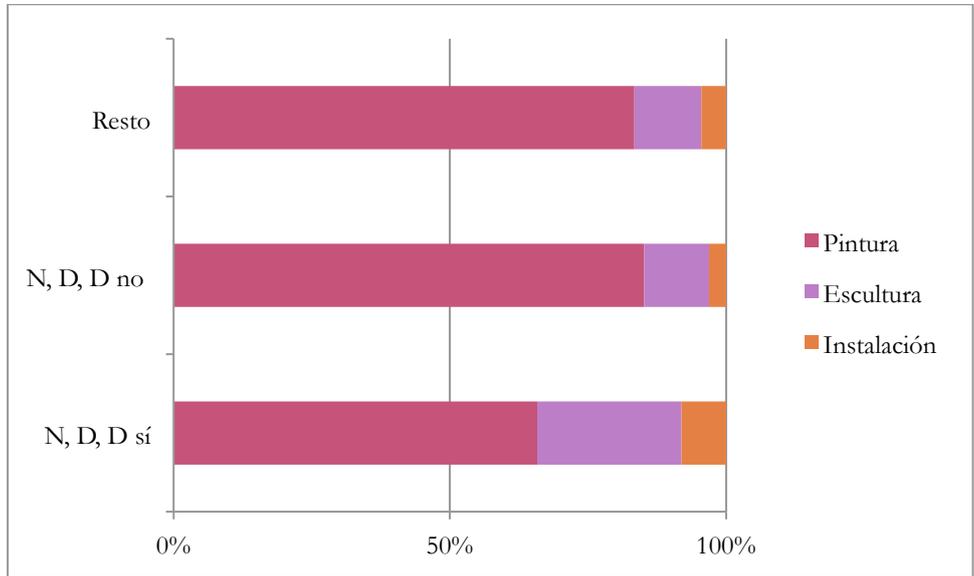


Gráfico 41: Porcentaje metafórico: tipo de texto, nivel comunicativo

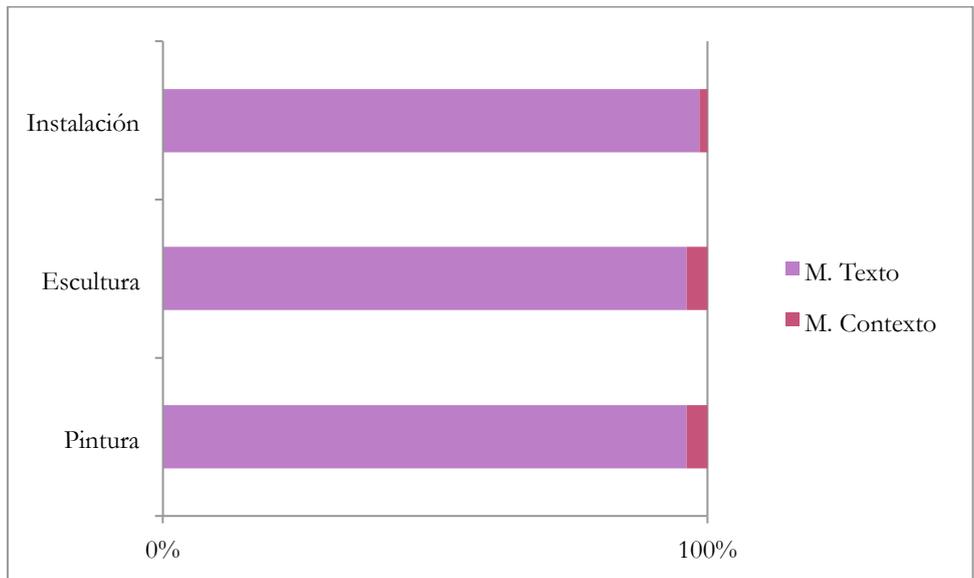


Gráfico 42: Porcentaje metafórico: tipo de texto, nivel visual

Como hemos comprobado, hay diferencias entre los tres tipos de textos que trataremos en profundidad en la discusión de los datos y las conclusiones. Estas diferencias lo son en todos los niveles, tanto en el tipo de unidad léxica de las unidades etiquetadas como metáfora, en el tipo de recurso comunicativo como en la naturaleza visual. Hemos señalado que los objetos son los más utilizados en

todos los tipos textuales, con 40% en pintura, 64% en escultura y 70% en instalación. También hemos descubierto que la novedad, directividad y deliberabilidad aumentan conforme aumenta la abstracción de la imagen: la pintura tiene los porcentajes más bajos (50%) y la instalación artística llega hasta un 76%. Por último, quizá el dato más igualado es el porcentaje de las metáforas que se refieren al texto visual, y que es muy elevado en todas las AD. Debemos analizar los datos de los géneros artísticos para explorar si los usos de las metáforas de contexto siguen unos patrones singulares en algún género concreto o en alguna obra concreta. Pasemos ahora a mostrar los resultados más significativos de la clasificación por obra.

6.3.3 Resultados de la clasificación por obra

Como expusimos en el capítulo 4 sobre estudios de corpus, consideramos que las 51 obras de cuatro museos de arte contemporáneo de dos países diferentes son una muestra representativa de la actualidad de las AD disponibles en museos de arte en este contexto. En el siguiente apartado mostraremos cómo se reparte la aparición de unidades metafóricas en cada obra y comentaremos los datos más significativos que resultan del método de identificación y análisis.

En la primera de las dos tablas siguientes aparecen ordenadas de mayor a menor carga metafórica las 51 obras que componen el corpus según el porcentaje de aparición de unidades metafóricas en relación con todas las palabras elegibles de ser metáforas de las que componen las AD. Las que aparecen en azul son del Whitney, las verdes del Brooklyn, las morados del MoMa y las naranjas del Tate. Es interesante que observemos que, en general, el aumento de unidades metafóricas está relacionado con el porcentaje. *Gaea* de Lee Krasner es la obra con un mayor porcentaje de metáforas, un 20%. Hay 15 obras que aparecen por encima del 10% de lenguaje metafórico y 17 que están por debajo del 8%. Es significativo que la primera obra del Whitney, *Dempsey and Firpo* de George Bellows, tenga solo 10,38% de unidades metafóricas, más de diez puntos por debajo de la primera, y que la siguiente tenga menos de 8%. Por su parte, las dos obras del Brooklyn están por debajo del 7% de unidades metafóricas. Ya observamos en la clasificación general sobre museos en el apartado 6.3.1 que

había diferencias, pero centrándonos cada vez más en las obras y los géneros podremos reconocer patrones en la discusión y conclusiones que llevaremos a cabo más tarde.

OBRA	Unidades metafóricas	Porcentaje
Lee Krasner, <i>Gaea</i>	33	20,00%
Paul Cézanne, <i>The Bather</i>	18	18,00%
Alberto Giacometti, <i>The chariot</i>	22	16,30%
Willem de Kooning, <i>Woman I</i>	26	14,77%
Mark Rothko, <i>Seagram Murals</i>	22	13,75%
Pablo Picasso, <i>Guitar</i>	28	12,73%
Pablo Picasso, <i>The Three Dancers</i>	33	12,69%
Barnett Newman, <i>Vir heroicus sublimis</i>	25	12,63%
Umberto Boccioni, <i>Unique forms of continuity in space</i>	30	12,40%
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	27	11,54%
Alberto Giacometti, <i>The Palace at 4 AM</i>	42	11,51%
Natalya Goncharova, <i>Linen</i>	27	11,49%
Giorgio de Chirico, <i>Gare Montparnasse (the melancholy of departure)</i>	25	11,21%
Vasily Kandinsky, <i>Panels for Edwin R. Campbell</i>	20	10,53%
George Bellows, <i>Dempsey and Firpo</i>	22	10,38%
Richard Serra, <i>Trip-Hammer</i>	13	9,70%
Louise Bourgeois, <i>Quarantania</i>	43	9,66%
Salvador Dalí, <i>The persistence of memory</i>	33	9,65%
Pablo Picasso, <i>Les demoiselles d'Avignon</i>	31	9,51%
Jackson Pollock, <i>One: Number 31</i>	20	9,43%
Joseph Beuys, <i>Lightning with Stag in its Glare</i>	29	9,39%
Henri Rousseau, <i>The dream</i>	26	9,29%

Henri Matisse, <i>Dance (I)</i>	35	8,97%
Jackson Pollock, <i>Summertime no. 9^a</i>	27	8,94%
Jasper Johns, <i>Divers</i>	24	8,92%
Ernst Ludwig Kirchner, <i>Street Dresden</i>	36	8,85%
Pablo Picasso, <i>Three musicians</i>	32	8,77%
Duchamp and Hamilton, <i>The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)</i>	21	8,68%
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	17	8,67%
Barnett Newman, <i>Broken obelisk</i>	17	8,59%
Joseph Beuys, <i>Eurasia Siberian Symphony</i>	20	8,33%
Henri Matisse, <i>The red studio</i>	27	8,18%
Mona Hatoum, <i>Home</i>	16	7,96%
Cy Twombly, <i>Leda and the swan</i>	16	7,84%
Alexander Calder, <i>The Brass Family</i>	17	7,69%
Robert Rauschenberg, <i>First Landing jump</i>	15	7,39%
Piet Mondrian, <i>Broadway boogie woogie</i>	13	7,22%
Charles Demuth, <i>My Egypt</i>	33	7,07%
David Smith, <i>Hudson River Landscape</i>	26	6,95%
Roy Lichtenstein, <i>Drowning girl</i>	15	6,88%
Jackson Pollock, <i>Number 27</i>	24	6,80%
Paul Gauguin, <i>The moon and the earth</i>	21	6,56%
Edward Hopper, <i>Early Sunday Morning</i>	31	6,49%
Niki de Saint Phalle, <i>Shooting Picture</i>	9	6,29%
Georges-Pierre Seurat, <i>Evening bonfleur</i>	17	6,09%
Thomas Hart Benton, <i>Louisiana Rice Fields</i>	24	5,99%
Henri Matisse, <i>The Snail</i>	14	5,28%
Robert Morris, <i>Untitled</i>	5	4,55%
Gerhard Richter, <i>Cage</i>	7	4,38%
Marchel Duchamp, <i>Three bicycle Wheel</i>	6	4,00%

Tabla 4: Obras por porcentaje metafórico

En la segunda tabla, hemos ordenado las obras según el número de unidades metafóricas. Este dato puede dar lugar a equívocos, ya que recordemos que había obras que contaban con 200 palabras y otras con más del doble. Sin embargo, creemos que es necesario mostrar los datos con ese orden porque las obras con pocas unidades metafóricas y un gran porcentaje nos hablan de AD cortas, concisas, que hacen uso del lenguaje metafórico para trasladar imágenes complejas en el menor tiempo posible. Tal es el caso de *The Bather*, de Paul Cézanne, que es de las obras más cortas, con solo 100 palabras analizadas, que tiene 18 unidades metafóricas y un 18% de aparición de metáforas final. Por otro lado, la tercera obra con más metáforas, *Street Dresden* de Ernst Ludwig Kirchner, que tiene 36 unidades etiquetadas como metáfora, solo cuenta con un 8,85% de unidades metafóricas. La gran cantidad de información visual figurativa (ver anexo II con las imágenes y texto de la AD) hace que la AD sea extensa y que la cantidad de metáforas sea incluso menor que la media del corpus. Casi con el mismo número de metáforas, 33, *Gaea* de Lee Krasner tiene la carga metafórica más altas del corpus, un 20%, que nos conduce a ir resolviendo una de las hipótesis de la tesis: las AD de las obras más abstractas hacen uso de comparaciones para descifrar las imágenes abstractas que no pueden entenderse con un simple concepto visual. También debemos tener en cuenta la complejidad formal de las obras, como es el caso de la AD de la obra de Giacometti, *The Palace at 4 AM*, que cuenta con diversas partes y planos, por lo que tiene una extensión media y además da lugar a un gran uso de metáforas, 42, lo que supone un 11,51% de lenguaje metafórico. En general, sin embargo, a menor número de unidades metafóricas, menor porcentaje. Tal es el caso de las dos últimas obras de la tabla, *Three bicycle Wheel* de Marcel Duchamp y *Untitled*, de Robert Morris, con 6 y 5 unidades respectivamente y 4% y 4,55% de porcentaje respectivamente también.

OBRA	Unidades metafóricas	Porcentaje
Louise Bourgeois, <i>Quarantania</i>	43	9,66%
Alberto Giacometti, <i>The Palace at 4 AM</i>	42	11,51%
Ernst Ludwig Kirchner, <i>Street Dresden</i>	36	8,85%

Henri Matisse, <i>Dance (I)</i>	35	8,97%
Lee Krasner, <i>Gaea</i>	33	20,00%
Pablo Picasso, <i>The Three Dancers</i>	33	12,69%
Salvador Dalí, <i>The persistence of memory</i>	33	9,65%
Charles Demuth, <i>My Egypt</i>	33	7,07%
Pablo Picasso, <i>Three musicians</i>	32	8,77%
Pablo Picasso, <i>Les demoiselles d'Avignon</i>	31	9,51%
Edward Hopper, <i>Early Sunday Morning</i>	31	6,49%
Umberto Boccioni, <i>Unique forms of continuity in space</i>	30	12,40%
Joseph Beuys, <i>Lightning with Stag in its Glare</i>	29	9,39%
Pablo Picasso, <i>Guitar</i>	28	12,73%
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	27	11,54%
Natalya Goncharova, <i>Linen</i>	27	11,49%
Jackson Pollock, <i>Summertime no. 9^a</i>	27	8,94%
Henri Matisse, <i>The red studio</i>	27	8,18%
Willem de Kooning, <i>Woman I</i>	26	14,77%
Henri Rousseau, <i>The dream</i>	26	9,29%
David Smith, <i>Hudson River Landscape</i>	26	6,95%
Barnett Newman, <i>Vir heroicus sublimis</i>	25	12,63%
Giorgio de Chirico, <i>Gare Montparnasse (the melancholy of departure)</i>	25	11,21%
Jasper Johns, <i>Divers</i>	24	8,92%
Jackson Pollock, <i>Number 27</i>	24	6,80%
Thomas Hart Benton, <i>Louisiana Rice Fields</i>	24	5,99%
Alberto Giacometti, <i>The chariot</i>	22	16,30%
Mark Rothko, <i>Seagram Murals</i>	22	13,75%
George Bellows, <i>Dempsey and Firpo</i>	22	10,38%
Duchamp and Hamilton, <i>The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)</i>	21	8,68%
Paul Gauguin, <i>The moon and the earth</i>	21	6,56%
Vasily Kandinsky, <i>Panels for Edwin R. Campbell</i>	20	10,53%
Jackson Pollock, <i>One: Number 31</i>	20	9,43%
Joseph Beuys, <i>Eurasia Siberian Symphony</i>	20	8,33%
Paul Cézanne, <i>The Bather</i>	18	18,00%
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	17	8,67%
Barnett Newman, <i>Broken obelisk</i>	17	8,59%
Alexander Calder, <i>The Brass Family</i>	17	7,69%
Georges-Pierre Seurat, <i>Evening bonfleur</i>	17	6,09%
Mona Hatoum, <i>Home</i>	16	7,96%
Cy Twombly, <i>Leda and the swan</i>	16	7,84%
Robert Rauschenberg, <i>First Landing jump</i>	15	7,39%

Roy Lichtenstein, <i>Drowning girl</i>	15	6,88%
Henri Matisse, <i>The Snail</i>	14	5,28%
Richard Serra, <i>Trip-Hammer</i>	13	9,70%
Piet Mondrian, <i>Broadway boogie woogie</i>	13	7,22%
Niki de Saint Phalle, <i>Shooting Picture</i>	9	6,29%
Gerhard Richter, <i>Cage</i>	7	4,38%
Marchel Duchamp, <i>Three bicycle Wheel</i>	6	4,00%
Robert Morris, <i>Untitled</i>	5	4,55%

Tabla 5: Obras por unidades metafóricas

Tras mostrar datos que consideramos muy necesarios para avanzar en la muestra de resultados, y que nos sirven de base en el análisis para completar las siguientes clasificaciones, vamos a pasar en el siguiente apartado a exponer los resultados de la clasificación por tipo de género.

6.3.4 Resultados de la clasificación por tipo de género

El género es una de las variables más interesantes y que más datos pueden aportarnos para conocer el uso de metáforas de diversos tipos en las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo, por lo que en el siguiente apartado mostraremos de forma detallada los datos generales de cada uno de los géneros más interesantes, es decir, de los que hay más de una obra, que son 15: arte conceptual, Fluxus, cubismo surrealismo, nuevo realismo, arte abstracto, modernismo estadounidense, expresionismo abstracto, expresionismo, impresionismo, posimpresionismo, fauvismo realismo artístico, action painting y escuela Ashcan. Consideramos que hablar de un género por una sola obra es extralimitar los resultados, por lo que en esta clasificación, tendremos en cuenta los géneros de los que hay dos o más obras. En el anexo II se pueden consultar todas las obras y comprobar a qué género o géneros corresponde cada una. Además, en el documento de Excel que se adjunta a esta tesis pueden consultarse los datos de todos los géneros, además de los porcentajes de las cuatro clasificaciones. En la siguiente tabla podemos observar por géneros el porcentaje de aparición de unidades metafóricas del corpus de AD de obras visuales.

6.3.4.1 Resultados por aparición por género artístico

La primera clasificación que puede servirnos de punto de partida para entender la composición por géneros del corpus y, por consiguiente, el marco general de la AD de los diferentes géneros y tipologías de arte contemporáneo, es la de la aparición de unidades metafóricas y porcentajes por géneros. En la siguiente tabla se han identificado, de mayor a menor número de unidades metafóricas, los 46 géneros totales del corpus, de los que en los siguientes apartados se seleccionarán los 15 mencionados con anterioridad.

Como podemos comprobar, el género de mayor aparición es expresionismo abstracto, con 288 unidades y casi un cuarto de las unidades metafóricas del corpus, 24,8%. En el apartado xx aparecen de forma más detallada las obras que componen cada uno de los 15 géneros, pero podemos entender que, cuantas más unidades metafóricas, además de más metaforicidad en los textos, mayor aparición tendrá ese género en el corpus. El expresionismo abstracto está compuesto por 13 obras, lo que resulta en casi más del doble de unidades metafóricas que el siguiente de la clasificación, el cubismo, con 151. Si dividimos 288 entre 13, obtenemos más de 22 unidades de media por obra, lo que es muy superior a las 13 del neoplasticismo, por ejemplo. Por eso, además de que el neoplasticismo representa con su única obra de 13 unidades el 1,1% del corpus solamente, podemos saber que el expresionismo abstracto es tanto un género que aparece en el corpus muchas veces como un género con una alta metaforicidad. Hablaremos de la metaforicidad de cada género en el siguiente apartado. Volviendo a la mayor o menor aparición de géneros en el corpus, la mayoría de los géneros con menos de 30 unidades corresponden a una sola obra. Incluso algunos de los géneros, como Die Brücke, con 36 unidades metafóricas, solo están representados por una obra, como es el caso de la obra de Kirchner, *Street Dresden*, con un 8,85% de unidades metafóricas, de gran extensión. Conectando con esta obra, es también necesario especificar que muchas de las obras han sido etiquetadas bajo varios géneros, pues el arte contemporáneo cuenta con movimientos entrelazados y artistas que enmarcaron sus obras a caballo entre varios géneros. Por lo tanto, hay algunas obras que aparecen dentro de varios géneros, como *Street Dresden*, que además de Die Brücke, se adscribe dentro del género expresionismo, que sí es uno de los 15 géneros. Los géneros

con mayor aparición de unidades en el corpus son, después del expresionismo abstracto, el cubismo, con 151 y el 13%; el expresionismo, con 124 y el 10,7%; el arte abstracto, con 114 y el 9,8%; action painting, con 97 unidades y el 8,4%; y, muy similares, el posimpresionismo y el fauvismo, con 79 y 76 unidades y el 6,8 y el 6,6% respectivamente. Veamos en la tabla la clasificación de todos los géneros del corpus:

GÉNERO	METÁFORAS	PORCENTAJE METAFÓRICO
Expresionismo abstracto	288	24,8%
Cubismo	151	13,0%
Expresionismo	124	10,7%
Arte abstracto	114	9,8%
Action painting	97	8,4%
Posimpresionismo	79	6,8%
Fauvismo	76	6,6%
Impresionismo	62	5,3%
Arte conceptual	57	4,9%
Modernismo estadounidense	56	4,8%
Realismo artístico	55	4,7%
Escuela Ashcan	53	4,6%
Nuevo realismo	50	4,3%
Surrealismo	50	4,3%
Fluxus	47	4,1%
Arte cinético	43	3,7%
Primitivismo	43	3,7%
Expresionismo abstracto americano	42	3,6%
Instalación artística	42	3,6%
Die Brücke	36	3,1%
Minimalismo	34	2,9%
Preciosismo americano	33	2,8%
Realismo cubista	33	2,8%
Arte moderno	31	2,7%
Futurismo	30	2,6%
Vanguardias	30	2,6%
Dadaísmo	27	2,3%
Rayonismo	26	2,2%
Arte Naïf	25	2,2%
Color field	25	2,2%
Pintura metafísica	25	2,2%
Realismo social	24	2,1%
Regionalismo	24	2,1%
Sincronismo	24	2,1%
Existencialismo	22	1,9%

Realismo americano	21	1,8%
Sintetismo	21	1,8%
Abstracción lírica	20	1,7%
Puntillismo	17	1,5%
Arte contemporáneo	16	1,4%
Pop art	15	1,3%
Arte combinado	14	1,2%
Modernismo	14	1,2%
Neoplasticismo	13	1,1%
Arte encontrado	6	0,5%

Tabla 6: Tipos de género por porcentaje metafórico en el corpus

En el siguiente apartado, agruparemos las obras que pertenecen a los géneros más importantes para nuestro estudio en cada uno de sus géneros.

6.3.5 Resultados de aparición por géneros más importantes

Tal como acabamos de comentar, en este apartado presentamos los resultados de los géneros más importantes, esto es, expresionismo abstracto, cubismo, expresionismo, arte abstracto, action painting, posimpresionismo, fauvismo, impresionismo, arte conceptual, modernismo estadounidense, realismo artístico, escuela Ashcan, nuevo realismo, surrealismo y Fluxus, y analizaremos los datos generales e individuales de las obras de cada género. Para entender los resultados, mostramos a continuación una tabla en la que, además de presentar los porcentajes de cada género, ordenaremos de mayor a menor porcentaje de unidades metafóricas cada una de las obras de cada género.

El primer género en número de unidades, tal como expusimos en el apartado 1.1.4.1. anterior, es el expresionismo abstracto. Las obras que lo componen tienen un amplio rango de porcentaje de unidades metafóricas. *Gaea*, de Krasner, es la obra con mayor metafóricidad del corpus, como ya hemos comentado en el apartado 6.2. Las siguientes cuatro son también algunas de las obras con un porcentaje mayor de unidades identificadas como metáfora, *The chariot*, con el 16,30%, *Woman I*, con el 14,77% *Cage*, de Richter, es una de las que menos porcentaje tienen. Es interesante que mostremos llegados a este punto otro de los ejemplos de la forma de etiquetado de nuestra metodología, que considera una sola unidad cada una de las expresiones que aluden a una característica

visual. Una de las pocas unidades identificadas como metáfora de Cage es la siguiente: *They're a bit like a billboard where, in preparation for a new set of posters being stuck on, the latest have been ripped off - revealing fragments of hundreds of past posters beneath*, donde podemos observar en negrita la unidad considerada como una metáfora directa y deliberada con doble marcador, es decir, con dos marcadores, *a bit* y *like*. Como vemos, aunque la unidad cuenta como una sola, hay una expresión de 27 palabras (22 palabras que pueden etiquetarse y no son vacías) que está traduciendo una imagen o serie de imágenes (Cage está formado por seis obras, como podemos comprobar en el anexo II). Es esta quizá la razón por la que, a pesar de tener una carga metafórica mayor, solo aparece con un 4,38% de unidades metafóricas. Tengamos en cuenta que de esas 22 palabras, 21 se marcan como no metafóricas en comparación con el texto completo. Siguiendo con el expresionismo abstracto, la última obra, *Summertime no. 9A* de Pollock es la que menor porcentaje tiene. Esta obra, de la colección del Brooklyn, va en consonancia con el lenguaje meramente descriptivo que se sigue en su guía audiodescriptiva, probablemente por indicaciones generales superiores a los audiodescriptores o por la formación de los mismos, como ya hemos comentado con anterioridad. La media de las 13 obras es un 8,86% de unidades utilizadas de forma metafórica.

El siguiente género es el cubismo, con cinco obras, cuatro de las cuales son de Picasso. En general tienen un porcentaje elevado de metáforas: *The three dancers* tiene el 12,69% y *Guitar* es incluso más metafórica, con 12,73% de unidades marcadas como metáfora.

El expresionismo cuenta con 9,18% de unidades metafóricas. Es significativo que las dos obras de Henri Matisse, *The red studio* y *Dance (I)*, tengan unos porcentajes muy similares, alrededor de 8,5%.

El arte abstracto, con 8,16% de metaforicidad, engloba a obras de artistas abstractos, sobre todo de escultura, que no se adscriben fácilmente a otros géneros, como Serra, con *Trip-Hammer* y el 9,70%, o Giacometti, con *The Palace at 4 AM* y un 11,51%.

Las obras de Claude Monet, *Water lilies* de la Tate (11,5%) y *Water lilies* del MoMa (8,7%), junto con la de Georges-Pierre Seurat, *Evening bonfleur* (6,1%) componen las obras de del género impresionismo, con un 8,6%. Será interesante en apartados siguientes comprobar las diferencias entre las AD de ambos *Water lillies*, de los que Monet pintó muchas versiones similares.

El action painting, cuyo principal artista es Pollock, es muy interesante, ya que contamos con una obra de cada uno de tres de los museos, Brooklyn, Tate y MoMa, con 6,80%, 8,94% y 9,43% respectivamente, muy en consonancia con los resultados generales de cada museo. Además, este género cuenta con la obra de Willem de Kooning, *Woman I*, con el 11,44% de unidades metafóricas. El porcentaje total de 9,30%.

El fauvismo, con tres obras de Matisse, dos del MoMa, *The red studio* (8,18%) y *Dance (I)* (8,97%) y una de la Tate, *The Snail* (5,28%), mucho más conceptual y tipo collage, ofrecen un total de 7,72% de unidades metafóricas.

El posimpresionismo, con un 8,19% de unidades metafóricas, está compuesto por obras de diferente metafóricidad: *The Snail*, de Matisse (5,28%) *The dream*, de Henri Rousseau (9,29%), *The moon and the earth*, de Paul Gauguin (6,56%) y *The Bather*, de Paul Cézanne (18,00%), una de las obras más metafóricas del corpus.

Las tres obras que componen el género de arte conceptual son muy diferentes entre sí, y probablemente esa sea la razón por la que tengan porcentajes tan diferentes que dan lugar al 8,02%. *Cage*, de Gerhard Richter (4,38%), que ya hemos comentado en el expresionismo abstracto porque también se adscribe a él; *Lightning with Stag in its Glare*, de Joseph Beuys (9,39%), que es una instalación escultórica; y *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)*, de Duchamp and Hamilton (8,68%), una escultura en varias fases, forman parte de esta categoría.

El modernismo estadounidense, uno de los géneros más figurativos, tiene un 6,57% de unidades metafóricas, con las obras de Thomas Hart Benton, *Louisiana Rice Fields* (5,99%), y Charles Demuth, *My Egypt* (7,07%).

Early Sunday Morning, de Edward Hopper, con un 6,49%, y *Dempsey and Firpo*, de George Bellows, con un 10,38% de unidades metafóricas forman el grupo de la escuela Ashcan. La media metafórica es de 7,68%, y está relacionado con otros géneros, como el realismo artístico o el anterior modernismo.

Este último género, que también recoge la obra de Hopper en el corpus, cuenta con la obra de Thomas Hart Benton, *Louisiana Rice Fields* (5,99%), lo que da lugar al 6,26% de unidades metafóricas.

El nuevo realismo es uno de los géneros con más porcentaje de unidades metafóricas y más abstractos, y las dos obras que lo componen, una de Niki de Saint Phalle, *Shooting Picture*, y otra de Alberto Giacometti, *The Palace at 4 AM*, dan lugar a un 10,04% de porcentaje de unidades metafóricas. Aquí podemos comprobar la adscripción múltiple de algunas de las obras, como la obra de Giacometti, que también pertenece al arte abstracto más general.

El surrealismo, con la obra de Calder, *The Brass Family* y su 7,69% de unidades metafóricas, y *The persistence of memory*, de Dalí (9,65%) dan lugar a 8,88% de metaforicidad en total.

Fluxus, que engloba las dos obras de museos diferentes de Joseph Beuys, *Lightning with Stag in its Glare* y *Eurasia Siberian Symphony*, tiene de media un 8,93%, y la obras tienen porcentajes muy similares.

Veamos en la tabla las obras con sus porcentajes desglosados:

EXPRESIONISMO ABSTRACTO	%
Lee Krasner, <i>Gaea</i>	20,00%
Alberto Giacometti, <i>The chariot</i>	16,30%
Willem de Kooning, <i>Woman I</i>	14,77%
Mark Rothko, <i>Seagram Murals</i>	13,75%
Barnett Newman, <i>Vir heroicus sublimis</i>	12,63%
Jackson Pollock, <i>One: Number 31</i>	9,43%
Jasper Johns, <i>Divers</i>	8,92%
Cy Twombly, <i>Leda and the swan</i>	7,84%
Robert Rauschenberg, <i>First Landing jump</i>	7,39%
David Smith, <i>Hudson River Landscape</i>	6,95%
Jackson Pollock, <i>Number 27</i>	6,80%
Gerhard Richter, <i>Cage</i>	4,38%

Jackson Pollock, <i>Summertime no. 9A</i>	8,94%
GENERAL EXPRESIONISMO ABSTRACTO	9,30%

CUBISMO	%
Pablo Picasso, <i>The Three Dancers</i>	12,69%
Natalya Goncharova, <i>Linen</i>	11,49%
Pablo Picasso, <i>Les demoiselles d'Avignon</i>	9,51%
Pablo Picasso, <i>Three musicians</i>	8,77%
Pablo Picasso, <i>Guitar</i>	12,73%
GENERAL CUBISMO	10,74%

EXPRESIONISMO	%
Natalya Goncharova, <i>Linen</i>	11,49%
Henri Matisse, <i>The red studio</i>	8,18%
Henri Matisse, <i>Dance (I)</i>	8,97%
Ernst Ludwig Kirchner, <i>Street Dresden</i>	8,85%
GENERAL EXPRESIONISMO	9,18%

ARTE ABSTRACTO	
Gerhard Richter, <i>Cage</i>	4,38%
David Smith, <i>Hudson River Landscape</i>	6,95%
Alexander Calder, <i>The Brass Family</i>	7,69%
Richard Serra, <i>Trip-Hammer</i>	9,70%
Niki de Saint Phalle, <i>Shooting Picture</i>	6,29%
Alberto Giacometti, <i>The Palace at 4 AM</i>	11,51%
GENERAL ARTE ABSTRACTO	8,16%

ACTION PAINTING	
Jackson Pollock, <i>Number 27</i>	6,80%
Jackson Pollock, <i>Summertime no. 9A</i>	8,94%
Jackson Pollock, <i>One: Number 31</i>	9,43%
Willem de Kooning, <i>Woman I</i>	14,77%
GENERAL ACTION PAINTING	9,30%

POSIMPRESIONISMO	
Henri Matisse, <i>The Snail</i>	5,28%
Henri Rousseau, <i>The dream</i>	9,29%
Paul Gauguin, <i>The moon and the earth</i>	6,56%
Paul Cézanne, <i>The Bather</i>	18,00%

GENERAL POSIMPRESIONISMO	8,19%
FAUVISMO	
Henri Matisse, <i>The red studio</i>	8,18%
Henri Matisse, <i>Dance (I)</i>	8,97%
Henri Matisse, <i>The Snail</i>	5,28%
GENERAL FAUVISMO	7,72%
IMPRESIONISMO	
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	11,5%
Claude Monet, <i>Water lilies</i>	8,7%
Georges-Pierre Seurat, <i>Evening bonfleur</i>	6,1%
GENERAL IMPRESIONISMO	8,6%
ARTE CONCEPTUAL	
Gerhard Richter, <i>Cage</i>	4,38%
Joseph Beuys, <i>Lightning with Stag in its Glare</i>	9,39%
Duchamp and Hamilton, <i>The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)</i>	8,68%
GENERAL ARTE CONCEPTUAL	8,02%
MODERNISMO ESTADOUNIDENSE	
Thomas Hart Benton, <i>Louisiana Rice Fields</i>	5,99%
Charles Demuth, <i>My Egypt</i>	7,07%
GENERAL MODERNISMO ESTADOUNIDENSE	6,57%
REALISMO ARTÍSTICO	
Thomas Hart Benton, <i>Louisiana Rice Fields</i>	5,99%
Edward Hopper, <i>Early Sunday Morning</i>	6,49%
GENERAL REALISMO ARTÍSTICO	6,26%
ESCUELA ASHCAN	
Edward Hopper, <i>Early Sunday Morning</i>	6,49%
George Bellows, <i>Dempsey and Firpo</i>	10,38%
GENERAL ESCUELA ASHCAN	7,68%
NUEVO REALISMO	
Niki de Saint Phalle, <i>Shooting Picture</i>	6,29%
Alberto Giacometti, <i>The Palace at 4 AM</i>	11,51%
GENERAL NUEVO REALISMO	10,04%

SURREALISMO	
Alexander Calder, <i>The Brass Family</i>	7,69%
Salvador Dalí, <i>The persistence of memory</i>	9,65%
GENERAL SURREALISMO	8,88%

FLUXUS	
Joseph Beuys, <i>Lightning with Stag in its Glare</i>	9,39%
Joseph Beuys, <i>Eurasia Siberian Symphony</i>	8,33%
GENERAL FLUXUS	8,93%

Tabla 7: Tipos de géneros con obras por porcentaje metafórico

En este apartado hemos presentado los resultados de los géneros más importantes: expresionismo abstracto, cubismo, expresionismo, arte abstracto, acción painting, posimpresionismo, fauvismo, impresionismo, arte conceptual, modernismo estadounidense, realismo artístico, escuela Ashcan, nuevo realismo, surrealismo y Fluxus, y analizado los datos generales e individuales de las obras de cada género. A continuación, presentaremos los resultados de cruzar los datos entre tipo de unidad léxica (objeto, acción, modificador y cualificador) y género, que arrojarán luz sobre los tipos de metáforas más utilizados en cada género y que nos llevará a definir patrones de similitud entre ellos.

6.3.5.1 Resultados de la clasificación por tipo de unidad léxica

Si nos centramos, pues, en la clasificación según el tipo de unidad léxica, observamos en la siguiente tabla que hay diferencias notables entre los diferentes géneros. El arte conceptual, con 78,95%, seguido del Fluxus, con 76,60%, son los géneros con una mayor concentración de objetos. Ambos géneros destacan por el eclecticismo y minimalismo de sus formas artísticas y la inclusión de objetos cotidianos, lo que está totalmente relacionado con el uso de objetos para describir las obras. Por ejemplo, en la instalación artística de Joseph Beuys, *Lightning with Stag in its Glare*, podemos observar el uso de comparaciones con objetos cotidianos para describir su partes: *triangular shape like a witch's hat, (the triangle's tip) like a guttering flame, 34 'sausage' or spiral shapes like squirts*. Todas estas unidades metafóricas ayudan a describir elementos u objetos desubicados y utilizados de forma conceptual. La escuela Ashcan (28,30%), el action painting

(29,90%) el fauvismo (31,58%) y el posimpresionismo (31,65%) tienen un porcentaje muy similar, con el menor número de objetos.

GÉNERO	% objeto	% acción	% modificador	% cualificador
Escuela Ashcan	28,30%	54,72%	0,00%	16,98%
Realismo artístico	30,91%	50,91%	0,00%	18,18%
Fauvismo	31,58%	40,79%	5,26%	22,37%
Modernismo estadounidense	43,86%	38,60%	0,00%	17,54%
Impresionismo	36,07%	37,70%	6,56%	19,67%
Action painting	29,90%	34,02%	4,12%	31,96%
Expresionismo	36,80%	31,20%	4,80%	27,20%
Expresionismo abstracto	36,93%	31,01%	2,09%	30,31%
Posimpresionismo	32,05%	29,49%	1,28%	37,18%
Nuevo realismo	60,78%	21,57%	3,92%	13,73%
Arte abstracto	60,53%	20,18%	1,75%	17,54%
Cubismo	66,89%	16,56%	1,99%	14,57%
Fluxus	77,55%	14,29%	2,04%	6,12%
Arte conceptual	78,95%	8,77%	1,75%	10,53%
Surrealismo	64,00%	8,00%	4,00%	24,00%

Tabla 8: Tipos de géneros por nivel gramatical: objeto

Muy relacionado con esto, los últimos géneros que hemos comentado son algunos de los menos abstractos y más figurativos del corpus, con obras que destacan por contar una historia y ser escenas cotidianas, excepto en el caso del action painting que es un género compuesto por obras como las tres AD de obras de Pollock de las que consta el corpus y que utilizan un lenguaje similar que narra la técnica, por lo que no requiere de objetos y sí de acciones. De hecho, cuenta con un 34,02% de acciones, muy por encima de géneros como el cubismo (16,56%) o el surrealismo (8%). En cuanto a la mayor aparición de acciones, la escuela Ashcan (54,72%) y el fauvismo (40,79%) son los géneros en los que más aparecen, lo que va en consonancia con el bajo número de objetos. También el realismo artístico (50,91%) tiene una gran cantidad de acciones entre las unidades metafóricas. Tanto el cubismo como el surrealismo, la escuela Ashcan, el fauvismo o el realismo artístico son géneros que muestran una escena

concreta con elementos más o menos distinguibles. Por ejemplo, la descripción de las casas de la obra de Hopper, *Early Sunday Morning*, hace mucho más hincapié en las acciones y los cualificadores por medio de metáforas como *There are ten apartment windows, all the same size, stretching across the stores below*, o *Each (window) is slightly different, hinting at a life being lived beyond our view*, como ejemplos de acciones metafóricas que casi parece que realizan los objetos de la imagen, y *the sunlight in the painting is strong, almost harsh*, una metáfora sinestésica que sirve para traducir la luz de la obra.

GÉNERO	% objeto	% acción	% modificador	% cualificador
Escuela Ashcan	28,30%	54,72%	0,00%	16,98%
Realismo artístico	30,91%	50,91%	0,00%	18,18%
Fauvismo	31,58%	40,79%	5,26%	22,37%
Modernismo estadounidense	43,86%	38,60%	0,00%	17,54%
Impresionismo	36,07%	37,70%	6,56%	19,67%
Action painting	29,90%	34,02%	4,12%	31,96%
Expresionismo	36,80%	31,20%	4,80%	27,20%
Expresionismo abstracto	36,93%	31,01%	2,09%	30,31%
Posimpresionismo	32,05%	29,49%	1,28%	37,18%
Nuevo realismo	60,78%	21,57%	3,92%	13,73%
Arte abstracto	60,53%	20,18%	1,75%	17,54%
Cubismo	66,89%	16,56%	1,99%	14,57%
Fluxus	77,55%	14,29%	2,04%	6,12%
Arte conceptual	78,95%	8,77%	1,75%	10,53%
Surrealismo	64,00%	8,00%	4,00%	24,00%

Tabla 9: Tipos de géneros por nivel gramatical: acción

Por su parte, los modificadores destacan, como venimos observando en los resultados, por aparecer en muy poca proporción en el corpus. En casos como el modernismo estadounidense ni si quiera están presentes, de forma parecida al posimpresionismo (1,75%). Los géneros con más modificadores son el action painting (4,12%) y, de nuevo muy seguidos, el expresionismo (4,84%), el fauvismo (5,26%) y el impresionismo (6,45%). Los tres últimos pueden englobarse en la categoría de escenas cotidianas, a diferencia del action painting. Sin embargo, de nuevo podemos relacionar la AD de la técnica y de la creación de la obra de pinturas de Pollock o de Koonig con el uso de adverbios de modo, como en el siguiente ejemplo: *staring intensely at the canvas as he works*, de una

obra de Pollock. A través del uso de modificadores, se explica cómo se realizó la obra o cómo se proyectó, y la metáfora ayuda a crear esta imagen.

GÉNERO	% objeto	% acción	% modificador	% cualificador
Impresionismo	36,07%	37,70%	6,56%	19,67%
Fauvismo	31,58%	40,79%	5,26%	22,37%
Expresionismo	36,80%	31,20%	4,80%	27,20%
Action painting	29,90%	34,02%	4,12%	31,96%
Surrealismo	64,00%	8,00%	4,00%	24,00%
Nuevo realismo	60,78%	21,57%	3,92%	13,73%
Expresionismo abstracto	36,93%	31,01%	2,09%	30,31%
Fluxus	77,55%	14,29%	2,04%	6,12%
Cubismo	66,89%	16,56%	1,99%	14,57%
Arte conceptual	78,95%	8,77%	1,75%	10,53%
Arte abstracto	60,53%	20,18%	1,75%	17,54%
Posimpresionismo	32,05%	29,49%	1,28%	37,18%
Modernismo estadounidense	43,86%	38,60%	0,00%	17,54%
Realismo artístico	30,91%	50,91%	0,00%	18,18%
Escuela Ashcan	28,30%	54,72%	0,00%	16,98%

Tabla 10: Tipos de géneros por nivel gramatical: modificador

Por último, en cuanto a los cualificadores, también hay diferencias palpables entre los géneros. El posimpresionismo (36,71%) o el expresionismo abstracto (30,21%) son dos de los que cuentan con más tipos de palabras relacionadas con la descripción de las cualidades de objetos. Los colores, las formas y las texturas son muy característicos de estos géneros, como podemos comprobar en el siguiente ejemplo de Willem de Koonig: *The woman of the painting is staring out at the viewer with a kind of **ferocity***, que traduce las líneas duras, rápidas y expresivas de la obra. Sin embargo, los géneros con menos cualificadores, como el Fluxus (6,38%), no parecen requerir de demasiados cualificadores metafóricos al aludir a elementos reales. Por ejemplo, de nuevo en la obra Fluxus de Joseph Beuys, *Lightning with Stag in its Glare*, encontramos dos unidades metafóricas identificadas como cualificadores: *The **silver**-coloured kart, **giant** toothpaste-tube* no son ni siquiera metáforas deliberadas, sino convencionalizadas e indirectas. La primera alude al color del carro y lo compara con el de la plata, y el segundo hace uso de una metáfora hiperbólica. Los demás elementos que aparecen identificados como

metáforas son objetos, y una acción que es, de nuevo, no deliberada ni directa: *its base just touches the floor*.

GÉNERO	% objeto	% acción	% modificador	% cualificador
Posimpresionismo	32,05%	29,49%	1,28%	37,18%
Action painting	29,90%	34,02%	4,12%	31,96%
Expresionismo abstracto	36,93%	31,01%	2,09%	30,31%
Expresionismo	36,80%	31,20%	4,80%	27,20%
Surrealismo	64,00%	8,00%	4,00%	24,00%
Fauvismo	31,58%	40,79%	5,26%	22,37%
Impresionismo	36,07%	37,70%	6,56%	19,67%
Realismo artístico	30,91%	50,91%	0,00%	18,18%
Arte abstracto	60,53%	20,18%	1,75%	17,54%
Modernismo estadounidense	43,86%	38,60%	0,00%	17,54%
Escuela Ashcan	28,30%	54,72%	0,00%	16,98%
Cubismo	66,89%	16,56%	1,99%	14,57%
Nuevo realismo	60,78%	21,57%	3,92%	13,73%
Arte conceptual	78,95%	8,77%	1,75%	10,53%
Fluxus	77,55%	14,29%	2,04%	6,12%

Tabla 11: Tipos de géneros por nivel gramatical: cualificador

A continuación mostramos un gráfico de barras apiladas en las que se puede observar con una mayor facilidad las diferencias notables entre géneros. Mientras que la mayoría de los géneros, como el Fluxus, el surrealismo, el arte conceptual, el cubismo, el arte abstracto o el expresionismo abstracto, cuentan con un mayor porcentaje de objetos (color violeta), hay algunos géneros que están muy igualados entre objeto y acción (color frambuesa), como el modernismo, el impresionismo y el fauvismo. Otros géneros muestran igual porcentaje de acciones y objetos que de cualificadores (color yema), como el posimpresionismo, el action painting o el expresionismo. Por su parte, hay pocos modificadores (color naranja) en todos, pero el action painting o el expresionismo muestran una barra verde más alargada.

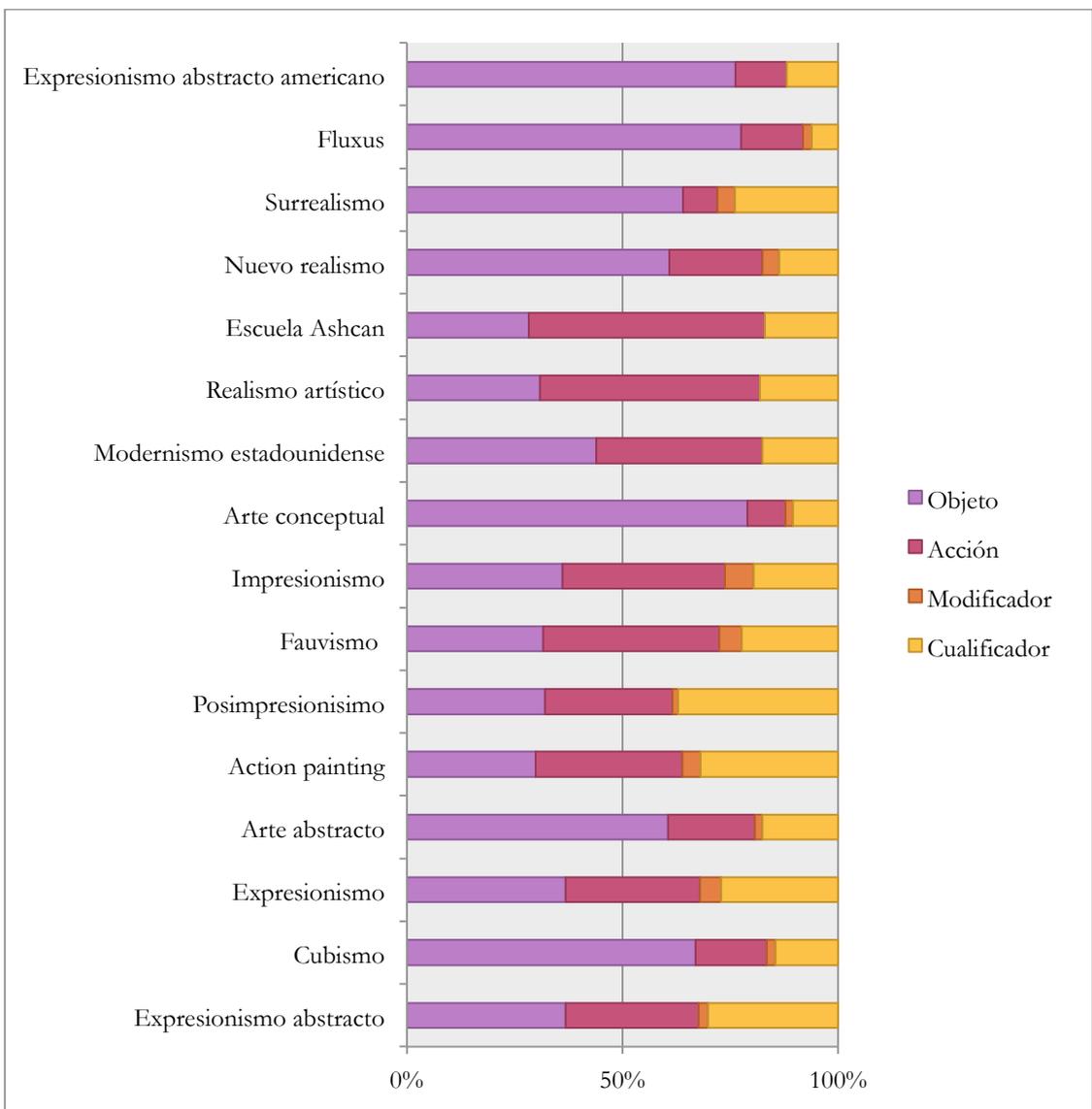
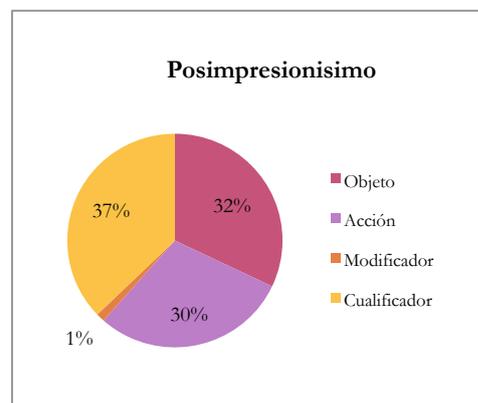
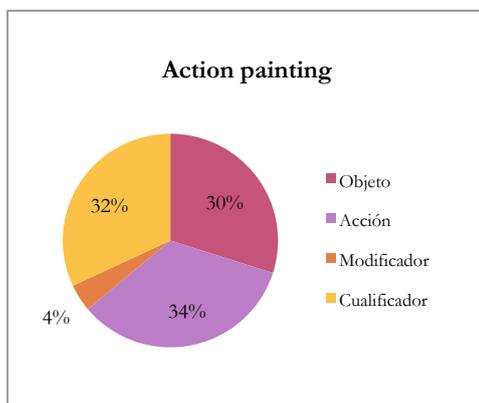
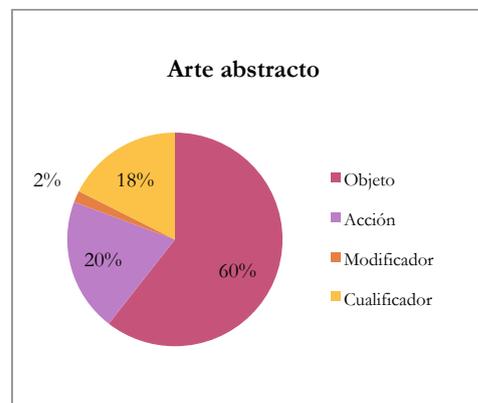
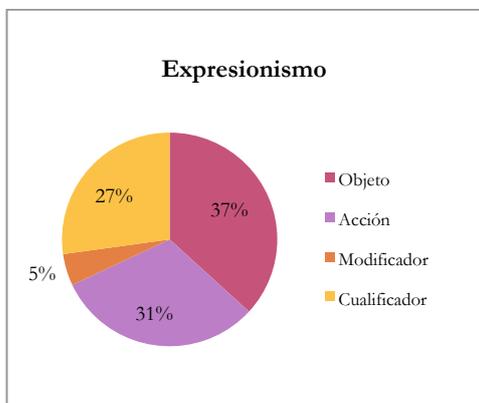
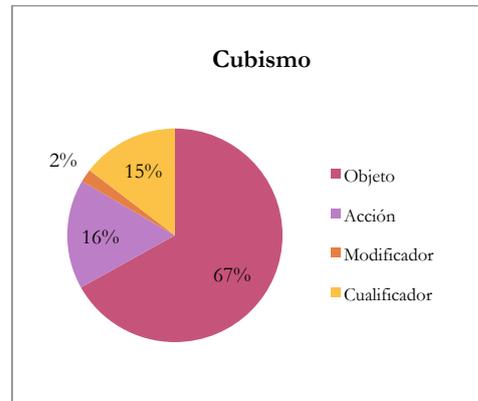
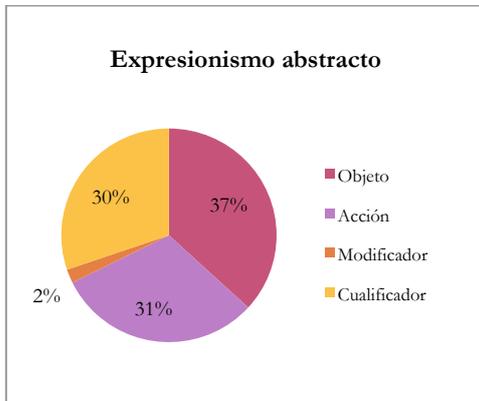
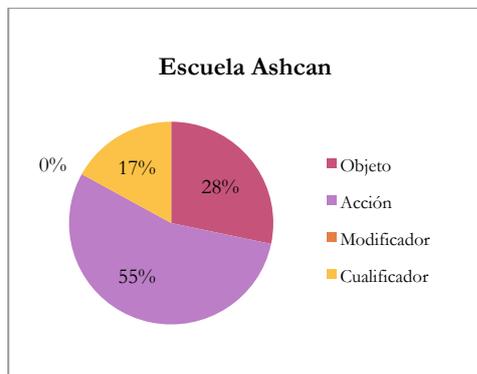
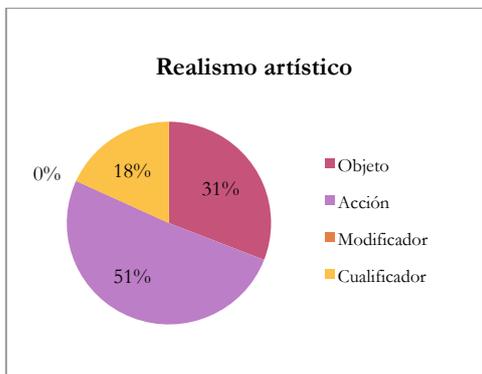
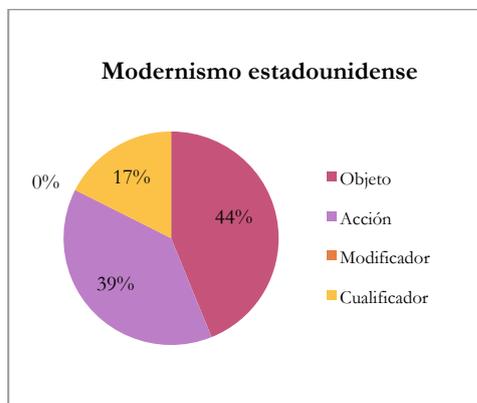
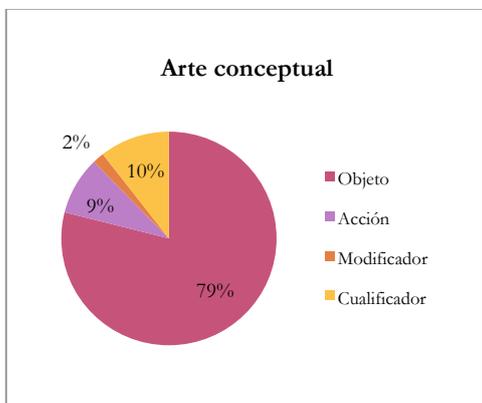
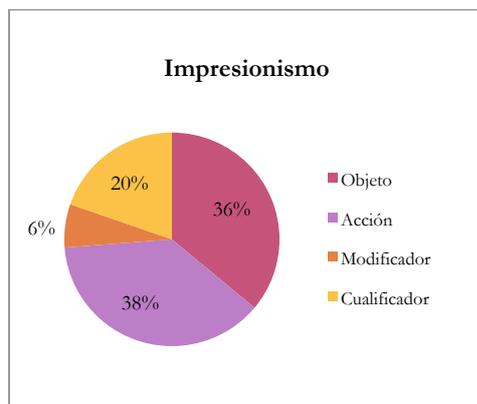
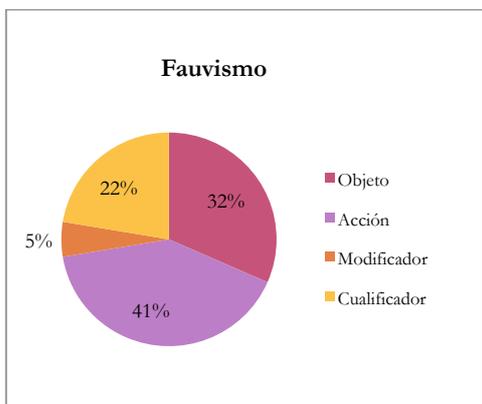
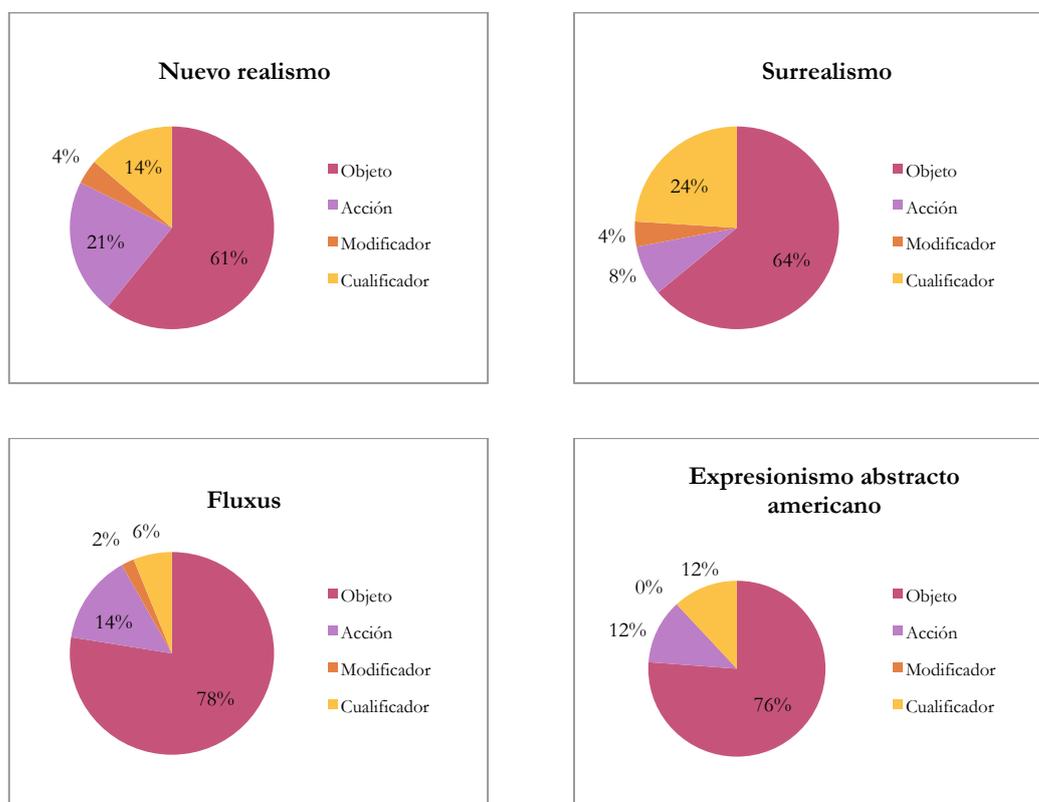


Gráfico 43: Tipos de géneros por nivel gramatical

Para finalizar con este apartado sobre los géneros artísticos, mostramos gráficos circulares de cada uno de los géneros para observar estas diferencias de forma más clara.







Gráficos 44 (1/16): Tipos de Géneros por nivel gramatical

6.3.5.2 Resultados de la clasificación por naturaleza comunicativa

Tras haber expuesto los resultados según la clasificación por tipo de unidad léxica en relación con los géneros artísticos del corpus, en el siguiente apartado presentaremos los resultados que obtenemos tras cruzar los resultados de los géneros con los que atañen a la naturaleza comunicativa de la metáfora, es decir, los que separan las metáforas novedosas, directas y deliberadas de las que son convencionales, indirectas y no deliberadas. Para poder comentar los resultados más significativos, mostramos a continuación una tabla en la que están ordenados de mayor a menor *NDD* sí los 15 géneros principales del corpus. Tras la tabla, comentaremos los resultados.

GÉNERO	<i>NDD sí</i>	<i>NDD no</i>
Fluxus	83,67%	16,33%
Arte conceptual	78,95%	19,30%
Surrealismo	70,00%	22,00%
Nuevo realismo	66,67%	27,45%
Cubismo	66,23%	26,49%
Arte abstracto	65,79%	25,44%
Expresionismo abstracto	56,45%	35,89%
Posimpresionismo	47,44%	46,15%
Expresionismo	47,20%	47,20%
Action painting	46,39%	43,30%
Modernismo estadounidense	45,61%	50,88%
Escuela Ashcan	43,40%	49,06%
Fauvismo	36,84%	56,58%
Impresionismo	36,07%	32,79%
Realismo artístico	32,73%	61,82%

Tabla 12: Tipos de géneros por nivel comunicativo

El primer resultado más característico y que obtenemos tras conocer previamente los tipos de palabra con más aparición en los géneros es que los que contaban con más unidades metafóricas de objeto (arte conceptual, Fluxus, cubismo y surrealismo, nuevo realismo, arte abstracto y expresionismo abstracto) son los mismos que cuentan con un mayor porcentaje de metáforas *NDD sí*. Por su parte, los que tenían más acciones (escuela Ashcan, realismo artístico o fauvismo) son los que más metáforas *NDD no* tienen, y los que tienen más cualificadores (posimpresionismo y action painting) no destacan por su cantidad de objetos tampoco.

Con respecto a la metaforicidad de los géneros y su relación con el propósito comunicativo, el arte abstracto tiene una alta metaforicidad (casi 10% de unidades metafóricas) y 65,79% de *NDD sí*, además de muchos objetos. Esta triple aparición alta está relacionada con la necesidad de crear comparaciones con elementos conocidos, objetos reales y palpables para poder entender la abstracción de las líneas y formas de géneros tan ambiguos y no figurativos. Si observamos la unidad extraída de la obra *Trip-Hammer*, de Richard Serra, que

pertenece al arte abstracto, *And viewed from either side, the whole thing is a bit like an upside-down 'L' – like a diving-board*, la apariencia general de la obra se traduce a través del objeto *diving board*, un trampolín. Es un objeto conocido, real, que traduce el minimalismo y la abstracción de la obra de metal de Serra para convertirla en algo palpable. Algo parecido ocurre con el Fluxus, que tiene 8,93% de metaforicidad. Este dato puede parecer un porcentaje no excesivamente alto en comparación con otros géneros del corpus, pero lo interesante es que de esas unidades, casi su totalidad son *NDD sí* (83,67%) y lo mismo pasa con los objetos, que son mayoría, con el 77%. En la instalación de Joseph Beuys, *Eurasia Siberian Symphony*, la traslación de un elemento de la obra se lleva a cabo mediante la comparación con una vivienda de los indios nativo americanos, un tipi: *The rods are approximately five feet tall and extend outward, creating a triangular shape, like the poles of a teepee*, que, aunque descontextualizado, ayuda a entender la posición de la obra de forma sencilla. El arte conceptual, que como el Fluxus explora la parte no convencional del arte mediante objetos y formas convencionales, también cuenta con un alto grado de *NDD sí*, de objetos (más del 80%) y una metaforicidad media. Un ejemplo muy interesante lo encontramos en la obra de Mona Hatoum, *Home*. La forma en la que se traslada el dominio meta (unas barras de metal), *tubular metal, like scaffolding poles*, ayuda a entender una obra de intención artística mediante conceptos cotidianos, de forma similar al objetivo del arte conceptual y el Fluxus. Es muy interesante considerar esta estrategia como una estrategia de traducción, que adapta el texto meta a las características del texto origen y a su idiosincrasia para adecuarse a él y contar con su función del lenguaje, teniendo en cuenta que es una traducción intersemiótica, pero que se convierte en un texto con la misma intencionalidad que el origen en la medida de lo posible. Por otro lado, contamos con dos géneros muy diferentes entre sí como son el cubismo y el surrealismo, en cuanto a que ambos representan escenas reales aunque abstractas tanto formal (cubismo) como narrativamente (surrealismo). El primero cuenta con pocos calificadores y muchos objetos, es decir, las AD de cubismo traducen la obra a través de objetos extraídos del mundo cotidiano, en vez de calificando los que ya hay. Por ejemplo, en *The Three Dancers*, de Picasso, los rostros no se audiodescriben a través de adjetivos, sino comparándose con objetos, dada su complejidad formal: *The face like a wild mask or skull*. En el surrealismo de Dalí encontramos ejemplos que incluso van más allá: *The lower half hangs limply over the edge, like an over-ripe cheese melting in*

the sun. La unidad metafórica (de nuevo vemos que etiquetada como una pero compuesta por siete palabras, dos de ellas vacías) traduce la imagen de *un reloj que se derrite* y el audiodescriptor encuentra más sencillo comparar un objeto que parece derramarse y cae a ambos lados con la superficie rugosa con un queso derretido. La imagen de un queso se aleja de la abstracción visual de un objeto desconocido (un *reloj derretido*) y, además, es más corta y sencilla de entender. Para que el efecto de la comprensión de la metáfora sea reconceptualizado y entendido como tal, aparecen en ambos casos los marcadores de deliberación, *like*.

Siguiendo con el análisis, si observamos los géneros con menos *NDD sí*, el modernismo estadounidense, con 45,61%, y la escuela Ashcan, con 43,40%, son dos de los que tienen un menor porcentaje de objetos (39% y 55% respectivamente) y más cualificadores. Son dos de los géneros con menor metaforicidad y más figurativos, pues muestran escenas cotidianas tocadas por luces y texturas diferentes que requieren descripciones más llenas de adjetivos. Ese es el caso de la obra pictórica de Charles Demuth, *My Egypt*, en la que aparecen adjetivos utilizados de manera metafórica convencionalizada, no deliberada e indirecta. Tan solo en esta AD, encontramos estos tres ejemplos: *to produce a crisp painted surface, hard edges y cool colors*. Tanto la escuela Ashcan como el modernismo estadounidense son, además, dos de los géneros con un equilibrio entre objetos, acciones y cualificadores, en contraposición con el Fluxus, el arte conceptual o los géneros relacionados con la abstracción. El posimpresionismo y el action painting, tan diferentes en apariencia, cuentan con un número muy similar de *NDD sí* (47,44% y 46,39% respectivamente) y unos parámetros muy similares en cuanto al tipo de unidad léxica, con alrededor de un tercio para objeto, otro para acción y otro para modificador. Son géneros con técnicas muy concretas, de forma similar al expresionismo y al expresionismo abstracto, que tienen resultados similares, que requieren de comparaciones con objetos (existen elementos en las obras), acciones (la técnica se desarrolla) y los colores, las texturas y las formas de los cualificadores son esenciales en AD de menos de 200 palabras que se centran en ofrecer una perspectiva, narrar la obra siguiendo un patrón de objeto es calificado y realiza una acción. El action painting, por ejemplo, cuenta con un gran número de acciones, traducciones de la técnica de pintura de autores como Pollock, como en el siguiente ejemplo: *One*

*can imagine the experience of **running** one's hands over its knobbly surface, and **following** the trails of paint with one's fingertips.* En esta unidad metafórica se utiliza el conocimiento del mundo y la experiencia de haber pintado sobre una pared o el suelo a través de una acción metafórica, en tanto que no ocurre directamente, y que invita a los receptores de la AD a imaginar cómo se vería el lienzo si llevaran a cabo ellos mismos esa acción. El dominio meta es la obra, y el dominio origen la idea de que los propios espectadores pintasen sobre una superficie rugosa y crearan algo parecido a lo que tienen ante los ojos que no les sirven.

En el siguiente gráfico puede comprobarse de forma clara cuáles son los géneros con metáforas que tienen una finalidad más comunicativa y deliberada, directa y además novedosa, que sirven para trasladar conceptos abstractos al conocimiento del mundo de los usuarios. En general, los géneros relacionados con lo conceptual y abstracto presentan más *NDD sí*, y los que se asemejan, en mayor o menor medida, al figurativismo, cuentan con más *NDD no*. Sin embargo, como conclusión final, observamos que todos, excepto el realismo, el fauvismo y el expresionismo no abstracto, que tienen un tanto por ciento ligeramente superior de *NDD no*, todos los géneros cuentan con un gran porcentaje de *NDD sí*.

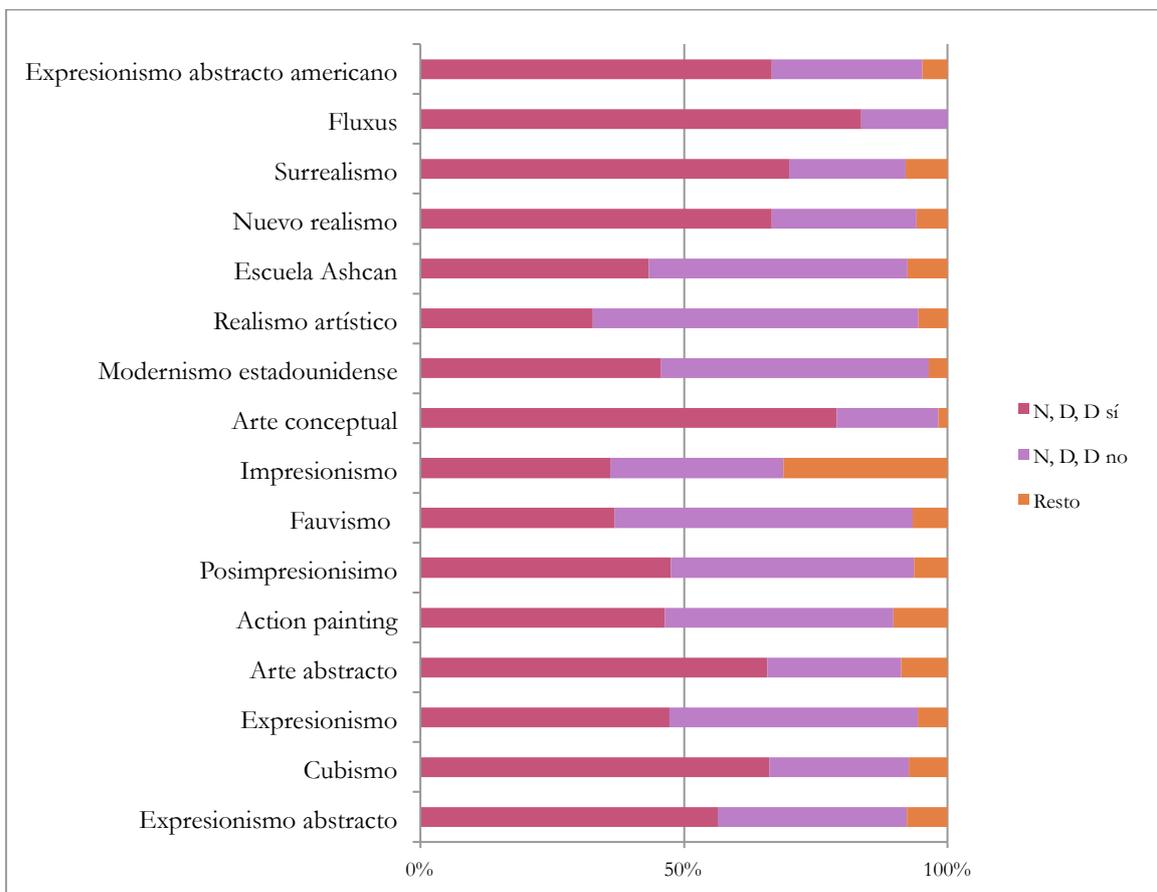


Gráfico 45: Tipos de géneros por nivel comunicativo

Tras haber observado los resultados de los géneros en relación al nivel comunicativo y al tipo de unidad léxica, en el siguiente apartado mostraremos los datos más significativos de la clasificación y análisis de los géneros y su relación con las metáforas de texto y las de contexto.

6.3.5.3 Resultados de la clasificación por naturaleza visual

Recordemos que las metáforas de contexto son muy raras en las AD de nuestro corpus ya que solo hemos identificado y analizado las que forman parte del momento narratológico de la descripción. Las que aparecen insertas durante la AD son, por lo tanto, escasas. Sin embargo, hay algunos géneros en los que aparecen en mayor medida, como son la escuela Ashcan, la que mayor aparición

del total de las unidades metafóricas del género tiene, con un 11,32%, el action painting, con 9,28% de aparición, o el realismo artístico, similar a la escuela Ashcan en características formales, con un 9,09%. En la obra de Hopper *Early Sunday Morning*, de la escuela Ashcan, la AD introduce una explicación histórica sobre el momento en el que se sucede la escena del cuadro, que tiene elementos característicos que nos hablan de ello visualmente: *There's a sense that something is about to eradicate America's small-town way of life in 1930*. Es por ello, quizá, necesario contextualizar los elementos durante la AD, algo que podría no ser siempre necesario en géneros que no tratan, al menos en apariencia, de un contexto social o histórico.

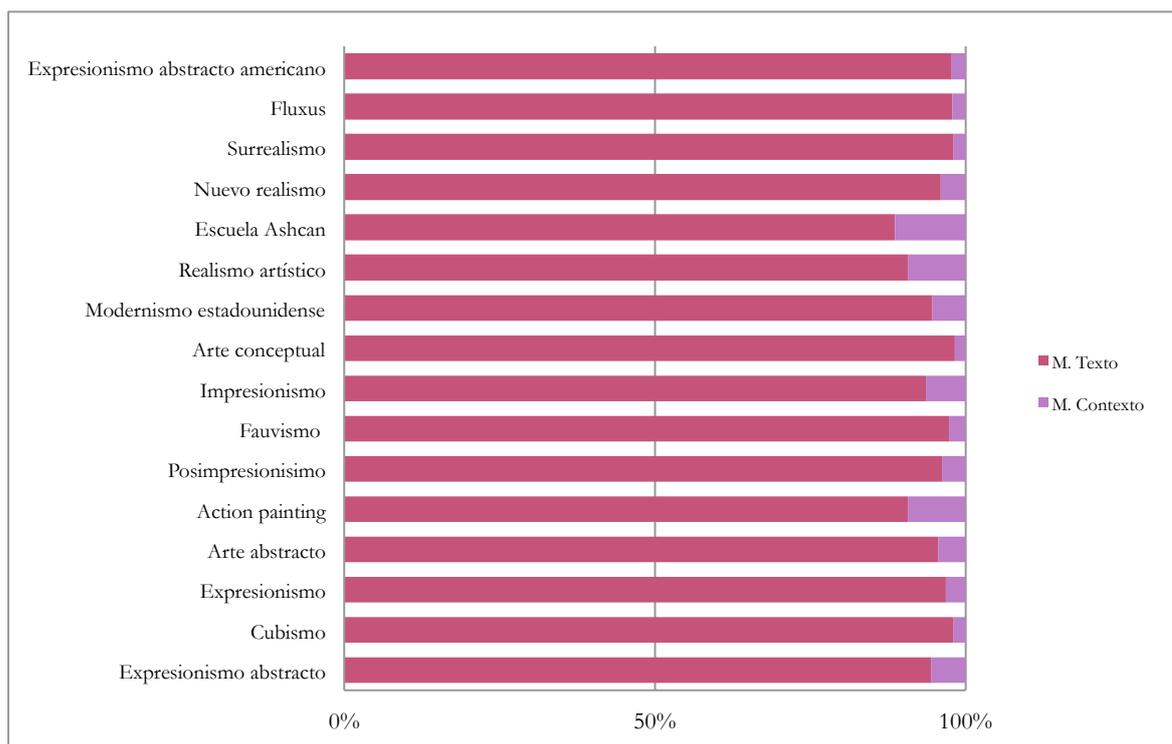
En contraposición, el arte conceptual tiene solo un 1,75%, en línea con el cubismo (1,99%) o el surrealismo (2%). Géneros como el fauvismo, que tiene relación formal con el figurativismo de la escuela Ashcan o el realismo, presentan una baja presencia de metáforas (2,63%). Sin embargo, obras de Henri Matisse como *The red studio* o *Dance (I)* representan una escena descontextualizada, sin particularidades históricas, con elementos que, aun figurativos, no requieren de una explicación del contexto para ser entendidas. El análisis cualitativo es necesario en estos casos para descubrir los momentos puntuales en los que se inserta una metáfora del contexto de la obra y analizar las razones para que esto ocurra.

Además de la pauta del contexto social e histórico que aparece en las obras, podemos establecer otras dos pautas de uso. La primera que detectamos es por tipo de museo, ya que las obras del Brooklyn, aparte de ser menos metafóricas, como hemos comentado con anterioridad, presentan un mayor porcentaje de metáforas del contexto: 18,75%, en contraposición con el 6,25% del Whitney, el 5,81% del Tate y el 1,36% del MoMa. Podemos relacionar los resultados del Brooklyn con el tipo de indicaciones generales superiores a los audiodescriptores o con la formación de los mismos, con las directrices de accesibilidad universal que tienden a descripciones básicas y con la contextualización inserta.

La segunda pauta de uso que establecemos es que las contextualizaciones que se insertan en las AD son de obras referencia del museo, obras referencia de la

ciudad u obras referencia por antonomasia, las denominadas *highlights* de cada museo, como las de Hopper y Pollock en el caso del MoMa y Nueva York.

En el siguiente gráfico se muestran los porcentajes de metáforas de texto y contexto por género artístico:



Con las metáforas de texto y contexto llegamos al final de este apartado sobre los géneros textuales, en el que hemos presentado los 15 más característicos (arte conceptual, Fluxus, cubismo surrealismo, nuevo realismo, arte abstracto, modernismo estadounidense, expresionismo abstracto, expresionismo, impresionismo, posimpresionismo, fauvismo, realismo artístico, action painting y escuela Ashcan) y analizado los resultados de cada uno en relación al nivel gramatical y el tipo de unidad léxica; al nivel comunicativo y la novedad, directividad y deliberabilidad; y al nivel visual con las metáforas de texto y de contexto. En el siguiente apartado nos centraremos en los resultados de la clasificación por casos recurrentes.

6.3.6 *Resultados de la clasificación por casos recurrentes*

En los textos audiodescriptivos de museos de arte contemporáneo, la metáfora aparece de forma recurrente a través de una serie de casos que hemos denominado personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal. En este apartado expondremos los resultados del análisis relacionados con ellos y cruzaremos los datos obtenidos con los anteriores. De este modo, podremos observar qué tipos de palabras se utilizan para estas estrategias relacionadas con la metáfora, qué forma comunicativa adquieren, es decir, qué casos recurrentes son novedosos, directos y deliberados y cuáles no lo son, qué géneros acogen un mayor número y otros resultados relevantes para forjar nuestras conclusiones con respecto a su relación con mecanismos de la metáfora como herramienta de comunicación. Antes de entrar en materia y exponer los resultados más interesantes y llevar a cabo una discusión con ejemplos claros de estas manifestaciones, a continuación mostramos dos tablas y un gráfico que resumen de forma similar a apartados anteriores el porcentaje de aparición total con respecto a las unidades metafóricas del corpus (tabla 13), la división entre objeto, acción, modificador y cualificador (tabla 14), la división entre metáforas *NDD sí* y *NDD no* (gráfico 45). Tras las tablas, trataremos los diferentes casos recurrentes de forma pormenorizada.

	TOTAL	% del total
Color	117	10,09%
Contraposición	63	5,43%
Sinestesia	36	3,10%
Personificación	97	8,36%
Opcionalidad	50	4,31%
Participación	52	4,48%
Técnica	33	2,84%
Doble marcador	44	3,79%
Énfasis vocal	18	1,55%
Referencia cultural	22	1,90%
Referencia intratextual	31	2,41%
Referencia interna	3	0,26%
Objetividad	10	0,86%
Suposición	26	2,24%

Tabla 13: Casos recurrentes por porcentaje metafórico en el corpus

	Objeto	Acción	Modificador	Cualificador
Color	11,97%	0,00%	0,85%	87,18%
Contraposición	50,79%	20,63%	4,76%	23,81%
Sinestesia	5,56%	2,78%	8,33%	83,33%
Personificación	7,22%	83,51%	1,03%	8,25%
Opcionalidad	80,00%	10,00%	0,00%	10,00%
Participación	40,38%	51,92%	3,85%	3,85%
Técnica	24,24%	60,61%	9,09%	6,06%
Doble marcador	61,36%	22,73%	4,55%	11,36%
Énfasis vocal	61,11%	16,67%	5,56%	16,67%
Referencia cultural	81,82%	18,18%	0,00%	0,00%
Referencia intratextual	60,00%	0,00%	0,00%	40,00%
Referencia interna	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%
Objetividad	80,00%	10,00%	0,00%	10,00%
Suposición	65,38%	26,92%	3,85%	3,85%

Tabla 14: Casos recurrentes por nivel gramatical

Como podemos observar en el gráfico que aparece más abajo, los únicos casos recurrentes que cuentan con más metáforas *NDD no* son el color, con 63,2%, la sinestesia, con 77,8%, y la personificación, con 84,5%. Esto quiere decir que las metáforas que aúnan estos casos son metáforas convencionalizadas y utilizadas de forma indirecta. El resto de los casos recurrentes se puede agrupar en dos bloques: los que tienen un porcentaje de *NDD sí* total o casi total, como la contraposición, con 96,83%, la opcionalidad, con 96%, la suposición, con 96,5%, la forma, con 93,8%, la referencia intratextual, con 98%, y la objetividad, con 100%; y un segundo bloque, que tienen mayoría de *NDD sí*, pero algunos casos de *NDD no*. Estos son el caso recurrente de participación, con un 15,4% de *NDD no*, la referencia intratextual, con un 85,71%, y la técnica, con 18,2%.

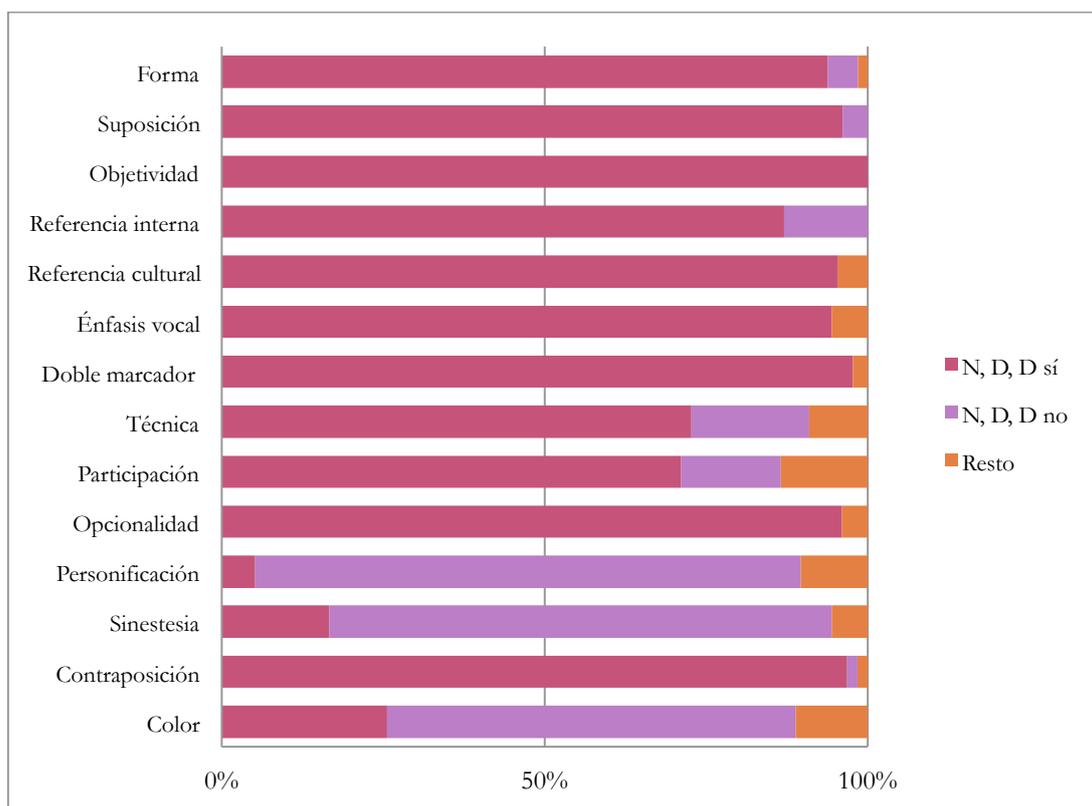


Gráfico 47: Casos recurrentes por nivel comunicativo

6.3.6.1 Resultados de personificación

La personificación, con 97 casos, en el segundo caso recurrente que más aparece en el corpus. Representa el 8,36% de todas las metáforas y se usa normalmente de forma no novedosa, indirecta y no deliberada, con un 84,15% de unidades *NDD no*. Esto está relacionado con el tipo de unidad léxica que se usa para crear una personificación en la AD de museos: la acción, es decir, las formas verbales que sirven para crear situaciones, sirve para crear metáforas en un 83,51%, mientras que los objetos, que son el tipo de unidad léxica más repetido en el corpus, supone solo un 7,22%. Hay un 8,25% de cualificadores y tan solo un 1,03% de modificadores.

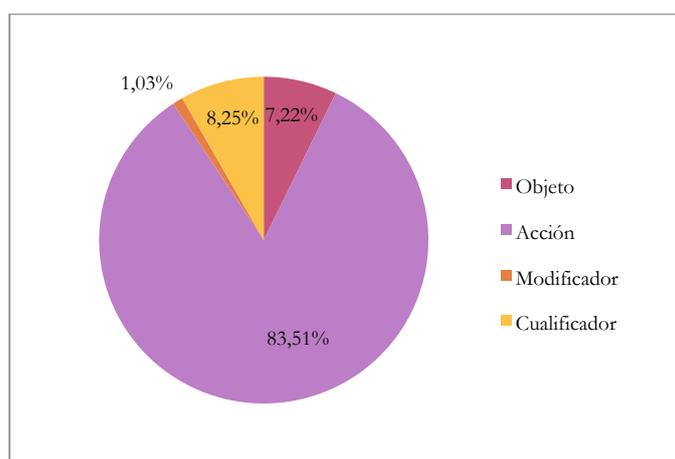


Gráfico 48: Personificación por nivel gramatical

Muchas de las acciones que se han etiquetado como personificaciones tienen que ver con la idea del arte como viaje o camino, como en la obra de Barnett Newman, *Broken obelisk*, donde encontramos metáforas *The point at which the two parts meet*, que expone la disposición de la imagen como si fuera un cruce de caminos o un viaje, de forma parecida a *a steel pole, which runs between them*, en la misma obra. Las líneas y las formas se entrecruzan a la vez que los ojos o la AD pasean por la obra. En la obra de Thomas Hart Benton, *Louisiana Rice Fields*, es la propia línea la que guía a la obra, *a diagonal line leading from away*, y en *Dempsey and Firpo*, de George Bellows, de nuevo son las líneas las que se levantan y se convierten casi en personas: *white lines stand out against the darkness*. En la obra de Pollock *Summertime no. 9A black and grey lines taking up the canvas*, ocurre lo

mismo. En *The red studio*, de Henri Matisse, impera una metáfora extendida que nos invita a explorar el cuadro con metáforas como *The outlined sides of the table lead the eye back towards the far left hand corner, this wall meets the back wall o the eye travels along the back wall of the room*. También las imágenes pueden gobernar la obra, y convertirse en entes que controlan lo que está ante nosotros, como en la obra de Charles Demuth, *My Egypt: Buildings dwarfed by the grain elevator behind them*. En ella el ascensor es capaz de convertir a los edificios en meros enanos. Otras veces las imágenes incluso llegan a dominar las obras, como en la pintura de Paul Cézanne, *The Bather. It's dominated by the figure of a young man* o en *Woman I*, de Willem de Kooning, en la que el personaje principal se traduce como si estuviera conquistando el lienzo, en *a tall, rectangular painting, dominated by the powerful, ferocious, more-than-life-size figure of a woman*. También se crean personificaciones a través de objetos, con estructuras cognitivas muy similares. En la misma obra, son los pegotes de pintura los que dominan una zona de la obra, *thick dominant globs of grey and white*. También se utiliza con gran profusión la personificación con metáforas del contexto, como en *The Brass Family*, de Calder, en la que el genio del artista es una especie de ser capaz de cambiar el curso del arte moderno: *Calder's genius profoundly changed the course of modern art*. En otras ocasiones, la personificación a través de metáforas deliberadas sirve para aportar juicios más o menos objetivos sobre las obras, que se apartan de los puramente visual. Tal es el caso de *Cage*, de Gerhard Richter, *these gouges too have an anonymous feel* o en *Summertime no. 9A* de Pollock, *the painting took on a life of its own*. En el primer caso, las herramientas que aparecen en la obra parecen seres anónimos y en el segundo, es la propia obra la que se convierte en real. También hay espacio para los modificadores que sirven par crear una personificación, como en la obra *Water lilies* de Monet, en la que el agua es capaz de *glow invitingly*, como si fuera una presencia que atrae miradas y descripciones.

Hemos reunido la lista de la totalidad de las acciones que aparecen en el corpus con el número de apariciones que tiene cada una, todas ellas relacionadas con la metáfora de personificación. De entre ellos, hay dos grupos predominantes: las acciones relacionadas con la comunicación (*el arte que habla*) y con el movimiento y la dirección (*el arte como un camino*):

Acciones comunes

absorb 1	connect up 2	fill 5	lead 3	shine 1
affect 1	crane 1	flicker back 1	leap 1	show 1
anchor 1	creep 1	fling 1	leave out 1	sit 15
apply 1	crowd 1	float 2	look out 2	skate 1
arch 5	cut off 3	flood 1	loom out 1	smooth 1
attach 1	cut out 1	flow 1	loosen 1	smudge 1
balance 1	dance 2	follow 4	make up 11	span 1
bathe 1	defy 1	fracture 1	make out 2	spark 1
battle 1	devote 1	frame 1	meet 4	speak 2
lose 1	do 1	furrow 1	move 5	stand 3
blow 2	disembark 1	give 2	notice 1	straddle 1
break 1	dissolve 1	gleam 1	obscure 1	stretch 3
bridge 3	divide 2	grow 1	paint 1	strike 1
bring together	dominate 10	hang 1	part 1	struggle 2
3	draw 1	hear 1	peek out 3	support
bring into 1	drip 2	heel 1	plant 1	sweep 2
budd off 1	dwarf 2	help 5	pour 1	take up 6
build up 3	echo 1	hint 1	press 2	tell 5
call 1	emerge 7	hold 2	pull back 1	top 2
come out 2	enact 1	hook 1	push up 1	touch 7
come up 1	engulf 1	imagine 1	put 3	tour 2
capture	enter 1	immerse 1	reach 2	travel 2
carry	eradicate 1	include 1	recede 1	traverse 1
catch 3	expand 2	inhabit 1	reel 2	turn 2
celebrate 3	explode 1	interrupt 2	rest 5	warn 2
center 1	explore 2	intersect 1	reveal 2	wash over 1
change 1	express 2	join 1	rise 1	wave 1
churn out 1	extend 4	jump 1	rising	
collapse 1	face 3	kick up 2	run 14	
communicate	fades 1	kiss 1	see 1	
1	fall 3	lay 2	shadow 1	

Comunicación y percepción

tell 5
speak 2
show 1
reveal 2
notice 1
interrupt 2
hear 1
express 2
communicate 1
call 1
imagine 1

Movimiento y dirección

absorb 1	attach 1	bridge 3	bring together	
anchor 1	balance 1	bring into 1	3	
arch 5	break 1		budd off 1	
build up 3	creep 1	explode 1	hook 1	pour 1
capture	cut off 3	explore 2	immerse 1	press 2
carry 2	cut out 1	fall 3	interrupt 2	pull back 1
catch 3	dance 2	fill 5	intersect 1	push up 1
center 1	disembark 1	flicker back 1	lead 3	reach 2
collapse 1	dissolve 1	float 2	leap 1	recede 1
come out 2	divide 2	flood 1	leave out 1	reel 2
come up 1	emerge 7	flow 1	loosen 1	rising
communicate	engulf 1	follow 4	meet 4	
1	enter 1	hang 1	move 5	
connect up 2	expand 2	heel 1	peek out 3	
run 14	sit 14	skate 1		
take up 6	travel 2	turn 2		
tour 2	traverse 1	wave		

6.3.6.2 Resultados de sinestesia

En cuanto a la sinestesia, hay 36 unidades marcadas con este recurso recurrente, lo que representa el 3,10% de las metáforas del corpus. De nuevo, la mayoría de los casos son *NDD no*, con un 77,8%, frente al 16,67% de las metáforas usadas de forma deliberada, novedosa y directa. De esas unidades, el 83,33% son cualificadores, es decir, adjetivos o similares, y solo 5,56% son objetos. Los modificadores suman un 8,33% y las acciones, un 2,72%.

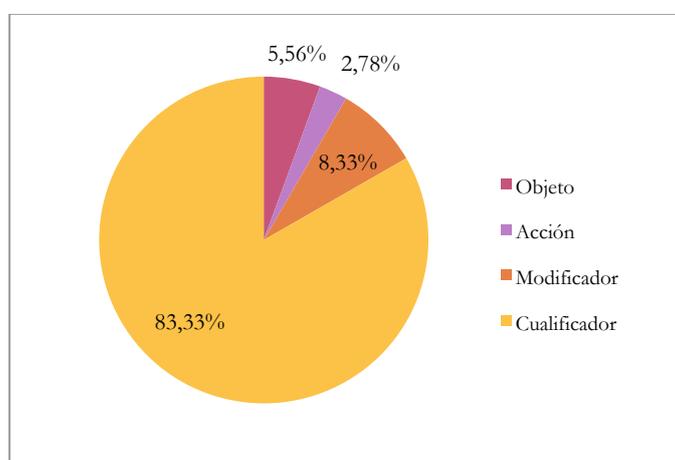


Gráfico 49: Sinestesia por nivel gramatical

Recordemos que las metáforas sinestésicas recrean una sensación a través de un sentido que le es ajeno, pero que trata de ayudar a comprenderla a través de la experiencia corporal, por ejemplo, de lo visual a lo táctil a través del frío. Es a través de la temperatura, por ejemplo, en los ejemplos de la obra *My Egypt*, de Demuth, la manera seleccionada para traducir colores: *cool colors* y *warm colors*. Otro ejemplo es *a hot pink*, de la obra de Lee Krasner *Gaea*. También a través del tacto, encontramos unidades como *The second painting is denser*, en la obra de Vasily Kandinsky, *Panels for Edwin R. Campbell, the sunlight in the painting is strong, almost harsh*, en la obra de Edward Hopper, *Early Sunday Morning, The figures in his paintings appear fluid*, de David Smith y su obra *Hudson River Landscape, velvety depth* en *Summertime no. 9A* de Pollock, *The figures in his paintings appear soft* de Louisiana Rice Fields, de Benton, o *flat black*, en la AD de la pintura de Paul Gauguin, *The moon and the earth*. Todas estas metáforas traducen imágenes visuales a través de la

comparación con texturas. Son metáforas convencionales que se usan de forma indirecta. Otro tipo de metáforas sinestésicas son las relacionadas con el sonido. Una metáfora similar a las anteriores, en el sentido de que es indirecta y no novedosa, es *All the colors in the painting are muted*, de la obra *My Egypt*, de Demuth o *vibrant blue*, de *The Three Dancers* de Picasso. Sin embargo, también hay metáforas sinestésicas relacionadas con el sonido más complejas y deliberadas, como la que aparece en la obra de Jackson Pollock, *Summertime the closest anyone could get to a visual representation of jazz* o *like hearing a piece of music in the distance, and not quite being able to make out the tune* de *Panels for Edwin R. Campbell* de Vasily Kandinsky. En estos ejemplos, se crea una metáfora compleja entre lo visual y lo auditivo, a partir de conceptos musicales. Por último, también encontramos unidades relacionadas con el olor, como en la AD de la obra Salvador Dalí, *The persistence of memory*, con *all sorts of wonderfully smelly connotations*.

6.3.6.3 Resultados de contraposición

El siguiente caso recurrente, la contraposición, aparece en 63 ocasiones, lo que significa que el 5,43% de unidades identificadas como metáfora son contraposiciones. En cuanto al tipo de unidad léxica, 50,79% son objetos, 20,63% son acciones, 4,66% son modificadores y 23,81% son cualificadores, estos últimos por encima de la media del corpus. Con respecto al nivel comunicativo, casi la totalidad de las contraposiciones, un 96,83% son *NDD sí*.

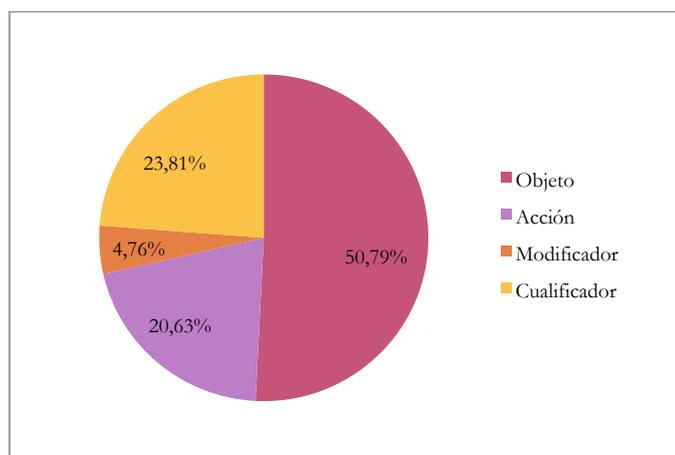


Gráfico 50: Contraposición por nivel gramatical

Recordemos que el tipo de metáfora que denominamos contraposición es uno de los casos más llamativos de nuestro corpus. En la contraposición, en lugar de traducir la imagen visual (dominio fuente) a una expresión lingüística (dominio meta) que cree un mapa entre ambos y facilite la comprensión de la obra, se hace referencia a un elemento que no aparece en la obra para luego negarlo, contraponerlo o explicar que no es como él, sino como lo contrario u otra cosa. Se crea una antonomasia con un elemento más sencillo de procesar y un elemento que aparece en la obra, que puede ser desconocido, complejo o, simplemente, ajeno a la imagen. De este modo se juega con el conocimiento del mundo y las expectativas de los receptores para poder entender *algo* a través de su contrario o diferente. Se suele poner en práctica mediante expresiones como *less than*, *nothing at all*, *in no way*, *no*, etc.

En *Her nose, like her face, is large and elongated, striped diagonally in green across her cheek, suggesting less the face of a human... than an African Mask*, de la obra *Les demoiselles d'Avignon* de Picasso, la forma humana que se está describiendo contiene un elemento ajeno de repente: su rostro no es humano, sino parecido a una máscara africana, por lo que se introduce primero la idea de que no es una cara normal, no es una cara humana, sino algo opuesto: una máscara. Otro ejemplo interesante es el que se introduce en *Home*, de Mona Hatoum: *The clinical-looking utensils are more like medical instruments laid out on an operating-theatre trolley than anything to do with food and nurture, rather than being sturdy and firmly planted on the floor, as you'd expect from a solid-topped kitchen table, warning us off perhaps rather than*

welcoming us in. Es una expresión elaborada y compleja que contrapone lo que quizá esperamos de una obra o de un elemento con lo que es en realidad. Se consigue así comprender algo a través del conocimiento del mundo que se tiene. En la obra de Picasso que acabamos de exponer hay otra metáfora interesante: *the drapery behind them doesn't hang in soft folds: it's made up of flat, splintered planes of color, like shards of glass*. En ella se expone la forma de la que no cae una tela, que es la normal y obvia, para poder entender que es al contrario en ese caso. Eso sucede también con la técnica, exponiendo la que se espera para contraponerla con la que es, en obras como, *Dempsey and Firpo*, de George Bellows: *the style of painting is not realistic, like a photograph* o en *Louisiana Rice Fields*, de Thomas Hart Benton: *not drawn with hard edged lines*. En el caso de *One: Number 31* de Pollock, la estrategia de explicar cómo se ha creado una obra da lugar a metáforas de contraposición como *He would not pour the paint directly from the can* o *It wasn't a painting that one could do sitting down, or that one did without a tremendous expenditure of energy*. En ambas aparecen dos referentes (el real y el contrario) para explicar conceptos complejos o elaborados. En *Broken obelisk*, de Barnett Newman, incluso se introduce la idea de contraposición con marcadores como *in fact* y a través de la palabra *opposite*: *Knowing that the work is made of steel, you might imagine it being smooth, shiny and reflective. In fact it's the opposite*. Este caso recurrente puede acompañarse de otros, como en el siguiente, en el que aparece la opcionalidad y que trataremos en el apartado 6.3.6.9. En la obra de Barnett Newman, *Vir heroicus sublimis*, aparece *it's not the glossy red of a sports car, it's not as bright as that, it's not the dark liquid red of blood either*, en el que a través de elementos prototípicamente rojos se introduce otro tipo.

6.3.6.4 Resultados de participación

Los casos recurrentes que han sido etiquetados como participaciones suman 52, lo que supone un 4,48% de las unidades metafóricas. Es decir, en 52 ocasiones se ha usado una estrategia de participación con los usuarios de la guía audiodescriptiva y se ha introducido algún tipo de comparación. Un 40,38% son objetos, y más de la mitad son acciones, con un 51,92%. Tan solo 3,85% son modificadores y la misma cifra ilustra a los cualificadores. Hay un 15,4% de

metáforas que son *NDD no*, en contraposición con el 71,15% de las que son *NDD sí*.

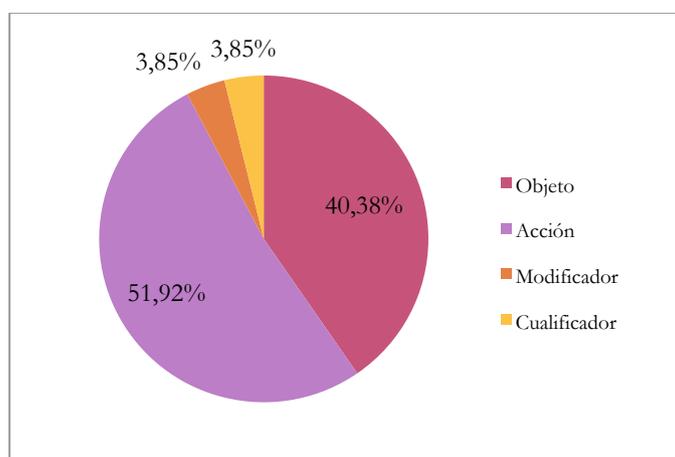


Gráfico 51: Participación por nivel gramatical

El tipo de metáforas de participación se lleva a cabo a través de tres modos. El primero es la participación por medio de preguntas, con preguntas que sugieren una comparación pero que dejan abierta la interpretación. A través de esta técnica, se persiguen dos objetivos: el primero es hacer partícipes a los receptores de la experiencia de la obra, ofreciéndoles una imagen para que ellos puedan desarrollar su imaginación, y el segundo es mostrarles, a través de la pregunta directa, que es tan solo una apreciación y una posibilidad que el audiodescriptor les ofrece, que él no está o no puede estar seguro. Algunos de los casos más interesantes aparecen en la obra *Street Dresden*, de Kirchner *And what are they offering, if not themselves?*, *“is she the daughter of these prostitutes?”* y *Is she a nice, well brought up child from a bourgeois society? Perhaps...* En todos ellos se plantea una suposición a través de una pregunta directa a los receptores, que tienen la última palabra para decidir qué es lo que ellos ven. En la obra de Salvador Dalí, *The persistence of memory*, la dificultad para interpretar las imágenes surrealistas hace que se ofrezcan posibilidades para identificar elementos, como en la pregunta *is it a tongue?*, que deja abierta la AD.

El segundo caso es la participación por medio de movimiento, con movilización espacial *dentro de la obra*, como si los receptores estuvieran dentro para poder entenderla mejor. En *Number 27* de Jackson Pollock: *If you follow its path through*

the painting, se invita a participar en un *viaje* a través de la pintura de Pollock, para poder entender mejor su complejidad y su abstracción. Esta técnica puede desarrollarse también a través de una serie de comparaciones con un viaje dentro de una obra, como si se pasara o se interaccionara con los elementos desde dentro. En *Hudson River Landscape*, de David Smith, *Your eye can move freely* tiene el mismo efecto. En *Dempsey and Firpo*, de George Bellows, los espectadores se introducen en la obra: *Your point of view is as if you're sitting on one side of the ring*, o en *The Brass Family* de Calder, se incita a que los espectadores se conviertan en la obra misma: *try this little exercise, as if you're about to have a great weight placed on your shoulders. Bend your knees slightly. Then extend your arms straight out to the sides and clench your fists. You are now in the position of the muscleman.*

El tercer y último caso es la participación por medio de la experiencia, aludiendo directamente a la experiencia de los receptores. En la obra de Henri Matisse, *Dance (I)*, con *you realize that you're not in some kind of specific place that can be identified, but rather some kind of ideal place in the mind's eye* se presentan dos opciones *in some kind of specific place that can be identified* y *some kind of ideal place in the mind's eye*, para negar la primera, más concreta, y poder introducir un dominio más abstracto y subjetivo, la segunda. Se hace partícipe al receptor mediante el uso de *you*, y se ofrecen varias posibilidades y una negación (triple marcador) para aumentar la idea de que lo que se describe es una idea subjetiva del audiodescritor. En la escultura de Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space*, ocurre algo similar *like when you're battling against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards* alude a una situación concreta y que los receptores han podido experimentar. Esto también se consigue en la AD de *One: Number 31*, de Pollock, *That moment when... you're on the verge of breaking with the natural world*. A través de una comparación con una situación compleja se trata de explicar una obra visual. El uso de estrategias de participación sirve para atenuar esa complejidad y ofrecer herramientas para entender la obra de forma autónoma. Incluso se ofrece información de la manera de entender y percibir la obra visual, dejando de lado la falta de visión, y aceptando que la experiencia puede ser parecida a la visual, como en *you perceive and how you absorb that painting* en la AD de la obra de Barnett Newman, *Vir heroicus sublimis*. Es, de nuevo, una estrategia que acompaña a la

deliberabilidad de la metáfora y a la búsqueda de experiencias artísticas y culturales para la persona con DV.

6.3.6.5 Resultados de color

El uso de metáforas de colores es el caso recurrente más utilizado por los audiodescriptores, con 117 unidades, un 10,09% de las unidades metafóricas del corpus. De esas unidades, la mayor parte es de metáforas *NDD no*, un 63,2%. Solo un 25,64% son las metáforas *NDD sí*. Por su parte, el 87,18% corresponde a los cualificadores, el 11,97% a objetos y el 0,85% a modificadores. No hay acciones.

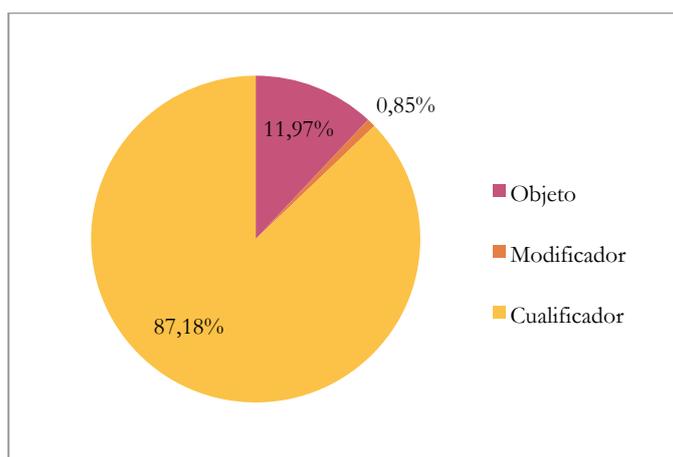


Gráfico 52: Color por nivel gramatical

El uso de colores es una técnica muy importante en las AD de arte, y así se especifica en las directrices de los países que cuentan con ellas (ITC, 2000; Ballester, 2007; Ruiz et al., 2008). El uso de colores se recomienda porque el porcentaje de personas que no han visto es muy bajo, y además, las que nunca han visto viven en sociedad y acceden a la cultura y los colores están relacionados con la sinestesia, con el movimiento y con las formas de las obras. Todos estos casos recurrentes aparecen en muchas ocasiones unidos, reforzándose sus usos complementarios. Además de las metáforas sinestésicas, que ya hemos expuesto en el apartado 6.3.6.2, hay otro tipo muy característico

que ayuda a trasladar la imagen. En *broad swathes of cherry red*, de *Panels for Edwin R. Campbell*, de Kandinsky, se compara el color rojo de la pintura con el color de las cerezas para que los receptores se puedan hacer una idea más aproximada del tono concreto gracias a su conocimiento del mundo. Algo similar ocurre con los siguientes casos: *The colors, too, are reminiscent of the colors used in plastic toys*, *They are predominantly yellow, like the color of city taxi cabs*, ambas de *Broadway boogie woogie* de Piet Mondrian, o *Yellows, orange-reds, greens – the bold colors from a child's paintbox*, de *Woman I*, la obra de Willem de Kooning, *pinkish-peach flesh tones*, de *Les demoiselles d'Avignon* de Pablo Picasso, *it's not the glossy red of a sports car, it's not as bright as that, it's not the dark liquid red of blood either and perhaps, the shade of a field of poppies*, de la obra *Vir heroicus sublimis*, de Barnett Newman, o *Lighter areas reflect back the sky in the gleaming blues and greens of a peacock's tail* de *Water lilies* de Monet. En ellos, se utiliza la imagen de elementos conocidos para traducir un color que es abstracto, de nuevo, en la medida en que es desconocido para los receptores que no pueden verlo. Sin embargo, mediante el uso de estos elementos con colores muy característicos, se crea un mapa entre dominios y se pueden reconocer.

6.3.6.6 Resultados de suposición

Con respecto a la suposición, caso del que existen 26 unidades en el corpus, lo que supone un 2,24% del total de las unidades metafóricas, también la mayoría de las unidades corresponden a dominios origen etiquetados como objetos (65,38%). Hay un 26,92% de acciones y tan solo 3,85% de modificadores y de cualificadores, un porcentaje muy pequeño y que corresponde a una sola unidad de cada si consideramos que el total son solo 26. En cuanto a las metáforas novedosas, directas y deliberadas, casi todas se han etiquetado así: un 96,15%. Por su parte, solo una, con un 3,85% del total, es *NDD no*.

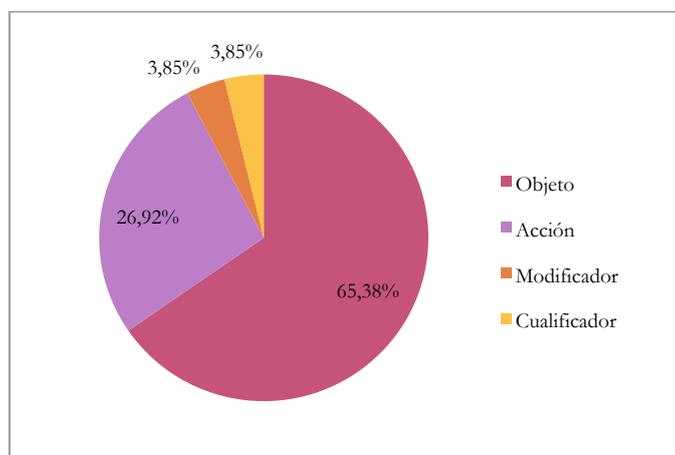


Gráfico 53: Suposición por nivel gramatical

Hemos denominado la suposición en el corpus como un tipo de expresión metafórica que sirve para traducir imágenes complejas y subjetivas que aparecen en la obra visual a través de formas lingüísticas también de algún modo complejas y subjetivas, de forma que la interpretación sea posible para los receptores y no acaten directamente la imagen visual de la metáfora. Por eso, se introduce con verbos relacionados con *creer*, *pensar* u *opinar* o con expresiones que dan pie a que la comparación pueda considerarse como una suposición del audiodescriptor, como en *I think... (he's) looking down at the ground as if in thought*, de la obra *The Bather*, de Paul Cézanne. Suelen hacerse en un aparte, no durante la AD general, aunque a veces sirven de finalización de una de las partes que componen la obra, por ejemplo cuando hay varias capas o espacios diferenciados. La mayoría de los ejemplos se refiere a metáforas de contexto o a ideas complejas que no describen directamente la obra, sino que son juicios subjetivos aunque relacionados con la imagen. En la obra de Natalya Goncharova, *Linen*, encontramos: *So I think it more symbolises the heavy burden that a respectable lifestyle created and it's less about her own life and more about the sexual division of labour, really*. Se introduce la forma personas de primera persona para separar la opinión o interpretación de la imagen, y se rodea de varios marcadores de deliberabilidad. Ocurre de forma similar en la obra de Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space*, donde en dos ocasiones se introduce una suposición metafórica: *...seems caught, somehow, to me, between the classical past and the 20th century* y *and part of this, I think, is because of the gray,*

*and the sense of **internal light** which comes up from the brown paper and the white chalk, the little touches of red and blue paint. La introducción de ideas complejas y contextuales, como *I think it reflects Newman's democratic, fundamentally populist political feelings, very much wanting to invent a symbol that represents everybody*, de la AD de la obra de Barnett Newman, *Broken obelisk*, también se lleva a cabo mediante la suposición. *Perhaps* y *maybe* también son los marcadores seleccionados para exponer esta idea. Por ejemplo, en *Diver*, de Jasper Johns, *And in fact, perhaps this is a **portrait** of sorts* o en *The dream* de Henri Rousseau, *perhaps a **bird of Paradise***, se pueden describir elementos que no son muy claros. Así, se le da libertad a las personas con discapacidad para crear su propia imagen. Algo similar ocurre con el verbo *suggest*, que trataremos en profundidad en el apartado 6.3.7.1.1, y unidades marcadas como metafóricas como *The bands of steel might suggest **train tracks*** y *Just above the bottom a long, irregular band of steel swoops and curves across the entire sculpture, perhaps suggesting a **riverbank*** ambas de la obra de David Smith, *Hudson River Landscape*. De este modo, los elementos de la obra que no son identificables, solo se sugieren. Trataremos más casos en los marcadores recurrentes en el apartado 6.3.7.1.*

6.3.6.7 Resultados de referencia cultural

Hay 22 unidades que se han identificado como referencia cultural, es decir, un 1,90% por ciento. De ellas, casi todas son objetos, ya que el 81,82% se han marcado como tales. Solo un 18,18% son acciones y no contamos con modificadores o cualificadores que se adscriban a este caso recurrente. Un 95,45% son *NDD sí*, lo que supone un porcentaje casi total de las unidades que pertenecen a esta categoría de casos recurrentes.

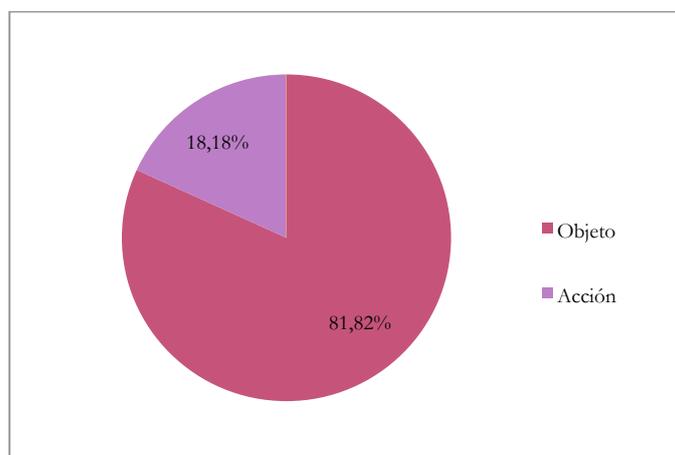


Gráfico 54: Referencia cultural por nivel gramatical

Las referencias culturales son figuras conocidas que se introducen para describir tanto un elemento pequeño de la obra o un personaje que aparece como una apariencia general o una sensación. En el primer caso no suelen explicarse tras ser introducidas, pero en el segundo caso probablemente el audiodescriptor especifica a lo que se refiere después de introducirla. En *My Egypt*, de Charles Demuth, se introducen conceptos que deberían ser conocidos por el receptor meta: *Demuth saw the grain elevators as **American monuments**, absence of people may also suggest that Demuth sensed something else...and that maybe his painting shows both a celebration of industrial growth in the 1920s and some anxiety about its effects on people and society y they were equivalent to the pyramids of ancient Egypt*. Son tres referencias concretas y sencillas de identificar. En obras menos figurativas, como *Les demoiselles d'Avignon* de Pablo Picasso, se compara con elementos más concretos para poder crear una imagen que se entienda: *Her nose, like her face, is large and elongated, striped diagonally in green across her cheek, suggesting less the face of a human than the forms of an African mask*. En *Unique forms of continuity in space*, de Umberto Boccioni, se introduce un concepto más general primero *its very posture recalls a very famous 2000-year-old sculpture* que se desvela concreto después: *it recalls... In fact, the Nike of Samothrace*. De forma similar, también se introducen varias referencias culturales con un mismo origen dentro de una sola AD, como ocurre en la obra de Pablo Picasso, *Three musicians*. Primero, los personajes se comparan con una obra literaria, la *Commedia dell'Arte*, que se especifica (*the old Italian comic theatre*), *The two leftmost figures are dressed as familiar characters from the old Italian comic theater, known as Commedia*

dell'Arte, y más tarde se presentan otros personajes: *we see a clarinet player wearing the white costume of Pierrot, the sad clown from the Commedia dell'Arte y patterned costume of Harlequin, another stock pantomime carácter*, aprovechando la primera unidad.

6.3.6.8 Resultados de referencia intratextual

El siguiente caso recurrente, la referencia intratextual, suma un total de 31 casos y un porcentaje del 2,67% de las metáforas del corpus. De ellos un poco más de la mitad (59,4%) son objetos y un poco menos (40,6%) son calificadores. Contrariamente los casos recurrentes con un gran porcentaje de calificadores (color y sinestesia) con mayoría de *NDD no*, este caso recurrente tiene un porcentaje de metáforas deliberadas, novedosas y directas del 87,71%.

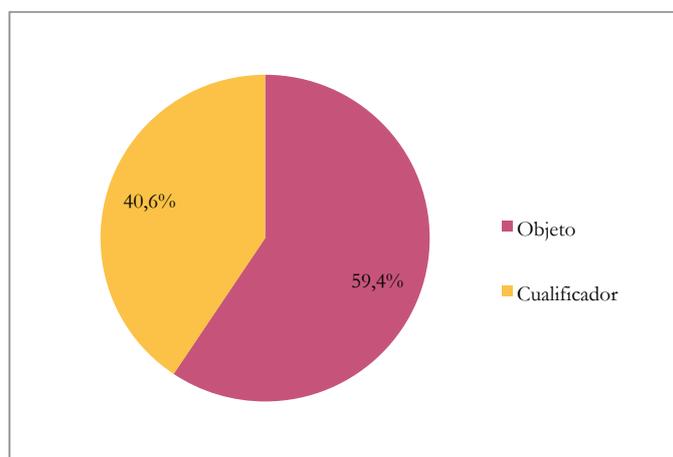


Gráfico 55: Referencia intratextual por nivel gramatical

El caso de la referencia intratextual es probablemente uno de los más complejos de adscribir al fenómeno de las expresiones metafóricas y las comparaciones, pero consideramos que en su creación y posible interpretación confluyen los mismos mapas que en cualquier otra comparación, es decir, que para la traslación de un dominio origen nuevo que aparece dentro de la obra a un dominio meta ya mencionado que está dentro de la obra, se llevan a cabo los mismos mecanismos de mapeo. En la AD de arte, como en las demás tipologías de AD, el discurso se

ordena de una forma específica para que se creen unos mapas, imágenes y esquemas mentales potentes y claros sobre los que albergar las partes específicas. Engloba a las comparaciones que hacen referencia a un elemento que ya se ha descrito y que se pueden entender mediante la memoria espacial y visual que se tiene del elemento descrito (que pasaría a ser el dominio origen) para comprender de forma rápida y sencilla el nuevo elemento (que es el dominio meta). Las características del primero pasan en mayor o menor medida al segundo, por lo que la comprensión se facilita y se acelera el proceso, gracias a los mapas que se establecen entre lo ya conocido y lo nuevo.

En *both face and hands are almost as dark brown as the background of the painting*, de la obra *Three musicians*, de Picasso, las características de color del entorno de la obra, que ya se han descrito de forma pormenorizada, se trasladan a la piel del personaje, creándose una transferencia de características. La comparación del color marrón oscuro, que se ha descrito de forma detallada al comienzo de la AD de la obra de Picasso, con la cara y las manos del personaje que se introduce ayuda al receptor a componer una imagen mental de forma rápida y sencilla. En *echoing the two shirts beneath*, de *Linen*, de Natalya Goncharova, una camisa ya descrita sirve para entender otra parte de la obra. Uno de los ejemplos más llamativos e interesantes es el que aparece en la obra de Henri Rousseau, *The dream: The bird is perched on a branch in profile facing right, echoing the pose of the woman whose head is two feet directly below*. En él, la imagen de una mujer se proyecta en el pájaro que aparece. Tras haber introducido un fragmento de AD en el que describe de forma pormenorizada a la mujer, se sirve de esos datos para introducir otro elemento..

6.3.6.9 Resultados de opcionalidad

La opcionalidad a través de comparaciones dobles o triples aparece 50 veces en el corpus, lo que supone un 4,31% de aparición en el corpus con respecto a las demás unidades metafóricas. Un 80% se lleva a cabo mediante objetos (80%), un 10% a través de acciones y otro 10% a través de cualificadores. No existe ningún modificador en esta categoría. De estas 50 unidades, un 96% son metáforas deliberadas, novedosas y directas.

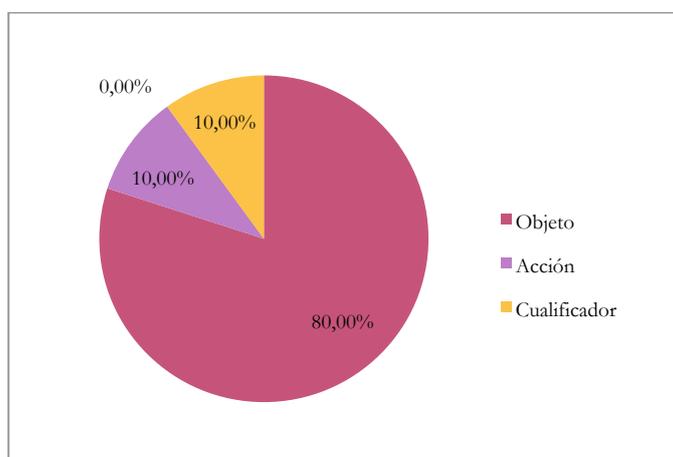


Gráfico 56: Opcionalidad por nivel gramatical

Hemos denominado metáfora de opcionalidad a este tipo de metáfora porque se utiliza para ofrecer opciones a los receptores y que su experiencia sea lo más individual posible, pudiendo elegir de dos o más opciones con las que se compara una referencia visual de la obra. Suele aparecer superpuesta a metáforas de participación y también suele incluir varios marcadores, indicadores de que el receptor debe decidir a lo que está asistiendo.

En la obra de Picasso *Les demoiselles d'Avignon*, aparece el siguiente ejemplo: *a large ambiguous form recalling a boomerang—it might be her hand, or a piece of melon she is eating* y también sirve para describir la ambigüedad del cubismo picassiano, en el que una forma abstracta y cubista podría verse e interpretarse de muchas maneras, por lo que el audiodescriptor ofrece algunas de ellas, aunque sean novedosas y subjetivas, para que el receptor tenga opciones para entender las muchas facetas de la referencia a la forma del objeto que aparece en la obra de Picasso. De este modo, la analogía entre todas ellas y las características que comparten (un *boomerang*, una *mano*, un *trozo de melón*), puede incluso dar lugar a una imagen mental nueva, más abierta y singular. Se traduce normalmente a través de palabras como *possible* o *possibly*, como en el siguiente ejemplo: *And then you notice a small row of brown lumpy shapes, possible earth, possibly a big brown dog*, de *Louisiana Rice Fields*, de Thomas Hart Benton. La idea de introducir varios elementos tiene su máximo exponente en ejemplos como las cuatro opciones de la obra de Barnett Newman, *Vir heroicus sublimis, it's not the glossy red of a sports car, it's not as bright as that, it's not the dark liquid red of blood either*

and perhaps, the shade of a field of poppies. También aparece un caso muy llamativo en la obra de Picasso *Les demoiselles d'Avignon: a large ambiguous form recalling a boomerang—it might be her hand, or a piece of melon she is eating* y también sirve para describir la ambigüedad del cubismo picassiano: *The face like a wild mask or skull* en *The Three Dancers*. Además de objetos, puede utilizarse para describir emociones, lo que resulta en una separación de la objetividad única: al ofrecer varias opciones, es el receptor el que decide qué quiere ver: *Their ambiguous expressions might convey joy, or peace, or bliss*, en la pintura de Henri Matisse, *Dance (I)*.

6.3.6.10 Resultados de forma

En cuanto a los casos recurrentes que tratan la forma y tamaño de los elementos visuales de las metáforas del corpus, que suman 65 (un 5,60% del total de las unidades metafóricas del corpus), un 82% se construye a través de objetos. El 18% restante lo hace con cualificadores y no existen modificadores o acciones. El 93,8% de las unidades se han etiquetado como *NDD sí* y 4,18%, como *NDD no*.

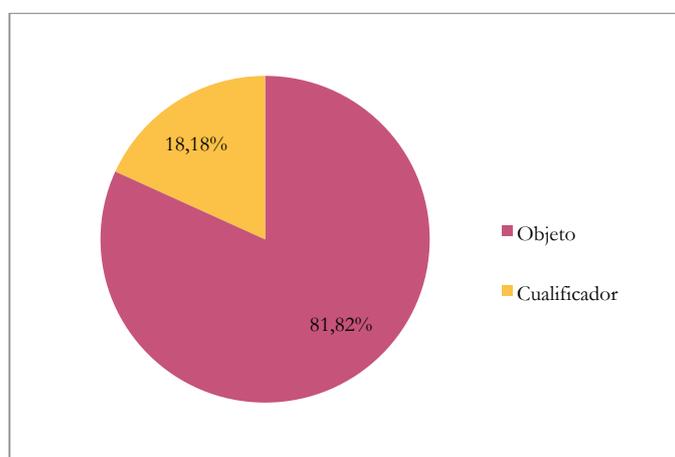


Gráfico 57: Forma por nivel gramatical

La experiencia corporal y táctil está muy presente en las personas con DV. Con metáforas de forma nos referimos a metáforas que se crean a través de la comparación de la forma de un elemento visual de la obra con la forma de otro elemento conocido. No aluden directamente a un elemento que sea similar, sino

que tenga alguna característica formal parecida que sirva de enlace en la comprensión de una imagen compleja. Pueden ser objetos de la naturaleza, formas geométricas o partes del cuerpo, que hacen las veces de “medidores” y contenedores de partes de la obra. En el apartado 6.3.7 sobre los marcadores, estudiaremos con detenimiento los dos marcadores que sirven para trasladar esta comparación: *form* y *shape*.

6.3.6.11 Resultados de doble marcador

De entre las unidades metafóricas del corpus que pertenecen a los casos recurrentes que se han identificado en nuestra investigación, hay 44 que se enmarcan de la categoría que venimos en denominar doble marcador, lo que representa un 3,79% del corpus. En estos casos, se ha utilizado y, consecuentemente, marcado, más de un marcador para marcar como metafórica de forma deliberada la misma unidad, por lo que casi el 98% son *NDD sí*. Trataremos este 2% que no lo es, junto con los de las demás clasificaciones, en el apartado xx. Según la categoría gramatical, el 61% son unidades con un dominio origen identificado como objeto, 23% como acción, 11% como cualificador y 5% como modificador.

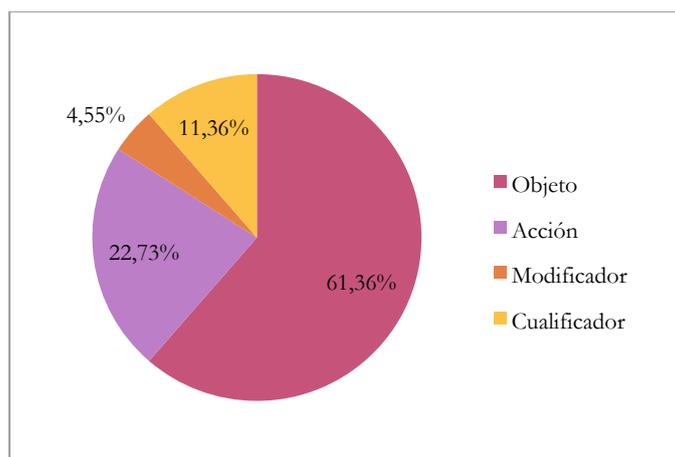


Gráfico 58: Doble marcador por nivel gramatical

El doble marcador no es sino una doble afirmación de que la obra de arte puede ser subjetiva y el audiodescritor no pretende dar indicaciones de lo que hay que imaginar o ver, sino de opciones o caminos. A través de la introducción de dos o más marcadores, en palabras de Cameron y Deignan (2003: 159): “It may be that the use of multiple tuning devices accompanies metaphors in particular need of tuning, perhaps because they are particularly strong, unexpected, or open to several interpretations”.

Por lo tanto, el uso de varios marcadores tanto facilita la comprensión como ofrece una pista (o varias) de que el receptor asiste a una descripción que puede relacionarse con una interpretación, esto es, con el carácter más subjetivo de la AD, incidiendo así en la idea de que es una interpretación. En *Woman I*, de Willem de Kooning, se introduce una idea compleja y subjetiva y, además, basada en el estudio de la obra y su contexto, no en lo plenamente visual: *And if what you see on the canvas before you has the feel or the look of something like a battlefield, there's a good reason, because indeed, this is a picture that de Kooning struggled and struggled with*. Por esas razones, se marca la deliberabilidad a través de *if, feel, look y like*. Así, hay lugar para una interpretación tras la AD. En *Gare Montparnasse (the melancholy of departure)*, de Giorgio de Chirico, *something that has not come to some kind of comfortable resolution or conclusion, but something which is still in a bit of a state of war* es una idea compleja e interpretativa, por lo que los marcadores ayudan a trasladarla. También en la obra de Jasper Johns, *Divers*, se introduce la interpretación con varios marcadores: *but the scene does not seem to be either mid-day or night. Rather, the light of the yellow, green and blue sky, and the long shadows make it seem closer to dawn or dusk*. La abstracción de la obra de Cy Twombly, *Leda and the swan*, se traslada con un doble marcador: *And in fact, perhaps this is a portrait of sorts*, de igual modo que, en la misma obra, las líneas sin forma concreta: *Many of the scribbled lines look as though they might be written words*. En el último ejemplo, del artista puntillista Georges-Pierre Seurat, *Evening bonfleur*, la complejidad de la metáfora y la subjetividad de la idea se traduce con un referente concreto (*fortress wall*) marcado con dos marcadores, *like y some kind*: *instead of using the frame to make a distinction, like some kind of fortress wall between the world of the picture and the world around it on the wall of the museum*.

6.3.6.12 Resultados de técnica

El siguiente caso recurrente es la técnica, con 33 unidades marcadas como metáfora, el 2,84%. De ellas, la acción es el tipo de unidad léxica más común, con un 60,61%. Solo 24,24% son objetos, seguidos de los 9,09 de los modificadores y los 6,06 que son cualificadores. Con respecto al plano comunicativo, hay un 72,73% de unidades *NDD sí* y un 18,2% de unidades *NDD no*.

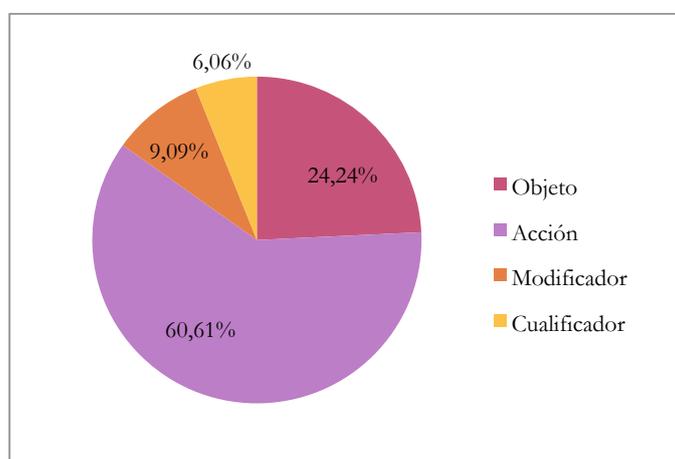


Gráfico 59: Técnica por nivel gramatical

Este tipo de metáfora se basa en comparaciones con técnicas y movimientos artísticos para explicar cómo se ha creado una obra en particular. Es decir, muestran cómo se comporta el movimiento de pinceles, la forma de colocar un lienzo o la posición del artista para entender de dónde vienen las formas y el resultado final que hay ante nosotros. En *the sweeping arcs give a real sense of Pollock's arm swinging just above the canvas*, de la obra *Number 27* de Pollock, el arco que se dibuja en el lienzo se compara con el brazo de Pollock y con el movimiento que tuvo que realizar probablemente para conseguirlo. Una de las primeras metáforas que se incluyen en la obra especifican que se va a explicar la forma de la que se pintó el cuadro: *The tangled lines and layers of paint on the canvas are a record of Pollock's movements, fast or slow, arching or abrupt*, para luego introducir a través de los marcadores *impression, looks* y *like* qué parece que ha ocurrido en el lienzo: *The first impression of Number 27 is that it looks like someone dripped and*

splattered different colored paints all over a canvas. En esa misma obra se introduce qué movimientos pudo hacer Pollock, y para ello se utiliza una metáfora, como si ese trabajo fuera un baile: *He continues to move energetically around all four sides of the canvas, almost as if in a dance.* **En otra obra de Pollock, One: Number 31** también se utilizan esta estrategia: *And there's no better way of describing the way it looks than to explain the way it was painted.* Sorprendentemente, comprobamos que en la tercera obra de Pollock del corpus, *Summertime no. 9A*, también se utilizan metáforas de técnica para describir la obra: *the sweeping arcs give a real sense of Pollock's arm swinging just above the canvas in trance-like bursts.* Pollock no es el único artista cuyas obras se audiodescriben con estrategias de este tipo. Pablo Picasso, en su obra *Three musicians*, cuenta con una metáfora de técnica: *It looks like he has cut out lots of pieces of colored paper into geometric shapes and stuck them onto the canvas to make a sort of collage or jigsaw puzzle—though, in reality, it's all painted.* También una obra de un pintor de vanguardias, Georges-Pierre Seurat y su *Evening bonfleur*, cuenta con la siguiente unidad metafórica: *Seurat's technique gave this sense of the way that light in air, in the world around us, is something that is actually dynamic... is always in movement.* La pincelada se traduce a través de metáforas que ayudan a entenderla.

6.3.6.13 Resultados de objetividad

Aunque el caso recurrente objetividad solo tiene 10 unidades, un 0,86% del corpus, nos parece llamativo e interesante, como veremos a continuación. Los resultados cualitativos arrojan un 80% de objetos frente a los 10% de acción y 10% de cualificadores. Del total de las unidades, todas son *NDD sí*.

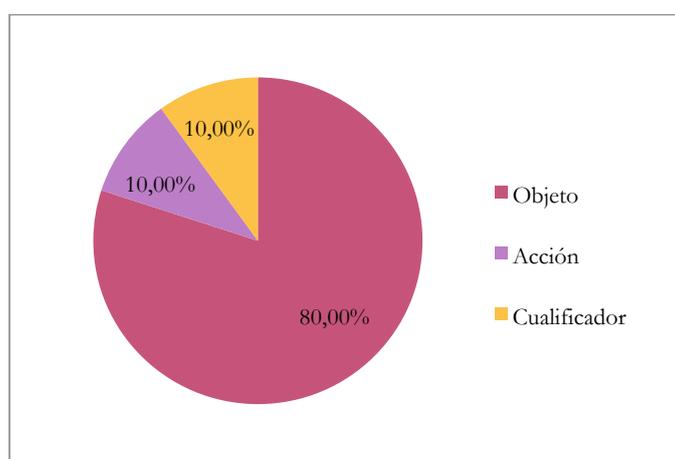


Gráfico 60: Objetividad por nivel gramatical

El recurso que hemos llamado objetividad está de nuevo en sintonía con la serie de metáforas que ayudan a que la experiencia sea individual para cada uno de los receptores. A través de marcadores se muestra que las ideas que se presentan son externas (de investigadores, de visitantes del museo, de la sociedad en general) y no son una interpretación subjetiva del audiodescritor. Así, si el audiodescritor introduce en la AD que los visitantes suelen comentar que la obra da la sensación de tristeza o que se suele decir que la figura pertenece a un fantasma, la comparación es objetiva en tanto que es externa y no es una interpretación de quien la ha emitido. Como hemos comentado antes, suele usarse cuando se introducen ideas de estudios sobre la obra o conocimientos que no parten solo de la experiencia visual, sino de la Historia del Arte o de comentarios de entendidos en la materia. Se introduce normalmente con expresiones como *to some* o *for some*, (*Early Sunday Morning*, de Edward Hopper: *To some people they're filled with loneliness... To others, they reflect Hopper's deep interest in being alone with his thoughts and feelings*; o en *a grid that evokes for some the pulsating rhythm of city streets*, que aparece en *Broadway boogie woogie*, de Mondrian), *one can imagine* (*One: Number 31*, de Jackson Pollock, con *One can imagine the experience of running one's hands over its knobbly surface, and following the trails of paint with one's fingertips, it is thought* (en la obra de Pablo Picasso, *The Three Dancers*, (*the painting*) *is thought to relate to a tragic episode in his life from twenty-five years earlier*), *a visitor to the museum could feel*, que sirven para remarcar la diferencia entre la descripción objetiva del audiodescritor y las interpretaciones subjetivas de la obra que se realizan de forma externa.

6.3.6.14 Resultados de énfasis vocal

Con respecto a las unidades metafóricas marcadas como énfasis vocal, que suman 18 y representan el 1,55% del total de las unidades metafóricas del corpus, 61,11% son objetos, mientras que solo 16,67% son acciones y el mismo porcentaje son cualificadores. Por último, hay 5,56% de modificadores. Las unidades marcadas como *NDD sí* son el 94,44% del corpus.

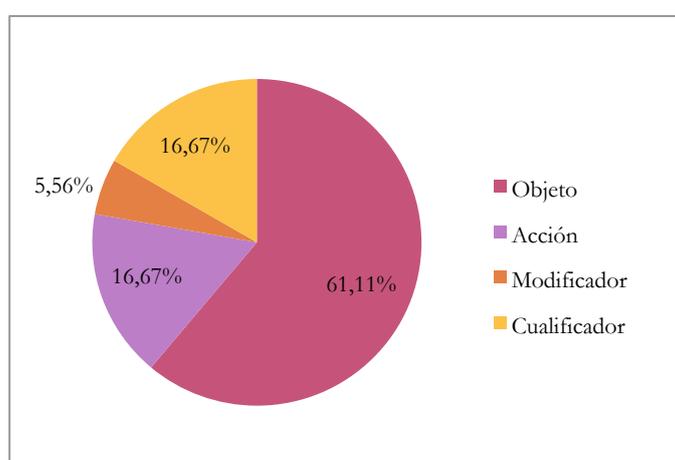


Gráfico 61: Énfasis vocal por nivel gramatical

Nuestro corpus de trabajo es escrito, pero hace referencia a unos archivos de audio que están o han estado disponibles en los museos en los que se implementó la guía audiodescriptiva en cuestión. Además de por escrito, hemos tenido acceso a los archivos de trabajo de algunas de las audiodescriptoras, ya que el texto escrito no está disponible para consulta externa. Gracias a esto, hemos podido comprobar que hay una serie de expresiones lingüísticas que se marcan a través de un énfasis vocal que traduce una marca de énfasis escrito en el texto. Es decir, el texto que se redactó para ser locutado muestra cómo ha de leerse. Esto ocurre con todo tipo de expresiones, desde expresiones de asombro hasta expresiones de humor. Además, las pausas dramáticas o los requiebros de voz sirven de apoyo a la idea de “subjetividad” en lo que se dice, dejando de nuevo libertad al receptor para procesar la información. Algunos de los casos más interesantes del corpus son: *The deeper the ‘pit’ the greater the variety of contrasting colours*, Cage, de Richter; *At the top of the ‘bat’*, en *The Three Dancers* de Pablo Picasso; *there are 34 ‘sausage’ or spiral shapes like squirts*, de Beauys; *drips running in*

the 'wrong' direction de Mark Rothko, en *Seagram Murals*, *These are the 'oculist rings', based on the equipment used by opticians – and they represent witnesses to the 'wedding'*, de *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)*, de Duchamp y Hamilton; *The plant 'creeps' around a sculpture*, *The red studio*, de Henri Matisse; *the top of the obelisk kissing, in a sense, the top of the 'pyramid'*, de *Broken Obelisk*, de Barnett Newman, o la forma de llamar a una separación en la obra de Barnett Newman, *Vir heroicis sublimis*, *Newman called these 'zips'* y *The color of this 'zip'*.

Con estos casos recurrentes, que representan el 57,24% de todas las metáforas del corpus, finaliza la exposición de las cinco clasificaciones que nos servirán para entender y ejemplificar el tipo de mecanismos que aparecen en el corpus y, en el siguiente capítulo, analizar las unidades léxicas y las expresiones identificadas como metáfora con la metodología de identificación y los tipos de relaciones que se establecen entre ellas. Recapitulando, estas clasificaciones han sido según la naturaleza del texto origen y los tipos textuales; según el tipo de unidad léxica, es decir, según su naturaleza gramatical; según la naturaleza comunicativa de la metáfora; según la naturaleza visual de la metáfora; y según el tipo de caso recurrente que aparece en el corpus. Pasemos ahora al capítulo 7, donde estableceremos los resultados de acuerdo con estas clasificaciones y las relaciones entre ellas.

6.3.7 Resultados de la clasificación según el marcador

Los marcadores léxicos de los mapas entre dominios son aquellas palabras que alertan al receptor de que existe alguna forma de contraste o comparación (Goatly, 1997). En nuestro análisis, como ya hemos comentado en varias ocasiones, nos decantamos por crear pequeños grupos de palabras relacionadas para su posterior análisis. Nuestro análisis cualitativo requiere de la identificación desde un primer momento de las unidades de trabajo, a diferencia de una investigación meramente cuantitativa. Por esa razón, aunque unimos los marcadores a las unidades que convierten en directas y deliberadas, mantenemos como paso separado la búsqueda e identificación de marcadores y su etiquetado

en el corpus. En el anexo II pueden consultarse las tablas que delimitan todos los marcadores que existen en el corpus en la columna de marcadores.

En nuestro análisis hemos identificado 308 marcadores metafóricos lingüísticos y uno vocal, el denominado énfasis vocal. Los hemos analizado de forma pormenorizada en los casos recurrentes y los podemos identificar en las guías audiodescriptivas por medio del canal auditivo o por medio del canal visual con marcas en los documentos de texto que hemos recopilado.

En el siguiente apartado expondremos los 308 marcadores identificados a través del programa de base de datos. Muchos de estos marcadores pueden agruparse porque tienen la misma raíz. Este es el caso de *suggest, suggested* o *suggesting*, y *look like, looks like* o *looking like*, entre otros. Por esta razón, tras analizar los usos y frecuencias de cada uno, hemos realizado una separación entre los más usados y los que aparecen con menor frecuencia, y los primeros serán objeto de un análisis pormenorizado. Estos marcadores son *like, as, suggest*, seem*, shape, form, almost, not* y *appear**.

En las siguientes cinco columnas podemos observar los 308 marcadores que se han extraído con el programa Inmagic DB/TextWorks. En ellas podemos observar que la deliberabilidad y directividad de las metáforas se marca con preposiciones (*for, about, almost*), adverbios (*as, perhaps, possibly, potentially, probably, roughly, vaguely, seemingly, actually, metaphorically, certainly*), formas verbales (*look, appear, allude, embody, echo, dress, suggest, imagine, compare, express, feel, mean*), condicionales (*would, could*) sustantivos (*shape, form, idea, impression*) o negaciones, en las metáforas que etiquetamos como contraposiciones (*not like, wouldn't be, anything but, no impression of*). Estos marcadores pertenecen a metáforas novedosas, directas y deliberadas en su totalidad, a excepción de un caso que trataremos en el apartado 6.3.7.1.2.

1 a for	1 about the	1 actually could	8 almost	1 almost look
2 about	height	have been	1 almost as	like
4 about the	1 absence	1 air of	1 almost as if	1 almost looking
form	1 abstracct	1 all sorts	1 almost as if	like
1 about the	expression	1 allude to	sort of	1 almost looks
form and shape		1 allude to but	1 almost like	like

1 almost the same shape as	1 creates	1 i feel it gives you the sense	6 kind of	1 more than form
1 analogy	1 depict	that	94 like	1 much like
1 and in fact	1 direct expression of	1 idea for	1 like no	1 much than
perhaps	1 does not seem to	1 idea of	of	1 negation
1 anything but	1 does not seem to be rather	1 idea of something	1 like suggest	7 no
1 anything to do with	1 does not suggest	1 identified	1 likes	1 no indication
1 apparent	1 does not suggest	3 identified with	2 little	1 no sense
1 appear to be	3 dressed as	3 if	1 little sense of	1 no than
1 appearing as if	2 echoing	1 imagine	1 look as though they might be	9 not
2 appears	1 effects	1 imagine in your mind	3 look like	1 not at all
2 appears to	1 effects of	1 impression	1 look of it	1 not in some kind of
4 appears to be	1 embodies	1 impression...	1 looking	1 not like
1 are reminiscent	1 equivalent to	looks like	2 looks	1 of course free to interpret the meaning
1 are thought of as	1 even than	1 in a sense	1 looks almost like	1 of the length
8 as	1 ever being	1 in comparison with	10 looks like	1 one can imagine
5 as as	1 evokes	1 in fact	2 may	1 or
14 as if	1 evokes for some	1 in fact as	2 may also be	1 or maybe it represents
1 as in	1 expressed	much as	2 may also suggest	1 part
1 as much a as	1 expressing	1 in fact as	3 maybe	1 perhaps
2 as much as	5 feel	much as an	1 maybekindof	1 perceived to be
3 as though	1 feel a bit like	abstract	2 may indicate	4 perhaps
1 associated with	1 feels like	1 in fact really	1 may suggest	1 perhaps rather than
1 at a than	1 figuratively	1 in one way of another	4 maybe	1 perhaps suggesting
1 bit	1 for him was a symbol of	1 in sort of	1 maybe	1 portray
1 bit like	8 form	1 in the same way that	suggesting	1 possible
1 but it has no	2 form and shape	1 in the sense that	2 metaphor	4 possibly
1 but not	3 form of	1 in the style of	1 metaphorically to	1 possibly suggesting
1 but some kind of	1 forming	1 in their imagination	1 might also have appealed	1 potentially
1 celebration of	1 forms	2 indicate maybe	3 might be	1 probably
1 certainly have a quality	1 give some meaning to	1 indicating	1 might be but no	1 quality
1 clearly something about	1 give the impression	1 inspired	1 might be described as	1 quality of
1 colored	1 gives the impression	1 instead of	3 might convey	1 rather
1 compared to	1 has been connected to	1 is a bit like	1 might imagine	1 rather some kind of
apparent	1 has the feel or the look of	1 is made up	in fact it s the opposite	2 rather than
1 compares	something like	10 ish	1 might indicate	1 real sense of
1 convey	indeed	1 isn t	3 might refer to	1 recalling
2 convey	1 height	1 it appears like	1 might suggest	2 recalls
1 costume	1 heightened by	1 it doesn't	1 mimicking	1 recognize
1 could almost be mistaken for	1 hints of	1 it resembles	1 mirroring	2 record
2 could be mistaken for		1 it's thought	1 more like	1 reduces
		1 it seems		
		1 it wasn't		
		1 just a bit than		

2 reference to	1 somewhat	1 we know
1 referring to	2 sort of	actually
1 refers to	1 sort of	1 wearing
1 reflect	perhaps	1 what looks to
2 reflecting	1 stand in or an	be
1 reflection	alter ego	1 what might be
2 reflects	15 suggest	described as
1 related to	1 suggest as	1 with a
4 represent	2 suggested	suggestion of
1 representation	2 suggesting	2 without
1 represented	1 suggesting like	1 would
3 representing	1 suggesting that	1 would convey
6 represents	2 suggestion	1 would have
3 resemble	2 suggests	had to
2 resembles	1 supposed to	1 would less
1 resembling	2 symbolises	1 would not
1 representing	1 symbolizing	
3 roughly	2 symbols of	
1 same	1 that moment	
1 same as	when	
1 seem	2 the of	
2 seem to	14 shaped	
1 seem to evoke	1 the of the	
1 seem vaguely	1 they call to the	
1 seemingly	imagination	
4 seems	1 they seem to	
1 seems like	be	
actually	1 thin	
1 seems	1 think	
somehow	symbolises really	
5 seems to	1 this idea of	
3 seems to be	1 this quality of	
1 semi	functioning bit	
7 sense of	like	
2 sense that	1 this sense	
13 shape	1 to others they	
1 shape is like	reflect	
1 shape that	2 to some	
looks like	people	
1 shape within	1 tone	
4 shaped like	1 unlike	
3 shapes	1 unlike an	
1 she said	actual	
1 similar	1 vaguely	
1 similar to	1 voice	
1 slightly	1 wasn't	
1 slightly er	1 wasn't	
2 slightly than	something	
1 something	1 way	
1 something	1 way it looks	
slightly ish		

Como observamos en las frecuencias que aparecen junto a ellos, hay una serie de marcadores que se repiten más que los demás, teniendo en cuenta que la mayoría aparece una o dos veces solamente. Tras un análisis exhaustivo de los usos de los marcadores que se repiten, mostramos a continuación los resultados por tipo de unidad léxica, el único nivel que nos interesa dado que todas aparecen en el mismo nivel comunicativo, es decir, todas son deliberadas y directas, y el 87% son *NDD sí*.

6.3.7.1 Resultados de los marcadores más recurrentes

En el siguiente apartado analizaremos los marcadores más recurrentes a lo largo del corpus: *like*, *as*, *suggest**, *seem**, *shape*, *form*, *almost* y *appear**. Tras exponer la clasificación por tipo de unidad léxica de las unidades que acompañan, analizaremos algunos de los casos más interesantes de cada uno de los nueve.

6.3.7.1.1 Resultados de *almost*

El primer marcador que nos interesa es *almost*, uno de los marcadores más utilizados para introducir expresiones metafóricas en el habla. Este adverbio suaviza la comparación de un elemento con otro y lo asemeja en *casi* todas sus características, y sirve para “direct the listener attention to a particular interpretation, adjust the strength of the metaphor or even alert interlocutors to the unexpected” (Cameron y Deignan, 2003: 153). En nuestro caso, se unen los tres objetivos del marcador, ya que se indica que la imagen visual desconocida se interpreta de una manera, y el marcador regula las semejanzas parciales con el dominio origen utilizado. En el corpus, *almost* aparece 18 veces y, como podemos ver en el gráfico a continuación, sirve para marcar como objetos deliberados un 55,6% de los casos. El 22,2% marca acciones y el 22,2% cualificadores. No hay ningún modificador.

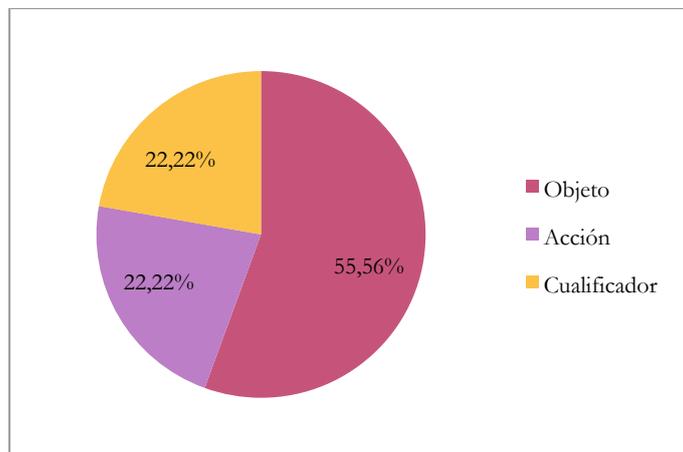


Gráfico 62: *Almost* por nivel gramatical

Este es el caso de la AD de *Louisiana Rice Fields* de Thomas Hart Benton: *Men, animals, and machines almost look like cartoon figures*. *Almost* sirve para suavizar la apreciación, ya que podría entenderse como subjetiva. Algo muy similar ocurre en estos dos ejemplos de *My Egypt* de Charles Demuth, que también marcan la suposición y la deliberación de objetos: *It almost looks like the surface of a photograph* y *almost looking like pieces of glass, cut out and laid across the composition*. Cuando los conceptos son tan concretos como unos dibujos animados, la superficie de una fotografía o trozos de cristal, por ejemplo, es necesario establecer que las características que se proyectan de un dominio a otro son parciales, son casi parecidas. Por otra parte, solo el 16% marca acciones y el 15% cualificadores. No hay ningún modificador. Entre el primer grupo, en la obra de Louise Bourgeois, *Quarantania*, encontramos una unidad marcada como NDD sí y con marcador *almost*, además de *like*: *It looks almost like a person's face peeking out from a hood*. Ocurre lo mismo, ya que la imagen de un rostro saliendo de una sudadera es muy concreta y no puede proyectarse completamente en una figura de porcelana blanca y alargada. El marcador sirve para delimitar de qué forma o en qué porcentaje podemos entender una acción en términos de otra. Por último, en *Early Sunday Morning*, de Edward Hopper, la unidad *the sunlight in the painting is strong, almost harsh*, muestra que la dureza que se le confiere a la luz debe entenderse parcialmente. De este modo, la interpretación y la imagen mental final queda en manos de los receptores.

6.3.7.1.2 Resultados de *to appear*, *to seem* y *to suggest*

Los tres siguientes marcadores son los verbos *to appear*, *to seem* y *to suggest* en todas sus formas verbales, que identificamos de forma conjunta porque son marcadores que señalan un tipo de “proceso perceptual” (Goatly, 1997: 193) y que muestran cómo interpretar un dominio origen a través de diferentes maneras de percibir un elemento, en nuestro caso visual. *Appear* aparece once veces en el corpus y los tipos de palabra de los que va acompañado están en esta ocasión más igualados: el 36,36% de ellas son objetos, el 36,36% son acciones y el 27,27% son cualificadores. De nuevo no hay ningún modificador. Por su parte, *seem* aparece 23 veces, de ellas 56% acompañando a acciones, por lo que es el marcador que más porcentaje de acciones acompaña, muy por encima de los demás, seguido por *appear*, con 22% de objetos; 13% de cualificadores; y 9% de modificadores. Por último, *suggest*, con 36 identificaciones en el corpus, cuenta con un 89% de unidades marcadas como objeto y 11% de acciones. Aunque son muy similares, también hay diferencias muy llamativas entre los usos de las tres, que pasamos a comentar a continuación.

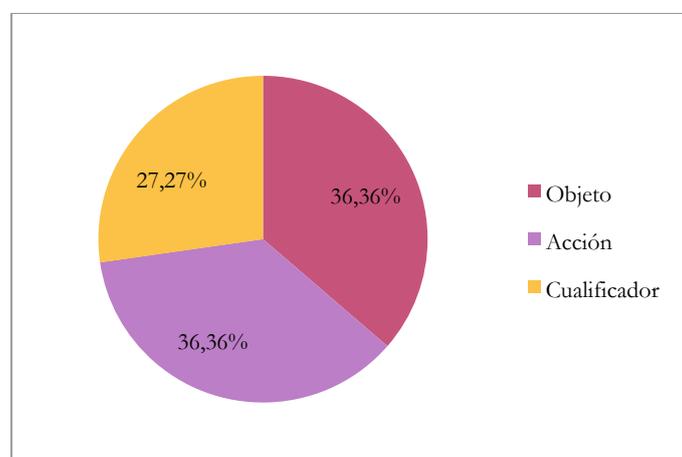


Gráfico 63: *Appear* por nivel gramatical

De entre las unidades construidas a través de *appear*, señalamos algunos de las más características. *It appears to be wearing a helmet* y *the body itself appears to have been transformed by its own speed*, de Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space* son dos acciones que vienen marcadas por *appear* porque la imagen de la escultura no es muy clara e identificable, así que no podemos saber con seguridad lo que lleva o está ocurriendo. En *In its center is what appears to be a*

small tin can, de la obra *First Landing jump*, de Robert Rauschenberg, ocurre lo mismo pero con un objeto: el audiodescriptor no sabe o no puede estar seguro. La obra es conceptual y abstracta, por lo que la introducción de los elementos que la forman tiene que ser cauta y marcada, por lo que *appear* es una gran herramienta para llevarlo a cabo.

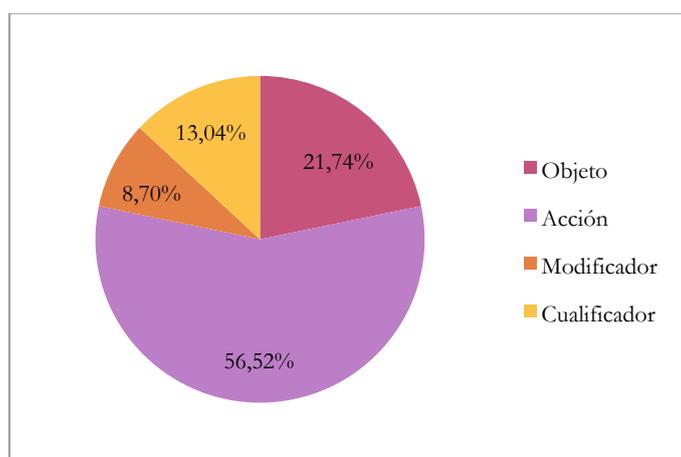


Gráfico 64: *Seem* por nivel gramatical

En segundo lugar, de entre las unidades construidas a través de *seem*, señalamos algunos de las más características, casi todas pertenecientes a la categoría de acción, ya que como acabamos de señalar, acompaña a acciones en un 56% de los casos, lo que lo convierte en el marcador que más porcentaje de acciones acompaña. El mecanismo de este marcador es muy similar al de *appear*, dado que su finalidad es crear una deliberación y una suposición en elementos de la obra. En la unidad *This bronze, gleaming figure... seems caught, somehow, to me, between the classical past and the 20th century*, de la obra de Umberto Boccioni *Unique forms of continuity in space*, el audiodescriptor introduce varios marcadores para hacer hincapié en que la metáfora que ha seleccionado es subjetiva. Esto ocurre con otras unidades con un tono más poético, como las que hacen uso de verbos como *bailar, danzar, flotar*, etc. *Little dabs and dashes of paint seem to dance over the surface of the canvas*, perteneciente a la AD de *Panels for Edwin R. Campbell*, de Vasily Kandinsky, marca la metáfora de forma deliberada para que los receptores comprendan que es una apreciación que puede complementar a la descripción, y que debe entenderse de forma metafórica, tal como *In fact, he seems to float in*

space as though he were a vision, or an apparition, de Paul Gauguin en *The moon and the earth*. Aunque hay muchas acciones, también contamos con unidades de objetos que vienen marcadas con *seem*, como *they seemed almost to be more like... paper dolls...*, de la obra de Henri Matisse, *Dance (I)*, o *it seems to be a desolate coastal region*, y *It seems to be a giant human face*, de *The persistence of memory* de Dalí. Todas ellas sirven para traducir imágenes controvertidas, que requieren de marcadores.

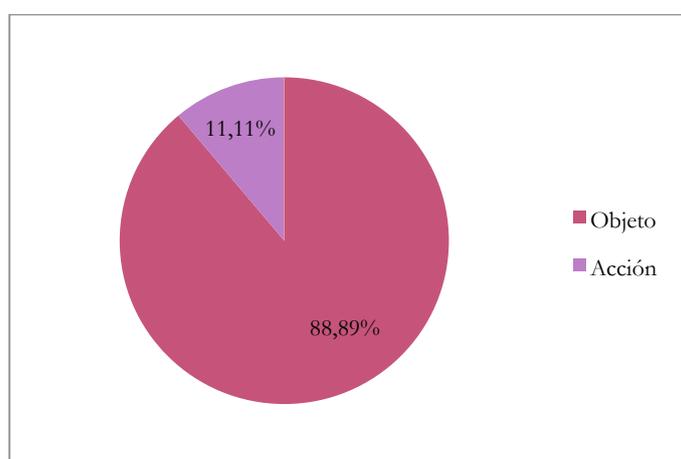


Gráfico 65: *Suggest* por nivel gramatical

Por último, las unidades que se crean con el marcador *suggest* son más similares a *appear*, ya que marcan a objetos en vez de a acciones. En general, sirven para marcar un elemento que no está muy claro en la obra o que puede ser varias cosas, como *there's a narrow horizontal strip of blue across the entire painting, suggesting a body of water like a river or a lake in the distance*, de la obra de Thomas Hart Benton, *Louisiana Rice Fields*. En ese ejemplo, el audiodescritor da una pista sobre lo que puede ser, pero la técnica no figurativa impide asegurarse. Ocurre lo mismo en *Ghostly pale blue circles floating across the whole work slightly distorting what's behind them suggest transparent soap bubbles*, de la pintura abstracta de Natalya Goncharova, *Linen*. En obras más conceptuales aparece usado para sugerir conceptos más complejos: *aluminium to suggest the flash*, unidad extraída de la instalación *Lightning with Stag in its Glare* de Joseph Beuys o *almost-vertical thicker black lines at more or less regular intervals, with blobs at top and bottom, suggest a frieze of frenzied dancers*, de la obra de Jackson Pollock *Summertime no. 9A*.

Suggest también se utiliza para trasladar ideas subjetivas y complejas, como en el caso de *They suggest impermanence and instability – as do the ever-changing sounds and lights – sinister slow-flashing beacons warning us off perhaps rather than welcoming us in*, que pertenece a *Home*, de Mona Hatoum, o *absence of people may also suggest that Demuth sensed something else... and that maybe his painting shows both a celebration of industrial growth in the 1920s and some anxiety about its effects on people and society*, en la obra de Charles Demuth, *My Egypt*.

En general, estos marcadores verbales sirven para enfatizar una deliberación subjetiva y compleja.

6.3.7.1.3 Resultados de *as*

El siguiente marcador es el adverbio *as*, que la mayoría de las veces, funciona para crear símiles. Como todas las metáforas directas, se presentan los dos referentes y puede construirse de diversas formas según hemos observado en el corpus. Por ejemplo, aparecen casos como *what might be described as, the same as, suggested as, as much as, as though, as if, as in, as, as... as, the same shape as*. Aparece 50 veces en el corpus y en casi su totalidad va acompañando a objetos, con un 64%. El 22% de las veces se ha etiquetado junto con una unidad metafórica de acción y el 16% con cualificadores. Tan solo el 2% pertenece a modificadores.

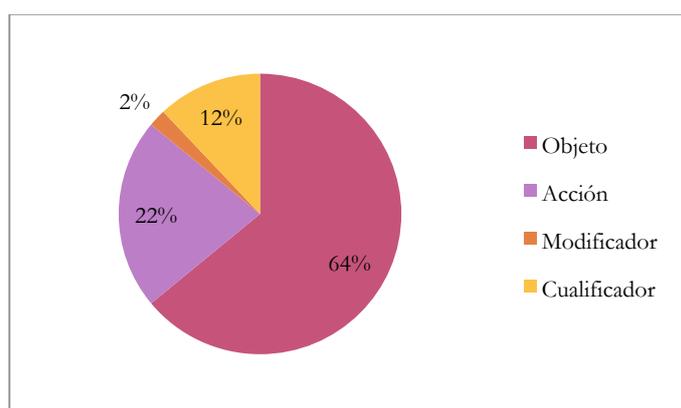


Gráfico 66: *As* por nivel gramatical

Los objetos a los que acompaña *as* van desde objetos reconocibles y similares los dominios que traducen, como en *Demuth saw the grain elevators as American*

monuments, de la obra de Charles Demuth *My Egypt*, que compara los ascensores de grano con monumentos, por su grandiosidad y lugar de adoración en la sociedad, hasta figuras más elaboradas y subjetivas, como *referred to the melting watches as the 'camembert of time'* de *The persistence of memoir* de Dalí. También sirven para crear metáforas vívidas y simples que ayudan a comprender la imagen, como en el caso de la unidad extraída de la obra de Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon: The slice of melon is as sharp as the curved blade of a scythe*, que de forma sencilla traslada una imagen al imaginario de los receptores. Con respecto a las acciones, as se utiliza cuando se pretende traducir una imagen subjetiva: *It's almost as if... the flesh, the surface of the figure flickers back sort of in this fluttering*, de la obra de Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space*, o la unidad extraída de *Les demoiselles d'Avignon* de Picasso, *The one on the left raises her bent right elbow and places her hand behind her hand, as if posing provocatively*, que de este modo da señales de la opinión del audiodescriptor y no de la postura concreta y objetiva que tiene la mujer del cuadro. Arma (2011: 479) expone en su trabajo sobre AD filmica que la estructura *as if* es muy recurrente en películas para un público adulto y lo explica de la siguiente manera:

This type of structure plays the role of suggesting more than describing and representing more than naming. Using this structure type, the audio describer can describe an attitude, a behaviour or a state of mind without stating it with extreme precision but rather comparing it to similar experiences than adult people already know.

También las comparaciones con calificadores son muy interesantes, ya que a través de *as* se consigue colocar dos elementos al mismo nivel y compararlos. En *It's not the glossy red of a sports car, it's not as bright as that*, de la pintura de Ernst Ludwig Kirchner, *Street Dresden*, dos conceptos se asemejan y el dominio meta bebe del dominio origen para ayudar a recrear la imagen visual de la obra.

6.3.7.1.4 Resultados de form y shape

Los siguientes marcadores están muy relacionados, ya que ambos aluden a la que hemos denominado metáfora de forma. Con metáforas de forma nos referimos a metáforas que se crean a través de la comparación de la forma de un elemento visual de la obra con la forma de otro elemento conocido. No aluden directamente a un elemento que sea similar, sino que tenga alguna característica formal parecida que sirva de enlace en la comprensión de una imagen compleja. Pueden ser objetos de la naturaleza, formas geométricas o partes del cuerpo, que hacen las veces de “medidores” y contenedores de partes de la obra. Los dos marcadores principales para llevar a cabo esta traslación son *form* y *shape*. El primero de ellos cuenta con 19 casos y, el segundo, con 38. *Form* marca a un 95% de objetos como metafóricos, mientras que *shape* marca a un 90%. El 5% restante de *form* es cualificador, y lo mismo ocurre con el 10% de *shape*.

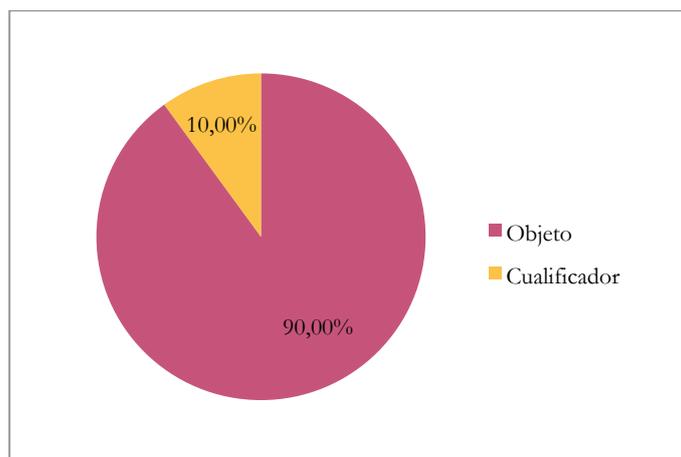


Gráfico 67: *Shape* por nivel gramatical

Estos marcadores ayudan a crear metáforas que no aluden directamente a un elemento que sea similar, sino que tenga alguna característica formal parecida que sirva de enlace en la comprensión de una imagen compleja. Ambos se refieren casi en su totalidad a objetos, como acabamos de comentar. *Shape* sirve para comparar un elemento de la obra de forma sencilla con otra que tiene una forma similar, como por ejemplo en las unidades *almond-shaped eye-sockets* o *breast-like shapes*, *The Three Dancers* de Pablo Picasso, o *Eye-shaped areas of dark blue and mauve*, de la obra de Claude Monet, *Water lilies*. Es un marcador que sirve para unir

conceptos fácilmente, ya que marca que las únicas características que se trasladan son las relativas a la forma, y deja lugar a imaginar el resto de elemento. Da lugar a casos vívidos y novedosos, que convierten la experiencia de ver a través de las palabras en un acto artístico en sí mismo: *It's shaped like a long string bean* o *a shape that looks like a slice of pie*, de la obra de Lee Krasner, *Gaea*, son claros ejemplos de ello. En la obra de Louise Bourgeois, *Quarantania*, es también un exponente de este tipo de metáforas, con comparaciones gastronómicas que sirven para ilustrar un grupo de esculturas y que van desde *A white egg-shaped object* a *an object the size and shape of a baking potato* y viajes a lugares más húmedos, con *The next pole is shaped like a surfboard*. Claramente las comparaciones no se llevan a cabo con elementos del mismo campo que la escultura (ver anexo II para consultar cómo es), pero la introducción de elementos ajenos para utilizar su forma resulta en una estrategia perfecta para trasladar la información visual.

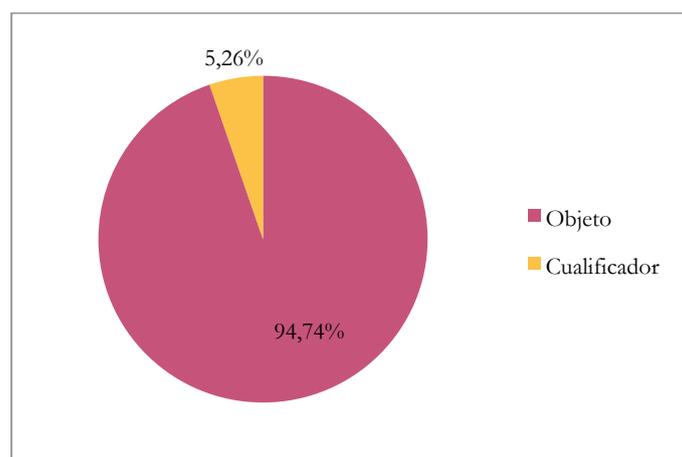


Gráfico 68: *Form* por nivel gramatical

En cuanto a *form*, que aparece en 19 ocasiones, también sirve para crear comparaciones de tamaños y formas vívidas, como en la AD de la obra de Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon*, que sorprende a los receptores con una forma totalmente ajena a un prostíbulo de Avignon: *a large ambiguous form recalling a boomerang—it might be her hand, or a piece of melon she is eating*. Ciertamente se utilizan formas más comunes, como la de una *cruz* en *This projects forward in the form of a cross*, en la obra de Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space* o la de un *ladrillo*, *a rectangular block of bronze about the form of a common brick*, en la misma obra, pero todas tienen en común la capacidad de recrear una forma de manera sencilla y concreta.

6.3.7.1.5 Resultados de *like*

Like es el marcador metafórico más repetido en nuestro corpus, ya que aparece 134 veces, es decir, más del 11% de las unidades identificadas como metáforas están marcadas con *like*. Según Goatly (1997: 193), los marcadores más frecuentes en un tipo de discurso pueden sintonizar con las características discursivas, y como veremos a continuación, ciertamente este marcador es un ejemplo de herramienta concreta y útil cuyo objetivo es trasladar información visual a personas que no pueden acceder a ella de forma sencilla. El 87% de las unidades marcadas por *like* son objetos, en contraposición con el 8% de acciones, el 3% de cualificadores y el 2% de modificadores.

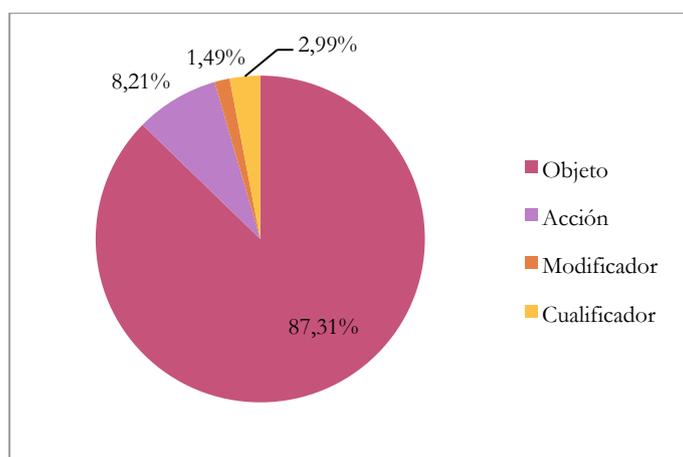


Gráfico 69: *Like* por nivel gramatical

Su importancia dentro del corpus nos ha llevado a estudiar de forma aún más detallada sus usos y cruzar los datos con variables como los museos, los géneros y los tipos de texto visual. A continuación, exponemos un resumen de los resultados más interesantes.

En la obra de Joseph Beuys, *Lightning with Stag in its Glare*, encontramos una serie de ejemplos de unidades metafóricas marcadas con *like* que son muy significativas y que pueden ayudarnos a entender el objetivo de utilizarlo en una obra tan conceptual y abstracta como la de Beuys. Por ejemplo, utiliza unidades como *triangular shape like a witch's hat, (the triangle's tip) like a guttering flame, Its surface is lumpy and pitted like baked earth, there are 34 'sausage' or spiral shapes like squirts, Some look like root vegetables, others like fruit with a stalk*. Como vemos,

y como venimos advirtiendo en la mayoría de los marcadores, las unidades con las que aparecen tienen dominios origen y meta muy diferentes y que no pertenecen al mismo dominio conceptual. Ni siquiera lo son entre ellos: un gorro de bruja, una llama, verduras podridas o tierra quemada. Sin embargo, el marcador por antonomasia hace posible que se traduzcan imágenes abstractas y desconocidas a través de dominios concretos y conocidos.

Hay muchos otros ejemplos del uso de *like* en el corpus, de nuevo usos vívidos y conceptuales: *the head juts out like the prow of a ship*, en la obra de Boccioni; *Matisse floods the canvas with deep, rich red, like tomato soup*, en *The red studio*; o las figuras de Louise Bourgeois en *Quarantania*, *She looks like a chess piece* y *the side is shaped like an hourglass*. Todas son metáforas muy visuales, con elementos concretos, ordinarios, más o menos palpables o reconocibles, que convierten la experiencia de experimentar el arte a través de la AD en una experiencia cercana.

Aparte del 87% de *like* que sirven para marcar metafóricamente a objetos, también hay algunos casos de acciones que creemos son muy remarcables e interesantes, en tanto que ayudan a trasladar imágenes complejas de las obras y, sobre todo y de manera más interesantes, utilizan imágenes aun más complejas para trasladar la información visual de las obras. Tal es el caso de *like hearing a piece of music in the distance, and not quite being able to make out the tune*, Vasily Kandinsky, *Panels for Edwin R. Campbell*, que utiliza una metáfora sinestésica, como hemos comentado con anterioridad en esta tesis, para trasladar la imagen. Esto es llamativo, pues nos conduce a pensar que gracias a marcadores típicos y arraigados en el habla se puede utilizar una función más compleja del lenguaje y así trasladar imágenes complejas para personas que no pueden ver pero que pueden sentirse conectados al conocimiento del mundo a través del sonido o, como en el siguiente ejemplo, a través de situaciones cotidianas que pueden sustituir a la imagen: *like when you're battling against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards*, de la obra de Umberto Boccioni *Unique forms of continuity in space*. También encontramos metáforas de técnica, que ayudan a trasladar la forma de la que se ha construido una imagen de forma sencilla: *that all the shaped pieces in the sculpture are connected and your eye can move freely from one to another easily, like following a line*, en la obra *Hudson River Landscape* de David Smith o en *It looks like he has cut out lots of pieces of colored paper into geometric shapes and stuck them onto the canvas to make a sort of collage or jigsaw puzzle—though, in reality, it's all*

painted, para explicar el cubismo meramente visual de Pablo Picasso en *Three musicians*.

Estos son los nueve marcadores recurrentes que más aparecen en nuestro corpus. Tras analizar su uso y su relación con los cuatro tipos de palabra de la clasificación gramatical y presentar algunos de los ejemplos más interesantes, a continuación podemos ver en un gráfico la comparación entre todos ellos y su porcentaje de aparición en el corpus.

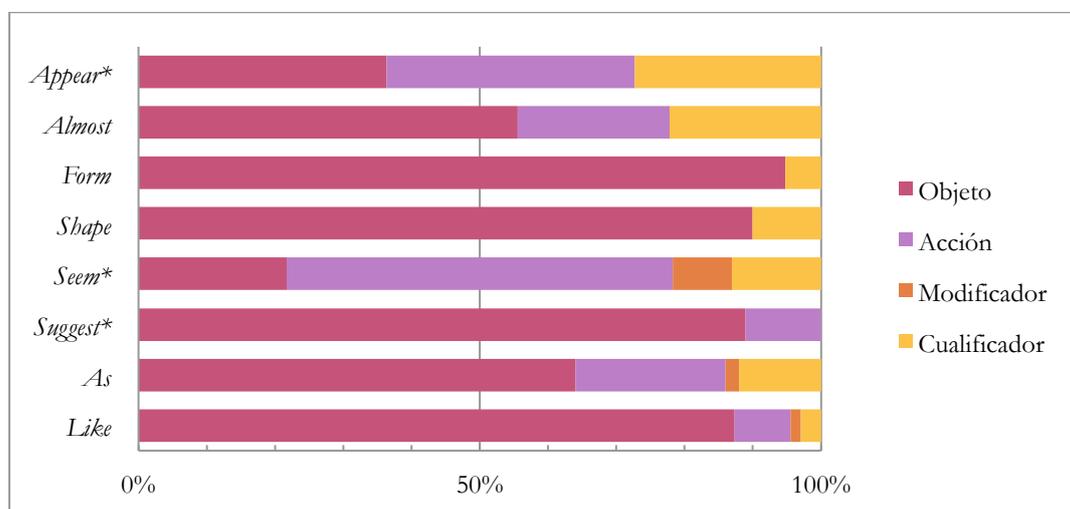


Gráfico 70: Todos los marcadores por nivel gramatical

Para finalizar con el análisis y resultados, en el siguiente apartado trataremos los casos de unidades metafóricas que no se engloban en la categorías de *NDD sí* ni de *NDD no*, es decir, los casos de metáforas que no aparecen enmarcados dentro de las dos categorías principales de nuestra clasificación.

6.3.7.2 Resultados de la clasificación del resto de metáforas

Como vemos en la clasificación según la naturaleza comunicativa, hay un resto de unidades metafóricas que no se engloban en la categorías de *NDD sí* ni de *NDD no*. Son pequeños porcentajes que, sobre todo, se refieren a metáforas que son novedosas pero que no son directas ni deliberadas, y que están relacionadas con los cualificadores, a través de metáforas de colores y sinestesias, y, en su mayor parte, con la personificación y las acciones, con significados novedosos de acciones aplicadas a las partes de las obras o a la técnica utilizada. En el siguiente apartado, repasaremos los casos que forman la categoría de resto y observaremos en qué tipos de obras o géneros se utilizan, además del tipo de unidad léxica del que se los audiodescriptores hacen uso para crear estas metáforas.

El primer tipo de metáfora del que solo hay un caso en la totalidad del corpus es la que es **no novedosa** pero **directa y deliberada**. Ya hablamos de este caso en el apartado 6.1.2 con el proceso de identificación de metáforas con la obra de Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space* también del MoMa: *This bronze, gleaming figure... seems **caught**, somehow, to me, between the classical past and the 20th century*. Es un caso especial porque aunque la acepción del verbo *catch* sea metafórica, aparece como segunda en el diccionario, por lo que está convencionalizada. Por otro lado, existe el referente en el texto que sirve para entender el dominio fuente, y la deliberabilidad hace que el dominio fuente (*caught*) sea parte del significado referencial de la expresión en la que se utiliza (la apariencia de la estatua). Aparte, marcamos como marcador metafórico el verbo *seems to* que pertenece a la categoría de marcadores de proceso perceptivo, y también tenemos en cuenta el segundo marcador, *somehow, to me*, que ayuda a profundizar en la idea de la deliberabilidad. Esta metáfora no novedosa requiere de todos estos mecanismos porque es una aportación del audiodescriptor; *to me* indica que está emitiendo un juicio y que la estatua está atrapada de forma metafórica según su entendimiento. Esta parte de la AD, y junto a ella, la unidad metafórica que forma parte de ella, se aleja de la objetividad y carácter descriptivo, por lo que audiodescriptor decide marcarlo para que los receptores tengan constancia de ello.

Las siguientes tipos de unidades metafóricas son las que forman el grupo mayor, con 84 casos en todo el corpus. Esto representa un 0,34% del total en el Brooklyn, 0,52% en el Whitney, 3,19% en el Tate y en el MoMa también 3,19%. Son las metáforas **novedosas, no directas y no deliberadas**. Aparecen casi el doble de veces más en pintura que en escultura e instalación y casi en la misma proporción de objetos y acciones, con 19% y 21% de casos respectivamente, solo 3% de modificadores y 57% de cualificadores. Corresponden a muchos de los casos de casos recurrentes de sinestesia, color y personificación, como veremos a continuación. En cuanto a los objetos, tienen en común la función poética del lenguaje, ya que la mayoría de los objetos novedosos que no son deliberados tratan de añadir un énfasis en la imagen. Encontramos muchas unidades etiquetadas como objeto y con el caso recurrente de técnica, ya que de ese modo se traduce el uso del color, como en *pools of color*, de la obra de Jackson Pollock, *Number 27*, o el uso de la pincelada o de la pintura, como en *creating long threads*, de la misma obra. También se usan para describir imágenes poéticas, como en el caso del cubismo y obras de Pablo Picasso como *The Three Dancers* y la expresión *black dogtooth* o *Three musicians*, en la que una parte del cuerpo, las manos, se proyectan a través de las patas de un ratón con *his little mouse-paw hands*. Si observamos las acciones, casi la totalidad son personificaciones, con ejemplos como *threatening to engulf the gallery in frenzied scribbled crayon*, de la obra de Cy Twombly *Leda and the swan*, donde la obra se convierte en una especie de ser con poder de engullir a la galería con su amalgama de líneas expresionistas, o en la obra *Evening bonfleur* de Georges-Pierre Seurat, con unidades identificadas como novedosas: *a soft light dancing on its surface*, en la que la luz *baila* en la superficie para traducir la técnica del puntillismo y los colores que aplicó el pintor francés con, de nuevo, una expresión que traduce la técnica. Otro ejemplo muy interesante lo encontramos en la obra de Niki de Saint Phalle, *Shooting Picture, relinquishing all control over the ultimate result*, en el que la propia obra puede renunciar, como si tuviera vida. De nuevo encontramos unidades que contienen una carga poética más elevada que otras expresiones del corpus. De forma muy similar, los ejemplos de modificadores son personificaciones poéticas, como en *Water Lillies* de Monet, donde la obra nos *invita* con su *brillo*: de nuevo la técnica expresada de forma poética: *glow invitingly*; o en la obra de Salvador Dalí, *The persistence of memory*, en la que la imagen parece estar *encantada* o *hechizada*, como si tuviera vida, con la unidad *it's a hauntingly strange and memorable image*. Con respecto a los cualificadores, de nuevo podemos destacar la función poética de la metáfora, que

hace uso de la sinestesia para traducir imágenes características. Ejemplos de ello son la unidad *velvety depths* de la obra de Mark Rothko, *Seagram Murals*, *ghostly pale blue circles*, de la AD de *Linen*, de Natalya Goncharova, o *misty pale greens*, de nuevo de *Water lilies*, de Claude Monet.

Por último, dentro de las metáforas **no novedosas, no directas y deliberadas** solo encontramos un caso, en el museo MoMa. La obra de Claude Monet, *Water lilies*, incluye en su AD la unidad marcada como metafórica *Nothing is clearly defined*, que se identifica como modificador. No es novedosa porque *clearly* es una metáfora convencionalizada que juega con la claridad del agua. Es ese mismo juego de palabras que se extiende, creando una metáfora extendida, durante toda la AD, la que la convierte en una metáfora deliberada. Se juega con la idea de la ceguera de Monet y con la técnica difuminada del óleo y se introducen palabras relacionadas con la claridad y sus varias acepciones, pero en esta ocasión del texto, el modificador *clearly* no se marca de forma directa, no aparece un marcador metafórico ni aparecen los dos referentes. Es un caso especial que solo puede detectarse con un método de abajo a arriba, en el que el contexto tiene una importancia crucial para identificar y clasificar las metáforas, tal como el que utilizamos en esta tesis.

Hasta aquí llega la exposición y discusión de los resultados de nuestro estudio de corpus sobre las guías audiodescriptivas de museos anglosajones de arte contemporáneo y el uso de la metáfora como herramienta de comunicación. Antes de continuar y centrarnos en las conclusiones del trabajo, pasemos a mostrar un resumen de los resultados, los datos y los hallazgos más interesantes y significativos que nos ayudarán a completar el capítulo 7.

6.4 Resumen y discusión de los resultados

Los apartados anteriores han servido para obtener una panorámica del uso de la metáfora en nuestro corpus de trabajo. Pero para llegar a esos resultados, nos hemos basado en una metodología de identificación adaptada que parte del MIPVU y del DMIP y hemos desarrollado una metodología de clasificación y análisis de las metáforas del corpus por niveles. Para llevar a cabo la discusión sobre el papel de la metáfora para las personas con DV en el entorno museístico,

hemos presentado de forma pormenorizada los resultados, tanto cuantitativos como cualitativos, según la naturaleza del texto origen y los tipos textuales (escultura, pintura e instalación); según el tipo de unidad léxica, es decir, según su naturaleza gramatical (objeto, acción, cualificador y modificador); según la naturaleza comunicativa de la metáfora (novedad, directividad y deliberabilidad); según la naturaleza visual de la metáfora (de texto y o de contexto); y según el tipo de caso recurrente que aparece en el corpus (personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal). Además, hemos analizado los marcadores utilizados para llevar a cabo la directividad y la deliberabilidad del recurso retórico central de nuestra tesis. Gracias a todos estos datos, que hemos cruzado y comparado entre sí, hemos podido analizar el tipo de mecanismos que aparecen en el corpus y las unidades identificadas como metáfora, además de los tipos de relaciones que se establecen entre ellas.

En el primer apartado del capítulo hemos seleccionado **una de las obras del corpus para mostrar**, punto por punto y de forma exhaustiva, las fases que realizamos con cada una de las obras para obtener resultados en nuestra investigación. La obra elegida ha sido *Unique forms of continuity in Space*, de Umberto Boccioni y, gracias a esta explicación pormenorizada, en la que hemos mostrado paso a paso las fases de identificación y clasificación de las unidades metafóricas mediante el MIPVU y las cinco clasificaciones por niveles de la metáfora que hemos desarrollado para esta tesis hemos tratado de demostrar que tanto el MIPVU como las clasificaciones sirven para analizar las particularidades del registro y pueden ofrecer a los investigadores una herramienta fiable.

Tras haber observado el método de trabajo que seguimos con cada unidad de cada obra, en el siguiente apartado hemos llevado a cabo una exposición de resultados que ha tratado de mostrar el lugar que ocupa la metáfora en las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo de cuatro museos pioneros en la consecución de programas de accesibilidad para personas con DV, como son el Museo de Brooklyn, el Whitney, el Tate Modern y el MoMa. Para mostrar los resultados principales, también hemos ofrecido los datos generales de las 51 obras que componen el corpus y que consideramos una muestra representativa de la actualidad de las AD disponibles en museos de arte en este contexto. Para

ello, hemos partido de la **distribución general** y luego nos hemos centrado de **forma individual en museos y géneros**. Los resultados de la distribución general nos han ofrecido el número de unidades marcadas como metáfora y el porcentaje de aparición en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo en el contexto anglosajón. En nuestro corpus de 12 829 unidades finales con capacidad para ser identificadas como metafóricas, un total de 1160 se han identificado como tales, lo que da como resultado un 9,5%.

Tras los datos preliminares de la metaforicidad de nuestro género textual, la AD museística, y en particular las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo en el contexto anglosajón, hemos llevado a cabo un desglose por **museo** del número de palabras, del número de unidades metafóricas identificadas y de los tantos por ciento, tanto en relación al total de las palabras de cada museo como al número de palabras total del corpus. De este modo, observamos las diferencias entre los cuatro museos: el MoMa ocupa más de la mitad del corpus, con 7678 palabras (63,62%) y un 9,61% de metaforicidad, y el Brooklyn, con 754 palabras, casi no pasa del 4% (4,14%), con un 6,37% de metaforicidad. Por su parte, el Whitney tiene 1752 palabras (11,12%) y un 7,36% de metaforicidad y el Tate 2644 (21,12%) y un 9,27% de metaforicidad.

Asimismo, hemos dedicado un apartado exclusivamente al **nivel comunicativo** de las metáforas novedosas y no novedosas, directas e indirectas y deliberadas y no deliberadas en el corpus, además a las unidades que denominamos *NDD sí* (novedad, directividad y deliberabilidad, es decir, las unidades que son novedosas, directas y deliberadas) y las que denominamos *NDD no* (aquellas que no son novedosas, directas ni deliberadas), ya que son la base de nuestra investigación sobre el papel de la metáfora como herramienta comunicativa. Los resultados nos muestran que existen 746 novedosas, un 64,31% del total. Solo 414 metáforas son no novedosas. En cuanto a la directividad, 660, un 57%, son directas y 500 son indirectas. Por último, una cantidad muy similar, 663 (un 57,13%), son deliberadas, y 497 no lo son.

Si observamos los datos de Hermann (2013: 145) en los que identifica las metáforas directas e indirectas en cuatro registros, descubrimos que nuestros datos muy superiores a los que se identificaron en el seno de las investigaciones llevadas a cabo en el grupo Pragglez siguiendo el MIPVU. En el género

académico, tan solo un 0,1% de las metáforas son directas; en la ficción, un 0,4%; en la conversación, no llega al 0,1%; y en la prensa, un 0,4%. Nuestros datos muestran que más del 5,14% del lenguaje que se utiliza en nuestro corpus está formado por metáforas directas. Esto contrasta con el porcentaje total del lenguaje metafórico: en textos académicos, un 18,5% de las unidades se identificaron como metáfora; en prensa, el 16,4%; en ficción, el 11,9%; y, en conversación, el 7,7% (Hermann, 2013: 138). Consideramos que las estrategias y el lenguaje utilizados en las AD son totalmente independientes y se basan en la comparación con la experiencia, de ahí su altísimo grado de metaforicidad directa y, como hemos descubierto también y veremos a continuación, deliberada.

Tras exponer los resultados del nivel comunicativo, hemos observado la **naturaleza visual** de las metáforas que aparecen en el corpus. Dado que nuestro análisis se centra exclusivamente en el texto descriptivo, que es el único momento narratológico de las guías compuesto por palabras relacionadas con la imagen, es decir, palabras que son la traducción intersemiótica de la obra visual que aparece dentro de las guías audiodescriptivas, hemos eliminado la identificación, la contextualización y la interpretación de la obra que aparecen en un aparte, antes o después de la AD. Sin embargo, hemos podido identificar algunos casos en los que se introducen metáforas del contexto dentro del texto audiodescriptivo. Estas unidades suponen un 3,71% del corpus. Por su parte, las metáforas que hacen alusión al texto visual suponen un 96,29% del total. El museo de Brooklyn, con el menor porcentaje de palabras en el corpus, es un caso excepcional, ya que contiene un 19% de unidades identificadas como metáfora que se refieren al contexto de las obras y un 81% que traducen la imagen. Tras un análisis de otras variables, podemos relacionar esto con el tipo de indicaciones de las directrices de accesibilidad universal que tienden a descripciones básicas y con la contextualización inserta, y que se separa de las guías del Tate o del MoMa que están creadas por y para las personas con DV, y que separa lo meramente visual de lo con textual. Por otra parte, y en los cuatro museos, existen algunos casos de obras muy conceptuales que hacen uso de metáforas de contexto insertas en un aparte durante la AD que no están relacionadas con la imagen en sí, sino con el conocimiento experto de la obra, y que persiguen posibilitar la comprensión de la imagen ofreciendo un dato que puede considerarse entre la interpretación y la subjetividad porque se delimita que no es parte de la imagen a través de marcadores y estrategias recurrentes.

La siguiente división que hemos hecho se ha referido al **tipo de texto** artístico: pintura, escultura e instalación. En ella hemos comprobado que hay diferencias entre los tres tipos de textos en todos los niveles, tanto en el tipo de unidad léxica de las unidades etiquetadas como metáfora, en el tipo de recurso comunicativo como en la naturaleza visual. Hemos señalado que los objetos son los más utilizados en todos los tipos textuales, con 40% en pintura, 64% en escultura y 70% en instalación. También hemos descubierto que la novedad, directividad y deliberabilidad aumentan conforme aumenta la abstracción de la imagen: la pintura tiene los porcentajes más bajos (50%) y la instalación artística llega hasta un 76%. Hemos comprobado también que el dato más igualado es el porcentaje de las metáforas que se refieren al texto visual, y que es muy elevado en todas las AD.

El **género** es una de las variables más interesantes y que más datos nos han aportado para conocer el uso de la metáfora en el corpus. Tras presentar de forma detallada los datos generales de cada uno de los géneros más interesantes, es decir, de los que hay más de una obra, que son 15: arte conceptual, Fluxus, cubismo surrealismo, nuevo realismo, arte abstracto, modernismo estadounidense, expresionismo abstracto, expresionismo, impresionismo, posimpresionismo, fauvismo realismo artístico, action painting y escuela Ashcan, hemos llegado a una serie de conclusiones y hemos detectado unos patrones en todos los niveles.

Si nos fijamos en **la naturaleza gramatical** de los géneros los géneros de arte conceptual y abstracto son los que más concentración tienen de objetos, mientras que los de arte más figurativo son los que menos. Los primeros destacan por el eclecticismo, subjetividad y minimalismo de sus formas artísticas y la inclusión de objetos cotidianos, lo que está totalmente relacionado con el uso de objetos conocidos para poder describir las obras. Los segundos requieren de más acciones y cualificadores para describir escenas cotidianas o reconocibles. Hay algunas excepciones, como la obra de Pollock, que en las tres apariciones en el corpus, una obra en el Brooklyn, otra en el Tate y otra en el MoMa, se basa en una estrategia que denominamos metáfora de técnica y que hace uso de acciones y cualificadores, además de algunos modificadores, para describir cómo se ha creado la obra. Son estos últimos el tipo de unidad léxica menos utilizada en el

corpus. En resumen, los objetos son el tipo de unidad léxica bajo el que más se han etiquetado las unidades metafóricas del texto, con más de un 47%. Si observamos de nuevo los datos de Hermann (2013: 137) los objetos solo suman un 13,3%. Los cualificadores, que ellos conceptualizan como adjetivos, suman un 18,4%, mientras que los nuestros suponen un 22%. Las acciones suponen un 18,7%, y en nuestro caso un 28%. Los modificadores, similares a nuestros adverbios, suponen un 9,1%, mientras que en nuestra investigación solo son un 3% del total de las metáforas. Es interesante que mostremos también el porcentaje que aparece con preposiciones y determinantes, unidades que nosotros decidimos no etiquetar porque no se refieren a la imagen visual. Las preposiciones son las unidades que más aparecen en su investigación, con un 38%, y los determinantes suponen un 8,9%. Aparte aparecen conjunciones (1,2%) y resto, o palabras que no se engloban en las categorías (1,1%). Estas últimas cuatro categorías de la investigación de Hermann y la mayoría de investigadores que utilizan el MIPVU nos hacen darnos cuenta de que el porcentaje de metáforas que estamos etiquetando es probablemente menor que el que podríamos hacer, pues dejamos fuera varias categorías gramaticales. Sin embargo, nos reiteramos en 1) la necesidad de etiquetar unidades completas y analizarlas como una, aunque comporten varias palabras, tal como hemos comentado en este capítulo; y 2) basarnos solo en cuatro tipos de palabras, que corresponden al plano de lo visual y, por lo tanto, son interesantes para nuestra investigación. Aquí de nuevo hacemos hincapié en la importancia de un análisis cualitativo que se supedita al cuantitativo para obtener resultados reales del uso de la metáfora.

Además de todos los niveles y clasificaciones de nuestra metodología, nuestros estudios y proyectos previos y el análisis preliminar del corpus, nos llevó a detectar una serie de **casos recurrentes** que hemos denominado personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal. Este capítulo también nos ha servido para exponer los interesantes resultados del análisis que hemos obtenido al estudiarlos de forma individual y en relación a los resultados anteriores. Hemos podido observar el tipo de unidad léxicas que se utilizan para llevar a cabo estas estrategias relacionadas con la metáfora, su forma comunicativa, es decir, qué casos recurrentes son novedosos, directos y deliberados y cuáles no lo son, qué

géneros acogen un mayor número y otros resultados relevantes para forjar nuestras conclusiones con respecto a su relación con mecanismos de la metáfora como herramienta de comunicación.

Nuestro análisis cualitativo ha requerido de la identificación desde un primer momento de las unidades de trabajo, a diferencia de una investigación meramente cuantitativa. Por esa razón, aunque unimos los **marcadores** a las unidades que convierten en directas y deliberadas, mantenemos como paso separado la búsqueda e identificación de marcadores y su etiquetado en el corpus. En nuestro análisis hemos identificado 308 marcadores metafóricos lingüísticos y uno vocal, el denominado énfasis vocal. Además, hemos identificado una serie de marcadores que se repiten más que los demás, y que son *like, as, suggest**, *seem**, *shape, form, almost* y *appear**.

Por último, y como complemento al análisis del nivel comunicativo, hemos analizado un pequeño porcentaje de casos de unidades metafóricas que no se engloban en la categorías de *NDD sí* ni de *NDD*, es decir, los casos de metáforas que no aparecen enmarcados dentro de las dos categorías principales de nuestra clasificación. Estos casos son un único caso de metáfora **no novedosa** pero **directa y deliberada**; de metáforas **novedosas, no directas y no deliberadas**, que corresponden a muchos de los casos de casos recurrentes de sinestesia, color y personificación; y de unidades que han sido etiquetadas como metáforas **no novedosas, no directas y deliberadas**.

Estos resultados nos arrojan luz sobre los usos y patrones de las metáforas como herramienta para traducir la información visual compleja y abstracta, en el sentido de desconocida por no poder verse, de las AD de arte contemporáneo. Las obras del corpus destacan por su naturaleza conceptual y abstracta, ahora en el sentido artístico de la palabra. Esta abstracción parece presentar unos patrones en todas las obras del corpus, y se relaciona con un tipo de metáfora que podemos categorizar como metáfora novedosa, deliberada, directa, creada con un objeto y marcada con uno o varios marcadores metafóricos. También encontramos metáforas no deliberadas, indirectas y novedosas, como las relacionadas con la sinestesia y con la personificación de la obra de arte. Consideramos que los resultados nos muestran patrones concretos, a través de los casos recurrentes, que se repiten y que responden a las diferentes tipologías y

géneros, y que pueden servir para construir modelos de AD para las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo, y que refuerzan la idea de que la metáfora es una herramienta muy potente y necesaria para traducir las obras de los museos para personas con DV.

7 Conclusiones

Esta tesis doctoral nace de mi experiencia en las salas de los museos, de mi contacto con los audiodescriptores, de mis conversaciones con las personas con DV que se emocionan con la AD mientras pasan la tarde junto a las obras. También nace de lecturas y estudios previos, que me han llevado a observar la metáfora como una potente herramienta de acceso al conocimiento y una herramienta de comunicación. Sin embargo, esta tesis ha crecido y evolucionado a través de los años gracias a una exhaustiva investigación descriptiva y a un exhaustivo análisis de las guías audiodescriptivas de los museos que conseguieron emocionarme al comienzo de mi andadura en el ámbito de la AD. Al mismo tiempo que mis conocimientos aumentaban, que mis hipótesis se iban corroborando y que mis objetivos se iban logrando, he tenido la enorme suerte de seguir alimentando mi pasión por esas salas de museos, por esos audiodescriptores modelo de la audiodescriptora en la que yo me iba convirtiendo poco a poco, por esas personas con DV que se emocionaban y que me emocionaban a mí, y que me han ayudado a mantener los pilares de este trabajo y a concienciarme cada vez más de la importancia de la metáfora como motor y herramienta para traducir la imagen.

Tal como ya hemos introducido en esta tesis, la experiencia multisensorial (a través de metáforas sinestésicas, por ejemplo), inmersiva (a través de metáforas

corporales, de comparaciones con nuestro alrededor) y cultural (a través de referencias al mundo y la cultura que nos rodea y que forja lo que somos y la sociedad en la que nos desarrollamos), entre otras, hacen posible que la experiencia a través de la AD en el museo sea cada vez más satisfactoria.

Este trabajo ha planteado unos resultados que hemos expuesto en el capítulo anterior y que han arrojado luz sobre la importancia y el papel de la metáfora dentro de nuestro corpus y, por consiguiente, dentro de las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo. Estos resultados nos conducen a establecer patrones y usos y completan los objetivos que planteamos al comienzo, y es precisamente de eso de lo que trata este capítulo. Sin embargo, he de añadir que la experiencia profesional de la que he podido disfrutar en los últimos años está al nivel de la experiencia académica, y que de ella y de las opiniones de los usuarios he aprendido también que la metáfora es uno de las columnas (probablemente corintias) de la AD de arte, una de las herramientas más potentes que sirven para traducir las imágenes. En este capítulo haremos una recapitulación de las hipótesis y los objetivos cumplidos sobre los que se asienta nuestro trabajo, para luego continuar con un prototipo de directrices que pueden aplicarse para el uso de la metáfora en la guía audiodescriptiva de arte contemporáneo para personas con DV, que se basan en nuestra clasificación por niveles, esto es, nivel gramatical, nivel comunicativo y nivel visual, además de las indicaciones especiales sobre casos recurrentes y marcadores. Asimismo, presentaremos conclusiones específicas sobre la metáfora deliberada, parte central de nuestro análisis, y finalizaremos con las posibles futuras investigaciones de nuestro trabajo.

7.1 Resolución de hipótesis y objetivos

La **primera hipótesis** decía que “la metáfora es una herramienta muy potente de acceso al conocimiento. Su validez para trasladar un concepto difícil de procesar a otro más sencillo ha sido académica y científicamente probada en la historia de la lingüística general y la pragmática lingüística. El mecanismo de traslación de un dominio origen a un dominio meta por medio de la metáfora puede aplicarse a la traducción intersemiótica de la imagen a la palabra en tanto que el dominio

origen, es decir, el texto audiodescriptivo, traduce el dominio meta, la obra visual. Por lo tanto, en museología accesible, en general, y en las guías audiodescriptivas en particular, la metáfora es también una herramienta eficaz de acceso al conocimiento para personas con DV”. Para demostrarla, se planteaban dos objetivos generales; el **primero**, “estudiar y analizar el papel de la metáfora como herramienta de acceso al conocimiento y su importancia en la comunicación para trasladar información visual desde diferentes perspectivas académicas y científicas” ha sido abordado en el capítulo 3 sobre los fundamentos teóricos de la metáfora. Desde los primeros postulados de la teoría de la CMT (Lakoff y Johnson, 1980) y las teorías que tratan la metáfora lingüística como una parte central de la comunicación (Deignan, 2005; Gibbs, 2008a; Steen 2008) hasta las ideas de la metáfora como un tipo de estrategia consciente que puede marcarse en el lenguaje Goatly (1997) y que puede tener un propósito deliberado (Steen et al., 2010b; Krenmayr, 2011; Dorst, 2011; Reijnierse et al., 2018) hemos realizado un recorrido a través de la metáfora hasta llegar a la actualidad y a la visión de la metáfora como herramienta muy potente para traducir imágenes para personas con DV. El **segundo** de los objetivos era clasificar y estudiar los diferentes tipos de metáfora pertinentes para nuestro análisis de textos audiodescriptivos de museos de arte contemporáneo. También en el capítulo 3 hemos expuesto las clasificaciones y teorías más interesantes para nuestro posterior clasificación. Tal como expusieron Goatly (1997) y Grady (1997), hay diferentes tipos de metáforas según la metaforicidad y la convencionalidad. Para Deignan (1998) existen cuatro tipos de metáforas convencionales, que asocia con los estudios de corpus: las innovadoras, las convencionalizadas, las muertas y las históricas. Ya Steen (2008) presenta una clasificación similar a la que establecemos en nuestro análisis, que está relacionada con los planos lingüísticos, comunicativos y conceptuales, del mismo modo que las metáforas de nuestra clasificación.

La **segunda hipótesis** trataba sobre “el papel de la metáfora en las directrices de AD, que indican que el lenguaje debe ser objetivo, pero llaman a la inclusión de símiles, comparaciones y metáforas, y en las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo se utiliza una gran variedad de metáforas para traducir la imagen a la palabra”. Los objetivos que la acompañan tienen que ver, por un lado, con la parte descriptiva de las directrices: el primero es estudiar y analizar las directrices existentes, haciendo especial hincapié en los ejemplos que se ofrecen como

recomendación. Partimos de la idea de que, aunque los estudios de AD, la tradición y las directrices abogan por la “objetividad”, estas últimas llaman a la inclusión de símiles, comparaciones y metáforas. Para comprobar nuestra idea, en el capítulo 2 hemos llevado a cabo un análisis de la legislación y accesibilidad museística, tanto pública (ITC, 2000; Benecke y Dosch, 2004; AENOR, 2005; Neves 2011), académica (Remael, 2005; ADLB, 2012; Reviers, 2016), empresarial (James O’Hara para ITFC; Veronika Hyks para IMS) o las elaboradas por profesionales (ADC, 2009; Snyder, 2010). También hemos estudiado las investigaciones que han analizado de forma pormenorizada las normas internacionales sobre AD (Benecke y Dosch, 2004; Remael, 2005; Rai, Greening y Petré, 2010; Vercauteren, 2007, Bittner, 2012) y las directrices de asociaciones como el Audio Description Project (Snyder, 2010), la Audio Description Coalition (2009), Art Education for the Blind (Salzhauer et al., 2003) o Vocal Eyes (RNIB y Vocal Eyes, 2003). Asimismo, hemos reparado en las directrices creadas en el mundo académico, como *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines edited* (Remael et al., 2015) y las directrices específicas del ámbito español (AENOR, 2005). Por otro lado, en el plano específico de las investigaciones académicas que se han ocupado de la metáfora en el ámbito de la AD, nos hemos detenido en las primeras (Snyder, 2005; Remael, 2005; Arma, 2011) y en las últimas investigaciones, como las de Szarkowska (2013), Walczak y Fryer (2014) Ramos (2016) o (Edo, 2017). La metáfora parece funcionar como una herramienta para afrontar las operaciones más abstractas, que no siempre dibujan un objeto claramente identificable, como ocurre en el arte más figurativo. También pueden tener una función atenuativa para “preservar aquella polisemia que el arte de vanguardia persigue sistemáticamente con los juegos a la frontera entre lenguaje figurativo y no figurativo” (Edo, 2017: 423). Por otro lado, el **segundo objetivo** era tener en consideración estudios de recepción con sujetos realizados con anterioridad que señalan la validez de esta afirmación. Para ello partimos de mi trabajo fin de máster, que configuró el estudio de la metáfora en las AD en mi investigación, y que puede consultarse en el anexo I. El **tercer objetivo** era una parte central del trabajo: compilar un corpus de AD de arte contemporáneo para estudiar los usos y funciones semánticos y textuales de la metáfora y comprobar su importancia. Para este fin, contamos con un corpus que consiste en una recopilación de textos de museos de países de habla inglesa, en particular de Reino Unido y EE. UU. La razón principal de seleccionar guías únicamente de estos países fue que en el momento en el que comenzamos a

definir este trabajo, eran los que se ocupaban mayoritariamente de llevar a cabo proyectos de accesibilidad y ofrecían guías audiodescriptivas. Estos museos son el MoMa, el Brooklyn y el Whitney de Nueva York y la Tate Modern de Londres. Es un corpus monolingüe en lengua inglesa, monomodal y de textos que traducen de forma intersemiótica la información visual a información verbal y que se han oralizado. Consta de 35 000 palabras reales, es decir, palabras que han sido estudiadas y que en todo caso son traducción verbal de la imagen.

Tras compilar el corpus, era necesario hacernos con un método válido que sirviera para cumplir con nuestros objetivos. La **tercera hipótesis** era que “existen diversas formas de investigar el uso de la metáfora lingüística. La identificación y análisis de las estructuras metafóricas nos permite conocer los patrones utilizados en las guías audiodescriptivas”. Por lo tanto, el **primer objetivo** relacionado con ella era realizar un recorrido bibliográfico y un análisis exhaustivo de métodos de identificación de metáforas que nos permita decantarnos por el adecuado. Partiendo de Evison (2010: 132), pensamos que la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos en la investigación discursiva era especialmente adecuada al análisis de corpus de dominios específicos y de dimensiones reducidas, como el nuestro. Mientras que el primero podía mostrar tendencias generales de nuestro corpus, consideramos que se requiere un análisis cualitativo del uso metafórico del lenguaje para obtener una mejor comprensión de sus funciones en un contexto específico del discurso, como es la AD de museos y, en particular, las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo. Por lo tanto, estudiamos los trabajos de Laviosa (2004), Scott (2010), Stubbs (2010), Berber Sardinha (2010), Kenny (2011), Kruger (2002) u Olohan (2004) en el campo de los estudios de traducción, y los de Salway (2007), Arma, (2011), Soler (2012, 2013, 2018a, 2018b) o Walczak y Fryer (2017) en el ámbito de la AD. Los métodos de identificación de metáfora más interesantes, como el Metaphor Candidate Identifier de Berber Sardinha (2007, 2009, 2011, 2015), el CorMet de Mason (2004) o la metodología de identificación de Stefanowitsch (2006), denominada Metaphorical Pattern Analysis (MPA) nos condujeron al método que seleccionamos como base de nuestro trabajo, el Metaphor Identification Procedure (MIP), del Grupo Pragglejaz, (2007) que posteriormente fue mejorado por Steen et al. (2010b), el Metaphor Identification Procedure Vrije University (MIPVU). Basándonos en estudios recientes de investigadores externos al grupo de la Universidad Vrije que han adaptado el

MIPVU a sus necesidades investigadoras (Berger, 2013; Marhula y Rosiński, 2014; Berri y Bregnant, 2015; M. Shitikov, 2018), decidimos que era la base ideal para estudiar la metáfora en las guías audiodescriptivas. Una vez seleccionado, nuestro **segundo objetivo** era adaptarlo al tipo textual de la AD y a sus características formales, labor que llevamos a cabo en el capítulo 4, con las adaptaciones específicas del método. El **tercer objetivo** ha sido crear un método de clasificación y análisis que sirviera para estudiar los usos metafóricos en las guías audiodescriptivas basándonos en los niveles gramatical, comunicativo y visual de la metáfora, que son los más relevantes para nuestro estudio. Decidimos tratar el nivel gramatical desde una taxonomía basada en el trabajo de Simone y Masini (2014) sobre la tipología léxica y semántica, y así clasificar el dominio origen, es decir, las expresiones lingüísticas que traducen la imagen del dominio meta en objeto, acción, modificador y cualificador. En cuanto al nivel comunicativo, partimos de la clasificación de Steen et al. (2011) en metáforas según la novedad, por un lado, y según la directividad y la deliberabilidad, por otro. El nivel visual se basó en los momentos narratológicos de las guías audiodescriptivas y la información visual que se deriva de ellas (Soler, 2013), y se dividió en metáfora de texto y de contexto. Por último, con el **cuarto objetivo** pretendíamos buscar y analizar patrones recurrentes de activación de metáforas en el corpus compilado. Para tal efecto, creamos un árbol de etiquetas y un proceso de etiquetado por niveles que puede resumirse en el siguiente esquema:

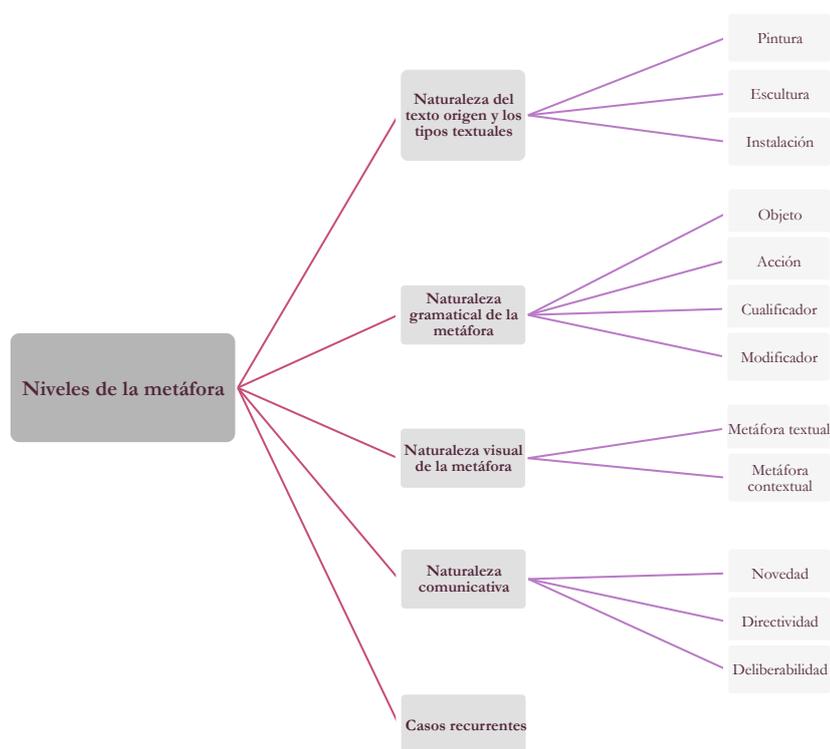


Imagen 7: Clasificación por niveles de análisis de la metáfora

Tal como podemos comprobar en el esquema, para llevar a cabo la discusión sobre el papel de la metáfora para las personas con DV en el entorno museístico, hemos presentado de forma pormenorizada los resultados, tanto cuantitativos como cualitativos, según la naturaleza del texto origen y los tipos textuales (escultura, pintura e instalación); según el tipo de unidad léxica, es decir, según su naturaleza gramatical (objeto, acción, cualificador y modificador); según la naturaleza comunicativa de la metáfora (novedad, directividad y deliberabilidad); según la naturaleza visual de la metáfora (de texto y o de contexto); y según el tipo de caso recurrente que aparece en el corpus (personificación, sinestesia, contraposición, participación, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal). Además, hemos analizado los marcadores utilizados para llevar a cabo la directividad y la deliberabilidad del recurso retórico central de nuestra tesis. Gracias a todos estos datos, que hemos cruzado y comparado entre sí, hemos podido analizar el tipo de mecanismos que aparecen en el corpus y las unidades identificadas como metáfora, además de los tipos de relaciones que se establecen entre ellas.

La **cuarta y última hipótesis**, que fue posible gracias a nuestra experiencia en museos e investigaciones previas, trataba “la información visual de las obras, que consideramos abstractas para las personas con DV en el sentido de que no se conocen ni pueden verse, y las AD de las obras, que son concretas y familiares, en el sentido de que están relacionadas con el mundo real y son conocidas por los receptores, por lo que ayudan a la comprensión. Tras llevar a cabo los estudios previos que ya hemos mencionado y un análisis preliminar del corpus, establecimos que en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo existe un tipo de metáfora novedosa, directa y deliberada que sirve para trasladar de forma concreta esa información visual abstracta y compleja para las personas con DV a través de unos patrones reconocibles creados a partir de marcadores metafóricos y casos recurrentes”. Basándonos en las teorías y estudios de metáfora deliberada (Steen et al., 2017; Dorst, 2011; Reijnierse et al., 2018), decidimos, **primero**, estudiar y analizar los diferentes tipos de metáfora que aparecen en las guías audiodescriptivas según su naturaleza gramatical, comunicativa y visual. Los resultados pueden consultarse de forma muy pormenorizada en el capítulo 6, pero podemos resumir las conclusiones en que el uso de la metáfora novedosa, directa y deliberada es extremadamente superior al que ocurre en otros géneros textuales, con casi un 57% de aparición en el corpus del total de las unidades metafóricas, frente a un 35% de aparición de la metáfora convencionalizada, indirecta y no deliberada, que ha ocupado un lugar exclusivo y central en los estudios de metáfora (Steen et al., 2010a, 2010b). Este tipo de metáfora, aunque aparece en menor proporción, también es muy característica de este tipo de textos. Nos referimos a los casos de personificaciones, metáforas sinestésicas y usos del color metafóricos. Son metáforas que, para el hablante cotidiano, son expresiones familiares (Croft y Cruse, 2004: 105) y sus usos están asimilados en la sociedad.

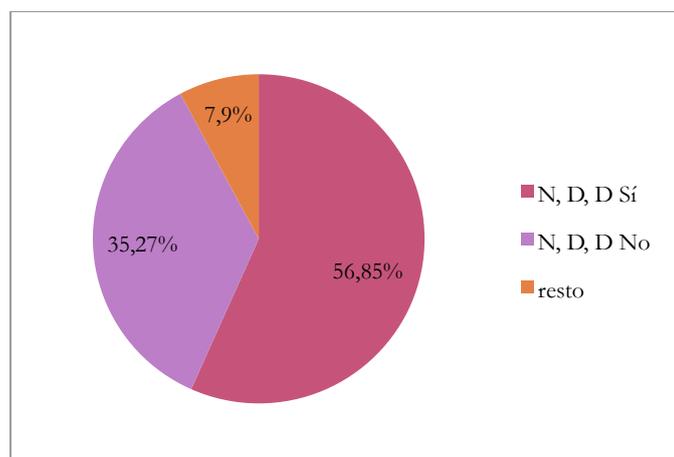


Gráfico 71: Porcentaje metafórico por nivel comunicativo

Si observamos los datos generales de aparición en el lenguaje, en el género académico, tan solo un 0,1% de las metáforas son directas; en la ficción, un 0,4%; en la conversación, no llega al 0,1%; y en la prensa, un 0,4% (Hermann, 2013: 101). Nuestros datos muestran que más del 5,14% del lenguaje que se utiliza en nuestro corpus está formado por metáforas de esta tipología. El uso de metáforas deliberadas es, por tanto, muy alto en las AD museísticas. En cuanto a los tipos de lexemas de las metáforas identificadas en el corpus casi la mitad del total está formado por los objetos (539 unidades), mientras que la otra mitad está formada por 28% de acciones (330 unidades), 22% de cualificadores (260 unidades) y tan solo un 3% (32) pertenece a la categoría de modificadores. Nuestro análisis ha revelado que el lenguaje metafórico no se distribuye equitativamente entre las clases de palabras y los géneros. Esta distribución atiende a las características de los géneros pictóricos, a la dificultad y a la subjetividad visual y a la abstracción de la información. Según Biber et al. (1999: 232), los sustantivos son el principal medio de especificación referencial, ya que muestran qué o quiénes son la parte central de una obra visual. Estos objetos metafóricos, utilizados de forma directa, se contraponen con las acciones, que suelen ser metáforas indirectas, como la ya mencionada personificación. Los cualificadores ocupan un espacio menos importante que las demás unidades léxicas, pero tienen un papel necesario en la AD de arte, ya que su función principal es delimitar o restringir la referencia de un sustantivo (Biber et al., 1999: 506). Suelen aparecer adjetivos prototípicos que denotan características tales como color, tamaño y forma. Aunque los adverbios relacionados con las metáforas no aparecen en una proporción elevada, las tareas que realizan parecen

ser importantes para la AD de arte. En obras de géneros como el expresionismo abstracto, se utilizan para estructurar el texto y orientar a los receptores. Nuestra metodología deja fuera la identificación y posterior análisis de las preposiciones, que en otros registros (Hermann, 2013: 103), son el tipo de unidad léxica más importante en términos de distribución de metáforas. Al menos un tercio de todas las preposiciones son metafóricas en ficción, conversación y textos académicos.

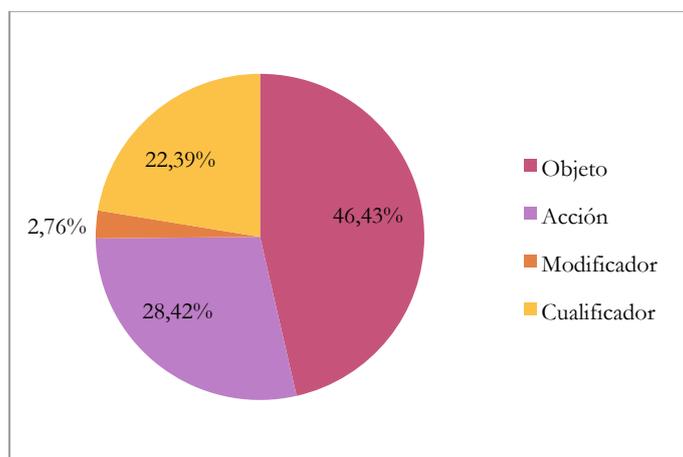


Gráfico 72: Porcentaje metafórico por nivel gramatical

Este dato es muy llamativo, ya que se relaciona directamente con la abstracción y la conceptualidad del arte contemporáneo: los “objetos” o sustantivos son las unidades que reflejan en mayor medida la traslación de dominio origen a dominio meta en tanto que son los principales portadores de significado visual. Su uso puede ser menos convencional que otras clases de unidades léxicas. Por lo tanto, los géneros menos figurativos o más complejos requieren de objetos, frente al arte más figurativo, como el realismo o la escuela Ashcan, que se basa en acciones y cualificadores para explicar los eventos. Podemos comprobar esto en los géneros artísticos más conceptuales, como el Fluxus, en los que existe la necesidad de crear comparaciones con elementos conocidos, objetos reales y palpables para poder entender la abstracción de las líneas y formas de géneros tan ambiguos y no figurativos.

Los géneros contemporáneos más abstractos y conceptuales, pues, presentan un uso prominente de objetos y eventos metafóricos. Las obras y los textos más abstractos y complejos parecen requerir de más mapeos metafóricos que otros

géneros más figurativos (Krenmayr, 2011: 115). En nuestro caso, podemos hablar de una doble abstracción que multiplica la metaforicidad de las AD de nuestro corpus. Primero, contamos con la abstracción artística, que muestra realidades complejas de procesar a simple vista. A esa abstracción se le suma la imposibilidad de ver lo que existe en la obra, por lo que lo visual se convierte en abstracto y desconocido. Tiene que recrearse de nuevo a base de objetos y eventos que ocurren y que se parecen a otros. Estos otros, concretos y conocidos, sirven para definir la obra de arte o sus partes.

Después de esta labor, como **segundo objetivo**, hemos analizado el uso de marcadores metafóricos de forma cualitativa y cuantitativa en nuestro corpus. Los marcadores léxicos de los mapas entre dominios son aquellas palabras que alertan al receptor de que existe alguna forma de contraste o comparación (Goatly, 1997). En nuestro análisis hemos identificado 308 marcadores metafóricos lingüísticos y uno vocal, de los que los más significativos son *like*, *as*, *suggest**, *seem**, *shape*, *form*, *almost* y *appear*. *As* aparece 50 veces y *like*, el marcador más recurrente y marcador de símiles por antonomasia, 134, es decir, más del 11% de las unidades identificadas como metáforas están marcadas con *like*. Es un dato muy elevado en comparación con otros géneros textuales. Además, es esclarecedor que todas las unidades metafóricas que están acompañadas de marcadores son deliberadas y directas, y de ahí la importancia del estudio de estas expresiones tan valiosas para comparar lo visual con el conocimiento del mundo. Por otra parte, el **tercer objetivo** era analizar el uso de casos recurrentes de forma cualitativa y cuantitativa en nuestro corpus. Estos casos son personificación, sinestesia, contraposición, participación por medio de movimiento, participación por medio de preguntas, color, suposición, referencia cultural, referencia intratextual, opcionalidad, forma, doble marcador, técnica, objetividad y énfasis vocal. Este estudio también nos ha servido para exponer los interesantes resultados del análisis que hemos obtenido al estudiarlos de forma individual y en relación a los resultados anteriores. Todos los análisis y los datos cruzados han dado como resultado los patrones de los tipos de lexema que se utilizan para llevar a cabo las estrategias relacionadas con la metáfora, su forma comunicativa, es decir, cuándo son novedosas, directas y deliberadas y cuándo no lo son, qué géneros acogen un mayor número de unidades y otros resultados relevantes para forjar nuestras conclusiones con respecto a su relación con mecanismos de la metáfora como herramienta de comunicación. Tras este

análisis y tras estudiar detenidamente nuestros resultados y los patrones y pautas de metáfora de nuestro corpus, el **cuarto objetivo** era establecer unos patrones del uso de las metáforas en las AD museísticas, labor que hemos llevado a cabo en el capítulo 6 y que tiene su objeto más importante en la metáfora deliberada, los casos recurrentes y los marcadores.

7.2 La importancia de la metáfora deliberada

Gracias a estos resultados, podemos establecer que las AD de arte cuentan con un número elevado de metáforas deliberadas, y que la abstracción y conceptualidad del texto origen aumenta su porcentaje de aparición. Cuanto más abstracto en un objeto museístico, mayor es la cantidad de palabras y expresiones relacionadas con la metáfora deliberada. La metáfora deliberada está muy relacionada con la función comunicativa porque, al realizarse de forma consciente, se realiza con un objetivo comunicativo, “hence requires some feature which alerts the addressee that it is intended to be realized as a metaphor” (Steen, 2009). Cuando los emisores instan a sus receptores a establecer un dominio origen separado del dominio meta, deliberadamente evocan un dominio conceptual ajeno que funciona como base para una comparación metafórica. Es decir, se exige al destinatario que desvíe su atención de un dominio meta a un dominio origen (Steen, 2015, 2016) ya que el dominio fuente es parte del significado referencial de la expresión en el que se usa (Reijnise, 2017). Se puede hacer una distinción clave entre las metáforas deliberadas, usadas en mayor medida en discursos específicos, educativos e ideológicos, y las metáforas convencionales, que aparecen como parte de los recursos cotidianos del lenguaje, a menudo con fines interactivos y organizativos (Cameron, 2003), como los adjetivos cualificadores (colores, formas, sinestesias) y los verbos de movimiento (personificaciones).

Las metáforas deliberadas y directas, normalmente acompañadas en nuestro corpus de la novedad, sirven para traducir elementos de la más diversa índole, como la unidad extraída de la obra de Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon: The slice of melon is as sharp as **the curved blade of a scythe***, que ejemplifica el carácter vívido y la facilidad para traducir una imagen de forma sencilla al imaginario de los receptores a través de elementos conocidos y a veces tan vagamente

contextualizados como el arte moderno. Este tipo de metáfora, parte central de las AD, también se utiliza para trasladar información histórica, como en el caso de *Lightning with Stag in its Glare*, de Joseph Beuys, con una deliberación marcada por el propio término de *metáfora: materials like those here were a metaphor for the creative forces in all of us which can heal society*. De este modo, la subjetividad se ve suavizada y la experiencia visual se separa de la mera interpretación.

Como comentábamos al comienzo de esta tesis doctoral, si tenemos en cuenta que las metáforas son deliberadas cuando son directas y que la metáfora es una potente herramienta de comunicación, su uso en las AD de arte para ciegos estaría totalmente justificado. Hemos podido comprobar que el uso de este tipo de recurso retórico con una función comunicativa de trasladar a través del código lingüístico lo que no pueden recibirse por el canal visual aparece en muchos de los ejemplos que hemos estudiado en nuestro corpus. Aparece pues el símil con una realidad externa que forma parte del conocimiento del mundo de los receptores y la realidad objetiva del cuadro. Este tipo de metáfora tiene que localizarse con un enfoque de abajo a arriba, ya que los marcadores metafóricos nos conducen a validar la deliberabilidad de las unidades. Esta es la razón por la que es importante realizar la identificación de metáforas potencialmente deliberadas de manera ascendente, partiendo de los datos del corpus en lugar de una lista de unidades o temas.

Tengamos en cuenta que, a través de un análisis de corpus con nuestra metodología, solo podemos identificar metáforas que son potencialmente deliberadas, ya que no se considera la asimilación de las metáforas por parte de los receptores. Estos datos nos deben servir en un futuro como punto de partida para experimentos psicolingüísticos y/o psicológicos que prueben las predicciones de “deliberabilidad”. Con estos estudios también se puede investigar hasta qué punto son relevantes otros factores en el procesamiento deliberado de metáforas: registro, entorno comunicativo, prominencia, aptitud, conocimiento lingüístico, emociones, imágenes visuales, etc. Todos estos aspectos pueden jugar un papel en la producción, recepción y efectos de la metáfora deliberada. Deberían tenerse en cuenta si queremos llegar a una comprensión más completa del papel y la función de la metáfora en la comunicación entre los usuarios de una lengua. Sin embargo, todos estos son

aspectos que no pueden determinarse sobre la base de textos de guías audiodescriptivas por sí solos y que trataremos en el siguiente apartado.

7.3 La importancia de las investigaciones futuras

Los análisis cuantitativos son muy interesantes y necesarios cuando nos aproximamos a un género textual novedoso, cuyas características no han sido definidas en su totalidad y, sobre todo, cuando analizamos una característica tan específica, cuantificable y mensurable como es la metáfora. Gracias a nuestra metodología apoyada en el MIPVU, hemos probado que la metáfora lingüística y las expresiones relacionadas con ella pueden identificarse y analizarse de forma satisfactoria. Este método proporciona unas directrices útiles para identificar metáforas lingüísticas, incluso cuando la investigación se realiza de forma individual sin revisiones de pares, tal como hemos podido comprobar en esta tesis. El método en sí mismo, con sus pautas y fases pormenorizadas y establecidas, permite a los investigadores tomar decisiones coherentes, transparentes y reproducibles al identificar metáforas. Es un proceso lento, sobre todo cuando se analizan corpus de dimensiones muy grandes, que consume mucho tiempo y que debe revisarse durante el proceso de trabajo y al finalizarlo, dado que los conocimientos sobre el corpus y sobre sus patrones se van modificando y aumentando a medida que se aprehenden todas las unidades léxicas. En nuestro trabajo, una exploración inicial nos advirtió de la existencia de casos recurrentes que, más tarde, fuimos identificando bajo un mismo denominador y que revisamos al conocer el corpus completamente. Este proceso manual de etiquetado conduce a un aprendizaje profundo sobre el objeto de trabajo que configura el análisis cualitativo. Tener constancia de los patrones y de las relaciones que ocurren a medida que anotamos el corpus ha sido una parte esencial del proceso de esta tesis, y ha dado pie a las discusiones más interesantes del capítulo 6.

Este conocimiento experto de la herramienta de trabajo, es decir, el corpus de guías audiodescriptivas de arte contemporáneo, nos conduce a identificar posibles mejoras del proceso de identificación. Una vez obtenidos unos resultados que nos muestran la tipicidad de metáforas en el corpus, es posible virar nuestro enfoque a un híbrido entre los que tratan de acceder al texto de

abajo a arriba, como el nuestro, y los que se encargan de identificar unidades léxicas o expresiones modelo directamente. Planteamos, por ejemplo, realizar una búsqueda con programas como el Metaphorical Pattern Analysis (MPA), de Stefanowitsch (2006) de marcadores, en particular del marcador *like*. Con este método, primero se identifican las palabras clave de un dominio meta (a través del análisis de frecuencias, por ejemplo), y luego se extraen las concordancias que incluyen esas palabras en un corpus. La herramienta puede recuperar un gran número de patrones metafóricos buscando el lexema del dominio meta o del marcador en un corpus e identificando las metáforas asociadas a esos patrones metafóricos. Sin embargo, es necesario recordar que la razón de ser de nuestra investigación es el análisis de abajo a arriba. En nuestro análisis hemos identificado los patrones contextuales de *like*, como que las unidades con las que aparece tienen dominios origen y meta muy diferentes y que no pertenecen al mismo dominio conceptual, que ocurre de forma reiterada una repetición de usos vívidos y conceptuales y que tiene lugar la función más compleja del lenguaje, que traslada imágenes complejas para personas que no pueden ver pero que pueden sentirse conectadas con lo visual a través de su conocimiento del mundo. También observamos una gran utilidad en conectar los métodos más innovadores de análisis de corpus, como ATLAS.ti, con nuestra metodología. Tras realizar investigaciones paralelas con esta herramienta, podemos confirmar que podría ser un punto de partida excepcional para crear una futura herramienta de análisis de corpus y etiquetado, base del futuro TRACCE Arte. Tiene una interfaz fácil de usar y numerosas opciones de recuperación de datos, además de ofrecer la posibilidad de realizar un análisis semántico gracias a la función de crear códigos semánticos personalizados, que son asignados a segmentos de texto y son fácilmente recuperables para obtener datos cuantitativos y cualitativos del corpus.

Un análisis cuantitativo describe el texto y es un punto de partida muy acertado, pero no describe el discurso (Koller, 2004: 192). Los objetivos comunicativos varían mucho entre géneros. Podemos hablar de género refiriéndonos a la AD, pero también a la guía audiodescriptiva en contraposición con la visita guiada. También podemos hacer distinción entre una guía audiodescriptiva de museos de arte contemporáneo y una de museos de arte barroco e, incluso, entre las AD del modernismo americano y del action painting. En esta investigación hemos comparado la metafóricidad y los usos metafóricos de todos los géneros

artísticos que componen nuestro corpus, además de observar las diferencias entre nuestro corpus y otros de ficción, conversación y mundo académico que han servido de base a nuestra tesis, pero es necesario que profundicemos en las diferencias entre la visita guiada y las guías audiodescriptivas y entre el arte más abstracto y el más figurativo en el futuro. Nuestra hipótesis de que el arte abstracto y contemporáneo es más metafórico se ha probado gracias a la comparación con géneros más figurativos, pero creemos que debemos ahondar en las diferencias con géneros que no pertenezcan al arte actual y que sean totalmente figurativos, como la pintura barroca. Los objetivos que se persiguen dentro de los diferentes dominios del discurso se reflejan en registros lingüísticos especializados y diversos (Halliday, 1979), y esto puede verse reflejado en la AD en directo, sobre todo, donde las características de la comunicación son diferentes.

Muy relacionado con esto, debemos apuntar a las nuevas tendencias de multimodalidad y traducción a través de otros canales que van apareciendo cada vez más asiduamente en los museos, como el canal táctil (Cabezas, 2017). En las visitas guiadas se introducen materiales de apoyo, como diagramas, reproducciones o réplicas, que sirven para traducir la experiencia visual y que se supeditan a la AD. Creemos que sería necesario analizar la repercusión que tienen estos materiales en relación a la metáfora, dado que son, como nuestro recurso retórico, una herramienta de acceso al conocimiento que se suma a la AD ordinaria, informativa y descriptiva. Además, no podemos olvidar que la AD de arte es una modalidad de traducción intersemiótica y multimodal y, por lo tanto, es fundamental que los estudios descriptivos de este fenómeno de traducción analicen la conexión entre lo visual y lo no visual. Por un lado, un alto porcentaje de personas con DV cuentan con un resto visual que les permite acercarse de algún modo visual a la obra, y hay que tener en consideración también su experiencia. En el corpus hemos podido observar momentos en los que los audiodescriptores se refieren directamente a la experiencia visual de los receptores, a través de preguntas o verbos de percepción visual. Sorprendentemente, esto también está relacionado con la capacidad de la AD de revelar mundos visuales e imágenes mentales a través de las palabras, de los esquemas mentales (Johnson, 1987) tan característicos de las metáforas. Por otro, también tenemos que tener en cuenta la imagen como texto origen, siempre. Una de las investigaciones futuras que creemos más necesarias es la ya

mencionada creación de una herramienta de etiquetado multimodal, TRACCE Arte, en la que se puedan etiquetar las unidades léxicas junto con las imágenes a las que hacen referencia, para crear un protocolo de patrones más utilizados y servir como herramienta de etiquetado y referencia para audiodescriptores. En la siguiente imagen podemos ver la referencia visual de las metáforas que han sido etiquetadas en la obra de Joseph Beuys, *Lightning with Stag in its Glare*.

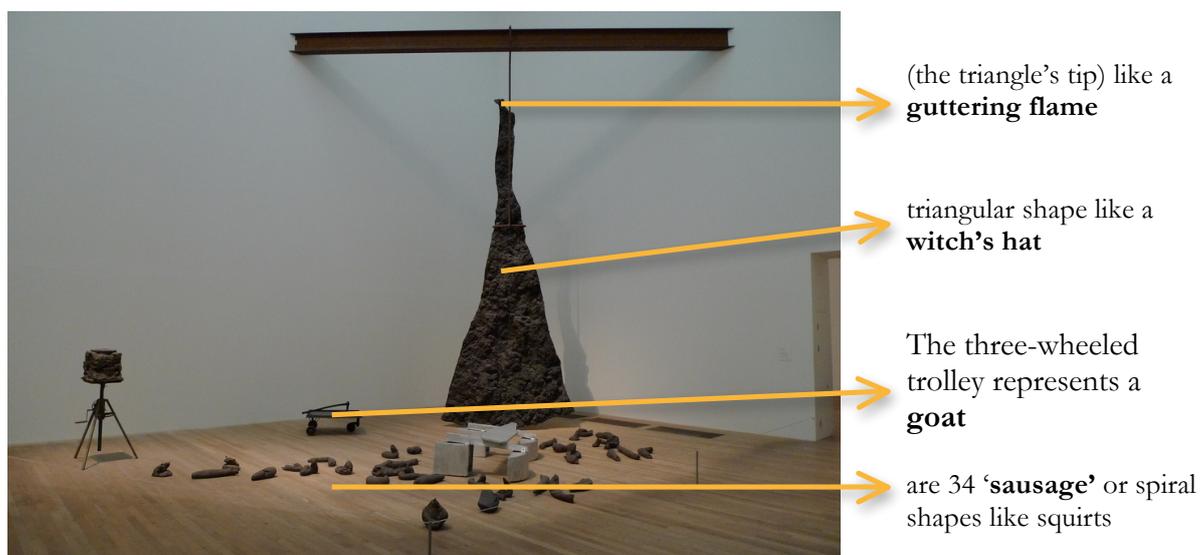


Imagen 8: *Lightning with Stag in its Glare*, Joseph Beuys: ejemplo de referencia intersemiótica

La herramienta TRACCE Arte puede basarse en la interfaz de Taggetti y ATLAS.ti para obtener todas las funcionalidades necesarias para estudiar la metáfora en sus cuatro niveles: nivel textual, nivel gramatical, nivel comunicativo y nivel visual. La siguiente imagen muestra la interfaz de Taggetti, que como hemos comentado con anterioridad en esta tesis doctoral, es una herramienta de etiquetado manual que, hasta el momento, ha servido para etiquetar más de 300 películas gracias a su sistema de etiquetado semántico dividido en tres niveles. Esta subdivisión del etiquetado, que atiende a los diferentes lenguajes que componen la AD, constituye uno de los hallazgos más relevantes para la posterior gestión de la información obtenida, pues permite establecer comparaciones para buscar parámetros y equivalencias pertinentes entre los distintos esquemas, esto es, narratológicos, cinematográficos y gramaticales. Nuestra propuesta es establecer una herramienta similar dividida en los cuatro

niveles de nuestro análisis que sirva para cruzar datos y obtener patrones de la imagen estática.

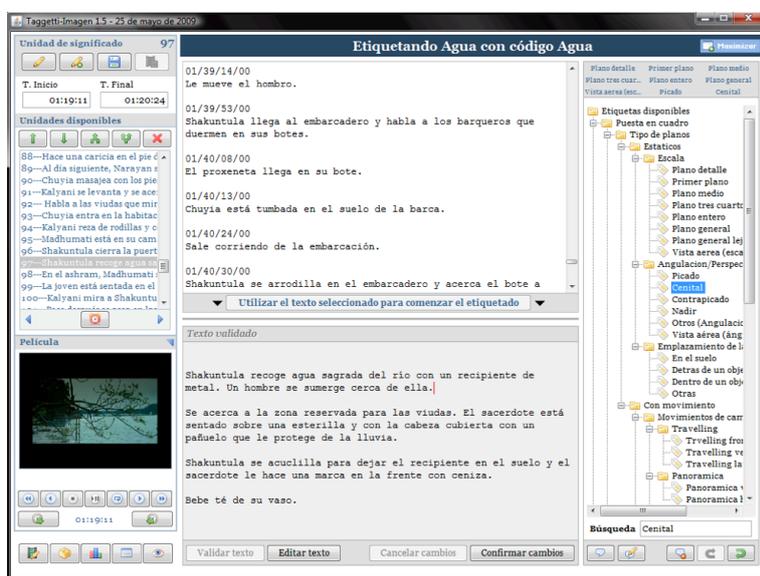


Imagen 9: Interfaz de Taggetti

Tal como venimos comentando en esta tesis, otro de los pilares de este trabajo es la unión de esfuerzos a nivel académico y profesional, y la relación entrelazada entre ambos niveles y trabajos. Creemos que una investigación académica de calidad no puede crecer si no se basa en la experiencia profesional que se desarrolla en los museos y que esa experiencia no puede avanzar si no sigue unas fases adecuadas de investigación en traducción accesible. Es también muy necesario hacer una recapitulación de contenidos en las directrices existentes sobre el uso de metáfora porque, si bien exhortan a usar un lenguaje objetivo, en sus líneas abogan por el uso de metáforas y ciertamente hemos comprobado que se usan en las AD. Es de vital importancia hacer un cambio de paradigma general sobre lo que debe incluirse en la AD aparte de los aspectos visuales: forma, movimiento, color, sonido, perspectiva e información de apoyo (Bittner, 2012: 57), y que defina de forma correcta la diferenciación entre la objetividad y la subjetividad. Creemos que las directrices, en lugar de restringir la manera en la que tiene que trabajar un audiodescriptor, deben proporcionar una estrategia general y una serie de pautas sobre qué hacer y no tanto sobre qué no hacer,

dejando espacio para el cambio y el desarrollo, con ejemplos extraídos de medios audiovisuales evaluados y probados con audiencias con DV.

Las teorías de la metáfora como herramienta de comunicación y de la deliberabilidad como característica central de las AD de arte contemporáneo no se pueden sostener si no se llevan a cabo estudios de recepción, análisis contextuales y observaciones de diferentes prácticas en los propios museos. También es esencial que los profesionales hagan accesibles sus proyectos a los investigadores y viceversa en foros de intercambio, congresos, talleres y proyectos de innovación docente, por ejemplo, como viene realizando el grupo TRACCE desde el año 2007, en los que profesionales y universidad caminan de la mano avanzando hacia la accesibilidad a la cultura. Del mismo modo, creemos que es necesario que los profesionales sigan formándose de forma permanente en las nuevas prácticas y teorías y que los investigadores realicen más trabajos de campo y estudios de recepción.

Y con estos estudios de recepción llegamos a la que es, sin duda, la parte más importante de este intercambio: los usuarios. La accesibilidad a la cultura no puede avanzar si no lo hace a través de los testimonios, trabajo conjunto y colaboraciones de las personas con DV. Es muy necesario que se cree un intercambio triangular entre los profesionales, tanto empresas como museos públicos y privados, el personal académico y universitario y las asociaciones que trabajan por y para las personas con DV, con esas personas liderando este cambio de paradigma que, durante décadas, no ha conseguido de forma satisfactoria unir fuerzas y conocimientos, necesidades y anhelos, en el ámbito de la accesibilidad museística. No abogamos por una línea de investigación que se centre únicamente en los estudios de recepción, sino en un proceso de desarrollo de proyectos que parta desde el comienzo con el apoyo de las personas con discapacidad, como asesores, creadores de contenidos y sujetos de estudio. En lo que respecta a los estudios de recepción, abogamos por aumentar las redes de colaboración al mayor número posible de sujetos a través de contactos con las asociaciones y a través de proyectos que lleguen a los dispositivos inteligentes de las personas con DV a través de internet y estudios sencillos y adaptados que puedan realizar desde su casa. Estos estudios de recepción, sumados a los que se desarrollen en el seno de los museos, deben, por un lado, centrarse en AD con y sin recursos metafóricos, para probar la validez real de su uso; y, por otro, en

mostrar diversas opciones y estilos, con los que pueda probarse tanto la aceptación de las AD como la comprensión y la experiencia artística que puede tener lugar si se introducen metáforas en las AD. Con nuestra investigación hemos podido comprobar que la metáfora es una herramienta esencial en las guías audiodescriptivas de arte contemporáneo de cuatro museos representativos del panorama actual internacional, como son el Brooklyn, el Whitney, el MoMa y la Tate Modern. Basándonos en estos resultados y de las teorías que hablan de que la comunicación entre las personas parte de un uso adecuado de los recursos retóricos y subjetivos que facilitan las interacciones y desempeñan un papel importante en la mejora de la comprensión (Gibbs, 1994: 34), es momento de avanzar con esas personas y conocer la importancia real de la metáfora en la traslación de las imágenes, de analizar cómo lo abstracto se convierte en concreto.

Y que ellos nos lo muestren, con sus palabras, a nuestros ojos.

Referencias

Text and Technology: In Honour of John Sinclair, 233-250. Amsterdam: John Benjamins.

Ballester, A. (2007). La audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación. *TradTerm*, 13, 151-169. 11 de enero de 2019. <<http://myrtus.uspnet.usp.br/tradterm/site/images/revistas/v13n1/v13n1a09.pdf>>.

Baños, R., Bruti, S. y Zanotti, S. (2013). Corpus linguistics and Audiovisual Translation: in Search of an Integrated Approach. *Perspectives: Studies in Translatology* (21)4, 483-90.

Baumgarten, N. (2005). *The secret agent: Film dubbing and the influence of english*. Universidad de Hamburgo. Tesis doctoral sin publicar.

Baumgarten, N. (2008). Yeah, that's it!: Verbal reference to visual information in film texts and film translations. *Meta*, 53(1), 6-25.

Beger, A. (2011). Deliberate metaphors? An exploration of the choice and functions of metaphors in US-American College lectures. *Metaphorik.de*, 20, 39-56.

Beger, A. (2015). Metaphors in psychology genres: Counseling vs. academic lectures. En J. B. Herrmann y T. Berber Sardinha (Eds.). *Metaphor in Specialist Discourse*, 53-78. Amsterdam: John Benjamins.

Belinchón, M. (1999). Lenguaje no literal y aspectos pragmáticos de la comprensión. En: F. Cuetos y M. de Vega (Eds.), *Psicolingüística del español*, 307-373. Madrid: Editorial Trotta.

Benecke, B. (2004). Audio-Description. *Meta*, 49(1), 78-80.

Benecke, B. y Dosch, E. (2004). *Wenn aus Bildern Worte werden*. Múnich: Bayerischer Rundfunk.

-
- Bennison, P. y Bowker, L. (2000). Designing a Tool for Exploiting Bilingual Comparable Corpora. *Actas de LREC 2000*. Atenas, mayo de 2000. 11 de enero de 2019. <<http://www.lrec-conf.org/proceedings/lrec2000/pdf/20.pdf>>.
- Berber Sardinha, T. (2010). A Program for Finding Metaphor Candidates in Corpora, *The ESspecialist*, 31(1), 46-67.
- Berber Sardinha, T. (2012). An assessment of metaphor retrieval methods. En F. MacArthur, J. L. Oncins-Martínez, M. Sánchez-García y A. M. Piquer-Píriz (Eds.), *Metaphor in Use: Context, culture, and communication*, 38, 32-54.
- Berber Sardinha, T. (2015). Metaphor in Specialist Discourse. En J. B. Herrmann y T. Berber Sardinha (Eds.), *Metaphor in Specialist Discourse*, 17-52. Amsterdam: John Benjamins.
- Berri, M, y Bregant, L. (2015). Identificación de metonimias y metáforas: cuestiones metodológicas. *Lenguaje*, 43(2), 219-245. 11 de enero de 2019. <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792015000200002&lng=en&tlng=es>.
- Berri, U. y Fricker, C. (2013). *Audiodeskription und Raum. Wahrnehmung sehbehinderter und sehender Rezipienten im Vergleich*. Tesis de grado sin publicar. ZHAW School of Applied Linguistics.
- Biber, D. y Conrad, S. (1998). *Corpus Linguistics: Investigating language structure and use*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Biber, D. y Conrad, S. (2009). *Register, genre, and style*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Biber, D. y Finegan, E. (1994). *Sociolinguistic Perspectives on Register*. Nueva York: Oxford University Press.

- Birke, J. y Sarkar, A. (2007). Active learning for the identification of nonliteral language. *Actas del congreso Computational Approaches to Figurative Language*. Rochester, Nueva York, 21-28.
- Bittner, H. (2012). Audio description guidelines, a comparison. *New Perspectives in Translation*, 20, 41-61.
- Black, M. (1962). *Models and Metaphors. Studies in Language and Philosophy*. Ithaca: Cornell University Press.
- Bolaños, S. (2015). La lingüística de corpus: perspectivas para la investigación lingüística contemporánea. *Forma y Función*, 28(1), 31-54.
- Bolognesi, M. (2016). Modeling Semantic Similarity between Metaphor Terms of Visual vs. Linguistic Metaphors through Flickr Tag Distributions. *Frontiers in Communication* 1(9). 11 de enero de 2019 <<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fcomm.2016.00009/full>>.
- Bordwell, D. (1979). *Narration in the fiction film*. Londres: Methuen.
- Bourne, J. y Jiménez, C. (2007). *From the Visual to the Verbal in Two Languages: a Contrastive Analysis of the Audio Description of The Hours in English and Spanish*. En J. Díaz-Cintas, P. Orero y A. Remael (Eds.). *Media for All: Approaches to Translation Studies*, 175-187. Ámsterdam: Rodopi.
- Bourne, J. y Lachat, C. (2010). Impacto de la Norma AENOR: valoración del usuario. En C. Jiménez, C. Seibel y A. Rodríguez, *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*, 315-333. Granada: Tragacanto.
- Bowdle, B. y Gentner, D. (2005). The career of metaphor. *Psychological review*, 112(1), 193-216.
- Braun, S. (2007). Audio description from a discourse perspective: a socially relevant framework for research and training. *Linguistica Antverpiensia*, 6,

357-372.

Braun, S. (2008). Audiodescription Research: State of the Art and Beyond. *Translation Studies in the New Millennium*, 6(2008), 14-30.

Caballero R., Suárez-Toste E. (2008). Translating the senses. Teaching the metaphors in winespeak. En F. Boers y S. Lindstromberg (Eds.). *Cognitive Linguistic Approaches to Teaching Vocabulary and Phraseology*, 241-259. Berlín/Nueva York: Mouton de Gruyter.

Cabezas, N. (2017). *Audiodescripción con apoyo táctil en contextos museísticos: evaluación de una nueva modalidad de traducción accesible*. Universidad de Granada. Tesis doctoral sin publicar.

Cagigal, J. M. (1979). *Cultura intelectual, cultura física*. Buenos Aires: Kapelusz.

Cameron, L. (1999). Operationalising 'metaphor' for applied linguistic research. En L. Cameron y G. Low (Eds.). *Researching and applying metaphor*, 3-28. Cambridge: Cambridge University Press.

Cameron, L. (2003). *Metaphor in educational discourse*. London; New York: Continuum.

Cameron, L. y Deignan, A. (1998). Metaphor signalling devices in talk: Tuning intersubjectivity. *Actas del BAAL*, septiembre de 1998. Universidad de Mánchester, 10-12.

Cameron, L. y Deignan, A. (2003). Combining Large and Small Corpora to Investigate Tuning Devices Around Metaphor in Spoken Discourse. *Metaphor and Symbol*, 18(3), 149-160.

Cameron, L. y Low, G. (1999). *Researching and Applying Metaphor*. Cambridge: Cambridge University Press.

Chapado Sánchez, M. (2010). La audiodescriptibilidad del film: una nueva

- perspectiva de análisis fílmico. *Frame*, 6, 159-195. 11 de enero de 2019. <http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num6/estudios/9%20Audescripci%F3n_MartaChapado.pdf>.
- Charteris-Black, J. (2004). *Corpus approaches to critical metaphor analysis*. Basingstoke/ Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Charteris-Black, J. (2012). Forensic deliberations on purposeful metaphor. *Metaphor and the Social World*, 2(1), 1-12.
- Charteris-Black, J. y Musolff, A. (2003). 'Battered hero' or 'innocent victim'? A comparative study of metaphors for euro trading in British and German financial reporting. *English for Specific Purposes*, 22, 153–176.
- Chaume, F. (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chilton, P. (1996). *Security metaphors: Cold war discourse from containment to common house*. New York: Peter Lang
- Chmiel A. y Mazur I. (2012a). AD reception research: Some methodological considerations. En E. Perego (Ed.). *Emerging topics in translation: Audio description*. Trieste: EUT, 57-80.
- Chmiel A. y Mazur I. (2014). *Audiodeskrypcja [Audio description]*, Poznań: Wydział Anglistyki UAM.
- Chmiel A. y Mazur I. (2016). Researching Preferences of Audio Description Users – Limitations and Solutions, *Across Languages and Cultures*, 17(2), 271-288.
- Chmiel, A. y Mazur, I. (2012b). Audio Description Made to Measure: Reflections on Interpretation in AD Based on the Pear Tree Project Data. En A. Remael, M. Carroll y P. Orero (Eds.). *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads*, 173-188. Ámsterdam: Rodopi.

-
- Cienki, A. (1997). Some properties and groupings of image schemas. En M. Verspoor, K. D. Lee y E. Sweetser (Eds.). *Lexical and Syntactical Constructions and the Construction of Meaning*, 3-15. Ámsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Cienki, A. (2010). Multimodal metaphor analysis. En L. Cameron y R. Maslen (Eds.). *Metaphor Analysis. Research Practice in Applied Linguistics, Social Sciences and the Humanities*, 195-214. Londres/Oakville: Equinox.
- Cienki, A. y Müller, C. (2008). *Metaphor and Gesture*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Cohen, J. (1974). *Estructura del lenguaje poético*. Madrid: Gredos.
- Consuegra, B. (2002). *El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales*. Madrid: Organización Nacional de Ciegos Españoles, Departamento de Promoción Cultural y Deportiva.
- Coster, K. y Mühleis, V. (2007). Intersensorial translation: visual art made up by words. En J. Díaz-Cintas, P. Orero y A. Remael (Eds.). *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audiodescription, and Sign Language*, 189-200. Ámsterdam/Nueva York: Rodopi.
- Croft, W. y Cruse, D. A. (2004). *Cognitive linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DCMP Description Key (2019). *DCMP Description Key*. 11 de enero de 2019. <http://descriptionkey.org/about_d.html#>.
- Deignan, A. (2005). *Metaphor and Corpus Linguistics*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Deignan, A. (2006). The grammar of linguistic metaphors. En A. Stefanowitsch, y S. Gries (Eds.). *Corpus-based approaches to metaphor and metonymy. Trends in Linguistics*, 106-122. Berlín/Nueva York: Mouton de

Gruyter.

Deignan, A. (2009). Searching for metaphorical patterns in corpora. En: M. Baker (Ed.). *Contemporary Corpus Linguistics*, 9-31. Londres: Continuum.

Deignan, A. (2011). Deliberateness is not unique to metaphor. A response to Gibbs. *Metaphor and the Social World*, 1(1), 57-60.

Díaz-Cintas, J. (2007). Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. *TRANS: Revista de Traductología*, 11, 45-59.

Disability Rights Commission (DRC) (2006). *Code of Practice for Rights of Access to Goods, Facilities, Services and Premises*.

Dorst, L. (2011). Personification in discourse: Linguistic forms, conceptual structures and communicative functions. *Language and Literature*, 20(2), 113-135.

Dorst, L. (2015). More or different metaphors in fiction? A quantitative cross-register comparison. *Language and Literature*, 24(1), 3-22.

Edo, M. (2018). Hermenéutica de la audiodescripción museística ante las vanguardias históricas: reticencias hacia el antfigurativismo y potenciación de la polisemia. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(2), 415-430.

España (2011). Ley 26/2011, de 1 de agosto, de adaptación normativa a la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, *Boletín Oficial de Estado*, núm. 243, de 2 de agosto de 2011, núm. 184, 105989-105989.

Espinosa, A. y Bonmatí, C. (2014). *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*. Gijón: Trea.

Evans, V. y Green, M. (2006). *Cognitive Linguistics. An introduction*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

-
- Evison, J. (2010). What are the basics of analysing a corpus. En A. O'Keeffe y M. McCarthy (Eds.). *The Routledge Handbook of Corpus Linguistics*, 122-135. Londres: Routledge.
- Fass, D. (1991). met*: A method for discriminating metonymy and metaphor by computer. *Computational Linguistics*, 17(1), 49-90.
- Fauconnier, G. y Turner, M. (1995). Conceptual integration and formal expression. *Journal of Metaphor and Symbolic Activity*, 10, 183-204.
- Fauconnier, G. y Turner, M. (1998). Conceptual Integration Networks. *Cognitive Science*, 22(2), 133-187.
- Fauconnier, G. y Turner, M. (2002). *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*. Nueva York: Basic Books.
- Fauconnier, G. y Turner, M. (2003). *The Way We Think*. Nueva York: Basic Books.
- Fels, D. I., Udo, J. P., Diamond, J. E. y Diamond, J. I. (2006). A Comparison of Alternative Narrative Approaches to Video Description for Animated Comedy. *JVIB* 100(5), 295-305.
- Ferrara, V., De Santis, S., Giuliani, C., Staffoli, C., Coliva, A., Genoveffa, B., De Biase, L. y Familiari, G. (2017). L'Arte dell'osservazione, dall'opera artistica alla diagnosi Le prime esperienze in Sapienza. *Quaderni di Medicina e Chirurgia*, 72(2016), 3269-3273.
- Ferreiro, E. (2013). *Guía de accesibilidad para personas sordas en las industrias culturales*. Madrid: Fundación CNSE.
- Fillmore, C. J. (1985). Frames and the semantics of understanding. *Quaderni di Semantica*, 6(2), 222-254.
- Forceville, C. (1998). *Pictorial Metaphor in Advertising*. London: Routledge.

- Forceville, C. (2002). The identification of target and source in pictorial metaphors. *Journal of Pragmatics*, 34, 1-14.
- Forceville, C. (2005). Cognitive Linguistics and Multimodal Metaphor. En K. Sachs- Hombach (Ed.). *Bildwissenschaft: Zwischen Reflektion und Anwendung*, 264-284. Colonia: Von Halem.
- Freddi, M. y Pavesi, M. (2009). Analysing *Audiovisual Dialogue*. *Linguistic and Translational Insights*. Bolonia: CLUEB.
- Fryer, L. (2010). Audio description as audio drama: a practitioner's point of view. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 205-213.
- Fryer, L. (2013). *Putting it into Words: The Impact of Visual Impairment on Perception, Experience and Presence*. Goldsmith College, University of London. Tesis doctoral sin publicar.
- Fryer, L. Pring, L. y Freeman, J. (2013). Audio drama and the imagination: The influence of sound effects on presence in people with and without sight. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 25(2), 65-71.
- Fryer, L. y Freeman, J. (2012a). Cinematic language and the description of film: Keeping AD users in the frame. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(3), 412-426.
- Fryer, L. y Freeman, J. (2012b). Presence in those with and without sight: Audio description and its potential for virtual reality applications. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 5(1), 15-23.
- Fuertes Olivera, P. A. (2010). *Specialised Dictionaries for Learners. Terminology*. Berlín/Nueva York: De Gruyter.
- Gentner, D. y Bowdle, B. (2001). Convention, form, and figurative language processing. *Metaphor and Symbol*, 16, 223-247.

-
- Gentner, D. y Bowdle, B. (2002). Metaphor processing, psychology of. *Encyclopedia of Cognitive Science*, 18-21. Londres: Nature Publishing Group.
- Gentner, D., Bowdle, B., Wolff, P. y Boronat, C. (2001). Metaphor is like analogy. En D. Gentner, K. J. Holyoak y B. Kokinov (Eds.). *The analogical mind: Perspectives from cognitive science*, 199-253. Cambridge: MIT Press.
- Gibbs, R. W. (1994). *The Poetics of Mind. Figurative Thought, Language, and Understanding*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gibbs, R. W. (1999). Researching metaphor. En L. Cameron y G. Low (Eds.). *Researching and applying metaphor*, 29-47. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gibbs, R. W. (2006). *Embodiment and Cognitive Science*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Gibbs, R. W. (2006). Metaphor interpretation as embodied simulation. *Mind and Language*, 21(3), 434-458.
- Gibbs, R. W. (2008a). Mind & Language. En R. W. Gibbs (Ed.). *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, 434-458. Nueva York: Cambridge University Press.
- Gibbs, R. W. (2008b). *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gibbs, R. W. (2011). Are deliberate metaphors really deliberate? A question of human consciousness and action. *Metaphor and the Social World*, 1(1), 26-52.
- Gibbs, R. W. (2015). Do pragmatic signals affect conventional metaphor understanding? A failed test of deliberate metaphor theory. *Journal of Pragmatics*, 90, 77-87.

- Glucksberg, S. (2001). *Understanding Figurative Language: From Metaphors to Idioms*. Oxford/Nueva York: Oxford University Press.
- Glucksberg, S. (2008). How metaphors create categories - quickly. En R. W. Gibbs (Ed.). *The Cambridge handbook of metaphor and thought*, 67-83. Cambridge: Cambridge University Press.
- Goatly, A. (1997). *The language of metaphors*. London/Nueva York: Routledge.
- Goddard, C. (2004). The ethnopragmatics and semantics of 'active metaphors'. *Journal of Pragmatics*, 36, 1211-1230.
- Grady, J., Oakly, T. y Coulson, S. (1999). Blending and Metaphor. En G. Steen y R. Gibbs (Eds.). *Metaphor in cognitive linguistics*, 420-440. Filadelfia: John Benjamins.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. En P. Cole, y J. L. Morgan (Eds.). *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*, 41-58. Nueva York: Academic Press.
- Gries, S. y Berez, A. (2017). Linguistic Annotation in/for Corpus Linguistics. En N. Ide y J. Pustejovsky (Eds.). *Handbook of Linguistic Annotation*, 379-409. Dordrecht: Springer.
- Haiman, J. (1983). Iconic and economic motivation. *Language*, 59, 781-819.
- Halliday, M. A. K. (1979). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Londres: Edward Arnold.
- Halliday, M. A. K. y Hasan, R. (1985). *Language, Context and Text: Aspects of Language in Social-Semiotic Perspective*. Geelong: Deakin University.
- Hardie, A., Koller, V., Rayson, P. y Semino, E. (2007). Exploiting a semantic annotation tool for metaphor analysis. *Actas del Congreso de Corpus Linguistics*, 2007. Birmingham, Alabama.

-
- Hausman, F. (1979). Un dictionnaire des collocations est-il possible?. *Travaux de Linguistique et de Littérature*, 17, 187-195.
- Hayhoe, S. (2017). *Blind Visitor Experiences at Art Museums*. Nueva York: Rowman & Littlefield.
- Hermann, B. (2013) *Metaphor in academic discourse*. LOT Dissertation Series, 333. Utrecht: LOT.
- Hernández, A. y Mendiluce-Cabrera, G. (2004). Audesc: Translating Images into Words for Spanish Visually Impaired People. *Meta* 49(2), 264-277.
- Herrador, D. (2005). *La audiodescripción de guiones del inglés al español: una investigación empírica*. Universidad de Granada. Proyecto de fin de carrera sin publicar.
- Hirvonen, M. (2014). *Multimodal Representation and Intermodal Similarity - Cues of Space in the Audio Description of Film*. Universidad de Helsinki. Tesis sin publicar.
- Hodge, R. y Kress, G. (1988). *Social Semiotics*. Cambridge: Polity Press.
- Hofinger, A. y Ventola, E. (2004). Multimodality in operation: language and picture in a museum. En E. Ventola, C. Cassily y M. Kaltenbacher (Eds.). *Perspectives on Multimodality*, 153-172. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Holland, A. (2008). Audio Description in the Theatre and the Visual Arts: Images into Words. En: J. Díaz-Cintas y G. Anderman (Ed.). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Londres: Palgrave Mcmillan.
- Holme, R. (2004). *Mind, metaphor and language teaching*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Holsanova J. (2016). A Cognitive Approach to AD. En A. Matamala y P.

- Orero (Eds.). *Researching AD. New Approaches*, 49-74. Londres: Palgrave Macmillan.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Londres: Routledge.
- Hovy, E. y Lavid, J. (2010). 'Towards a 'science' of corpus annotation: A new methodological challenge for corpus linguistics. *International Journal of Translation Studies*, 22(1), 13-36.
- Hyks, V. (2005). Audio Description and Translation. Two Related but Different Skills. *Translating Today*, 4, 6-8.
- Ignatow, G. y Mihalcea, R. (2017). *An Introduction to Text Mining*. Singapur: Sage Publications.
- Inmagic DB/TextWorks (1998). *Manual de usuario, versión 3.0*.
- ITC (Independent Television Committee) (2000). *ITC Guidance on Standards for Audio Description*. Londres. 11 de enero de 2019. <http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/Index.asp.html>
- Jackendoff, R. (1983). *Semantics and Cognition*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. En R. A. Brower (Ed.). *On Translation*, 67-77. Harvard: Harvard University Press.
- Jankowska A. (2015). *Translating Audio Description Scripts. Translation as a New Strategy of Creating Audio Description*. Berlín: Peter Lang.
- Jiménez, C. (2007). "Una gramática local del guión audiodescriptivo. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción. En C. Jiménez (Ed.). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, 55-

80. Fráncfort: Peter Lang.

Jiménez, C. y Soler, S. (2013). Multimodality, translation and accessibility: A corpus-based study of audio description. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(4), 577-594.

Jimenez, C., Ketola A. y Tuominen T. (en prensa). Methods for the Study of Multimodality in Translation. *LANS-TTS (Linguistica Antverpiensia, New Series - Themes in Translation Studies)*.

Jiménez, C., Seibel, C. y Rodríguez A. (2010). *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Ediciones Tragacanto.

Jiménez, C., Seibel, C. y Soler, S. (2012). Museos para todos. La traducción e interpretación para entornos multimodales como herramienta de accesibilidad universal. En R. Agost, P. Orero y E. di Giovanni (Eds.). *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation. MonTI*, 4, 349-383.

Kay, P. y Fillmore, C. (1999). Grammatical constructions and linguistic generalizations: The What's X Doing Y? construction. *Linguistic Society of America*, 75(1), 1-33.

Kennedy, G. (1998). *An Introduction to Corpus Linguistics*. Londres/Nueva York: Rodopi.

Kenny, D. (2011). Corpora. En M. Baker y G. Saldanha (Eds.). *Routledge encyclopedia of translation studies*, 59-62. Londres: Routledge,

Kleege, G. (2016). Audio Description Described: Current Standards, Future Innovations, Larger Implications. *Representations*, 135, 89-101.

Kleege, G. y Wallin, S. (2015). Audio Description as a Pedagogical Tool. *Disability Studies Quarterly*, 35(2). 11 de enero de 2019. <<http://dsq-sds.org/article/view/4622/3945>>.

- Koller, V. (2004). *Metaphor and gender in business media discourse: a critical cognitive study*. Basingstoke; Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Kövecses, Z. (1986). *Metaphors of Anger, Pride and Love*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Kövecses, Z. (1989). *Emotion Concepts*. Nueva York: Springer-Verlag.
- Kövecses, Z. (2000). *Metaphor and Emotion: Language, Culture, and Body in Human Feeling*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kövecses, Z. (2002). *Metaphor: A practical introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Krennmayr, T. (2011). *Metaphor in newspapers*. LOT Dissertation Series, 276. Utrecht: LOT.
- Krennmayr, T. (2013). Top-down versus bottom-up approaches to the identification of metaphor in discourse. *metaphorik.de*, (24), 7-36.
- Krennmayr, T. (2015). What Corpus Linguistics Can Tell Us About Metaphor Use In Newspaper Texts. *Journalism Studies*, 16(4), 530-546.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Londres: Routledge.
- Kress, G. y van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: the Modes and Media of Contemporary Communication*. Nueva York: Oxford University Press.
- Kruger, J. L. y Orero, P. (2010). Audio Description, Audio Narration: A New Era in AVT. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 141-142.
- Lai, V., Curran, T. y Menn, L. (2009). Comprehending conventional and novel metaphors: An ERP study. *Brain research*, (1284), 145-155.

-
- Lakoff, G. (1987). *Women, Fire, and Dangerous Things*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lakoff, G. (1993). The contemporary theory of metaphor. En A. Ortony (Ed.). *Metaphor and Thought*, 202–251. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago University Press.
- Lakoff, G. y Turner, M. (1989). *More than Cool Reason: a Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: Chicago University Press.
- Langacker, R. W. (1987) *Foundations of Cognitive Grammar. Volume I: Theoretical Prerequisites*. Stanford: Stanford University Press.
- Langacker, R. W. (2001). Discourse in Cognitive Grammar. *Cognitive Linguistics*, 12(2), 143-188.
- Langacker, R. W. (2012a). *Essentials of Cognitive Grammar*. Oxford University Press. Añadir este
- Langacker, R. W. (2012b). Linguistic manifestations of the space-time (dis)analogy. En L. Filipović y K. M. Jaszczołt (Eds.). *Space and time in languages and cultures: Language, culture, and cognition*, 191-216. Amsterdam: John Benjamins.
- Laviosa, S. (2004). Corpus-based translation studies: Where does it come from? Where is it going?. *Language Matters*, 35(1), 6-27.
- Lemnitzer, L. y Zinsmeister, H. (2010). *Korpuslinguistik. Eine Einführung. 2. Auflage*. Tübingen: NarrFrancke Attempto Verlag.

- Limbach, C. (2012). *La audiodescripción fílmica y el aspecto de la neutralidad: Un análisis comparativo entre la audiodescripción en inglés y alemán de la película Slumdog Millionaire*. Hamburgo: Diplomica Verlag GmbH.
- Longman (2003). *Longman dictionary of contemporary English: The living dictionary*. Harlow: Longman.
- Luque, M. O. (2009). *El papel de la metáfora en la recepción de los guiones de audiodescripción por parte de los discapacitados visuales*. Universidad de Granada. Tesis de máster no publicada.
- Luque, M. O. (2012). De la metáfora visual a la metáfora lingüística en la audiodescripción. En E. Salas (Ed.). *Arte y Significación, hacia una semiótica de la interpretación artística*. Granada: Zumaya.
- Luque, M. O. (2016). The embodiment of metaphor: an analysis of the metaphors used to convey the human body in audio descriptive guides of museums for people with visual functional diversity. *Revista E-AESLA: Actas del XXXIII Congreso Internacional de AESLA*, 326-334.
- Lyons, J. (1981). *Language, Meaning and Context*. Glasgow: Fontana/Collins.
- M. Shitikov, P. (2018). Applying Metaphor Identification Procedure (MIPVU) to Biblical Texts. *Humanitates*, 4(2), 34-43.
- Macmillan Education Ltd. (2002). *Macmillan English dictionary for advanced learners*. Oxford: Macmillan Education.
- Marhula, J. y Rosiński, M. (2014). Identifying metaphor in spoken discourse: insights from applying MIPVU to radio talk data. *Studia Anglica Resoviensia*, 85(11), 32-43.
- Marstine, J. (2006). *New Museum Theory and Practice. An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing.

-
- Martín de la Rosa, M. (2002), *Estudio contrastivo de la metáfora en el discurso periodístico: el conflicto de las vacas locas en la prensa española e inglesa*. Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral sin publicar.
- Martínez, S. (2012). La audiodescripción (AD) como herramienta didáctica: Adquisición de la competencia léxica. En M. Cruces del Pozo, A. Luna y A. Álvarez (Eds.). *Traducir en la Frontera*, 87-102. Granada: Atrio.
- Martínez, S. (2016). *El subtitulado para sordos: Estudio de corpus sobre tipología de estrategias de traducción*. Universidad de Granada. Tesis doctoral sin publicar.
- Mason, Z. (2004). CorMet: A computational, corpus-based conventional metaphor extraction system. *Computational Linguistics*, 30(1), 23-44.
- Matamala, A. (2007). La audiodescripción en directo. En C. Jiménez, (Ed.). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, 121-132. Fráncfort: Peter Lang.
- Mazur, I. y Chmiel, A. (2012). "Towards common European audio description guide- lines: results of the Pear Tree Project". *Perspectives: Studies in Translatology*, 20(1), 5-23.
- Mazur, I. y Kruger, J. L. (2012). Pear Stories and Audio Description: Language, Perception and Cognition across Cultures. *Perspectives. Studies in Translatology* 20(1), 43-53.
- McEnery, T. y Wilson, A. (2001). *Corpus Linguistics*. Edinburgo: Edinburgh University Press.
- McEnery, T. y Xiao, R. (2008). Parallel and comparable corpora: What is happening? En G. Anderman, y M. Rogers (Eds.). *Incorporating corpora: The linguist and the translator*, 18-31. Clevedon: Multilingual Matters.

- McNamara, D. S. y Magliano, J. (2009). Toward a comprehensive model of comprehension. En B. Ross (Ed.). *The psychology of learning and motivation*, 51(1), 297-384. Burlington: Academic Press.
- Miller, G. A. (1993). Images and models, similes and metaphors. En A. Ortony (Ed.). *Metaphor and thought*, 357-400. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miller, S. y Fredericks, M. (1990). Perceptions of the crisis in American public education: the relationship of metaphors to ideology. *Metaphor and Symbolic Activity*, 5(2), 67-81.
- Moreira Filho, J. L. (2008). *Kitconc Computer Software, versión 1*. São Paulo: Corpuslg.org.
- Moreno Lara, M. A. (2004). *La metáfora conceptual y el lenguaje político periodístico: configuración, interacciones y niveles de descripción*. Universidad de La Rioja. Tesis doctoral sin publicar. 11 de enero de 2019. <http://www.unirioja.es/servicios/sp/tesis/pdfs/t28_resu.pdf>.
- Moreno, A., Faber P. y Pérez, C. (1999). Lexicografía computacional y lexicografía de corpus. *Revista española de lingüística aplicada*, 1(1), 175-214.
- Müller, C. (2016). Why mixed metaphors make sense. En R. W. Gibbs (Ed.). *Mixing metaphor*, 31-56. Amsterdam: John Benjamins.
- Musolff, A. (2004). *Metaphor and political discourse: Analogical reasoning in debates about Europe*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Navarrete, J. (1997). Sistema AUDESC: el arte de hablar en imágenes. *Integración*, 23, 70-75.
- Neves, J. (2011). *Imagens que se ouvem. Guia de audiodescrição*. Lisboa/Leiria: Instituto Nacional de Reabilitação e Instituto Politécnico de Leiria.

-
- Neves, J. (2012). A multi-sensory approaches to (audio) describing visual art. En R. Agost, E. Di Giovanni y P. Orero. *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation. MonTi*, 4, 277-293.
- Neves, J. (2015). Descriptive guides: Access to museums, cultural venues and heritage sites. En A. Remael, N. Reviere y G. Vercauteren (Eds.). *Pictures Painted in Words. ADLAB Audio Description Guidelines*, 70-73. Trieste: EUT.
- Neves, J. (2016). Enriched descriptive guides: A case for collaborative meaning-making in museums. *Cultus* 9(2), 137-154.
- Ng, C. J. W. y Koller, V. (2013). Deliberate conventional metaphor in images: The case of corporate branding discourse. *Metaphor and Symbol*, 28(3), 131-147.
- O'Halloran, K. L. (2011). Multimodal Discourse Analysis. En K. Hyland y B. Paltridge (Eds.). *Companion to Discourse*, 10-137. Londres/Nueva York: Continuum.
- Olohan, M. 2004. *Introducing corpora in translation studies*. Londres/Nueva York: Routledge.
- ONCE (2009). 11 de enero de 2019. <<http://www.once.es>>
- Orero, P. (2005). *Topics in Audiovisual Translation*. Ámsterdam: John Benjamin.
- Orero, P. (2007). ¿Quién hará la audiodescripción comercial en España? El futuro perfil del descriptor. En C. Jiménez (Ed.). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para Sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, 111-120. Fráncfort: Peter Lang
- Orero, P. y Matamala, A. (2013). Standarising Audio Description. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 1(1), 149-155.

- Ortony, A. (1993). *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oxford English Dictionary (2018). *Oxford English Dictionary Online*. Oxford: Oxford University Press. 11 de enero de 2019. <<http://www.oed.com/viewdictionaryentry/Entry/11125>>.
- Patwardhan, S. y Pedersen, T. (2006). Using WordNet based on context vectors to estimate the semantic relatedness of concepts. *Actas del 20.º Congreso sobre Inteligencia Artificial: Bringing Computational Linguistics and Psycholinguistics Together*, abril de 2006, 1692-1693.
- Pavesi, M. y Perego, E. (2008). Il dialoghista in Italia: indagine sociologica e norme linguistiche. En A. Baldry, M. Pavesi, C. Taylor Torsello y C. Taylor (Eds.). *From Didactas to Ecolingua. An ongoing resesarch project on translation and corpus linguistics*, 111-139. Trieste: EUT.
- Peli, E., Fine, E. y Labianca, A. (1996). Evaluating visual information provided by audio description. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 90(5), 378-385.
- Pérez Sobrino, P. (2017). *Multimodal Metaphor and Metonymy in Advertising*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Pérez, M. (2007). *Un camino de ida y vuelta: influencias del guión filmico en el guión de AD*. Universidad de Granada. Trabajo de investigación sin publicar.
- Pérez, M. (2010). Recortes de cine audiodescrito: el lenguaje cinematográfico en *Taggettí Imagen* y su reflejo en la audiodescripción. En C. Jiménez, C Seibel y A Rodríguez. *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*, 111-179. Granada: Ediciones Tragacanto.
- Philip, G. (2008). *Metaphorical keyness in specialised corpora*. Universidad de Bolonia. Tesis doctoral sin publicar. 11 de enero de 2019. <<http://amsacta.cib.unibo.it>>.

-
- Piety, P. J. (2004). The language system of audio description: an investigation as a discursive process. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 98(8), 453-469.
- Poethe, H. (2005). Audiodeskription - Entstehung und Wesen einer Textsorte a Fix. En U. Fix (Ed.). *Hörfilm. Bildkompensation durch Sprache. Linguistisch-filmisch- semiotische Untersuchungen zur Leistung der Audiodeskription in Hörfilmen am Beispiel des Films Laura, mein Engel aus der Tatort-Reihe*, 33-48. Berlín: Erich Schmidt Verlag.
- Pollard, E. B. (1987). Visual Arts Research: A Handbook. *Journal of the Art Libraries Society of North America*, 7(1), 36-36.
- Pragglejaz Group (2007). MIP: A Method for Identifying Metaphorically Used Words in Discourse. *Metaphor and Symbol*, 22(1), 1-39.
- Rai, S., Chakraverty, S. y Taya, D. K. (2016). Supervised metaphor detection using conditional random fields. *Actas del 4.º Seminario sobre Metáfora en NLP de la Association for Computational Linguistics*, 18-27. San Diego, California.
- Rai, S., Greening, J. y Petré, L. (2010). *A Comparative Study of Audio Description Guidelines Prevalent in Different Countries*. Londres: RNIB.
- Ramos, M. (2013). *El impacto emocional de la audiodescripción*. Universidad de Murcia. Tesis doctoral sin publicar.
- Ramos, M. (2016). Testing audio narration: The emotional impact of language in audio description. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 24(1), 1-29.
- Ranzato, I y Zanotti, S. (2018). *Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation*. Londres/Nueva York: Routledge.
- Reijnierse, W. G. (2017). *The value of deliberate metaphor*. Amsterdam Center

- for Language and Communication (ACLC). Tesis doctoral sin publicar.
- Reijnierse, W. G., Burgers, C., Krennmayr, T. y Steen, G. (2018). Metaphor in communication: The distribution of potentially deliberate metaphor across register and word class. *Corpora*, 14(3).
- Remael, A. (2005). *Audio Description for Recorded TV, Cinema and DVD. An Experimental Stylesheet for Teaching Purposes*. Artesis University College, Amberes. Manuscrito sin publicar.
- Remael, A., Reviere, N. y Vercauteren, G. (2015). *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines*. Trieste: EUT.
- Reviere, N. (2016). Audio description services in Europe: An update. *The Journal of Specialised Translation*, 26, 232-247.
- Richards, I. A. (1936). *The Philosophy of Rhetoric*. Nueva York: Oxford University Press.
- Ricoeur, P. (1978). *The Rule of Metaphor: Multi-disciplinary Studies in the Creation of Meaning in Language*. Londres: Routledge.
- RNIB (Royal National Institute of Blind People) (2015). *Key Information and Statistics*. 11 de enero de 2019. <<http://www.rnib.org.uk/aboutus/research/statistics/Pages/statistics.aspx>>.
- RNIB y Vocal Eyes (2003). *The Talking Images Guide. Museums, galleries and heritage site: improving access for blind and partially sighted people*. Londres: RNIB.
- Rodríguez, A. (2007). Consideraciones acerca del lenguaje literario en los guiones audiodescritos. En Jiménez, C. (Ed.). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, 153-167. Fráncfort: Peter Lang.

-
- Rodríguez, G. (2010). Audiodescription as a complex translation process: a protocol. En J. Díaz-Cintas, A Matamala y J. Neves. *Media for All 2: New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*, 145-176. Ámsterdam: Rodopi.
- Romero-Fresco P. y Fryer L. (2013). Could audio described films benefit from audio introductions? An audience response study. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 107(4), 287-285.
- Romero-Fresco, P. (2008). La subtítulos reablada: palabras que no se lleva el viento. En A. Pérez-Ugena y R. Vizcaíno-Laorga (Eds.). *ULISES: Hacia el desarrollo de tecnologías comunicativas para la igualdad de oportunidades*, 49-73. Madrid: Observatorio de las Realidades Sociales y de la Comunicación.
- Romero-Fresco, P. (2011). *Subtitling through Speech Recognition: Respeaking*. Mánchester: St. Jerome.
- Romero, E. y Soria, B. (2013). Anomaly in novel metaphor and experimental tests. *Journal of Literary Semantics*, 42(1), 31-57.
- Roncero, C., de Almeida, R. G., Martin, D. C. y de Caro, M. (2016). Aptness predicts metaphor preference in the lab and on the internet. *Metaphor and Symbol*, 31(1), 31-46.
- Rosch, E. y Mervis, C. (1975). Family resemblances: Studies in the internal structure of categories. *Cognitive Psychology*, 7(4), 573-605.
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Londres: Sage.
- Ruiz de Mendoza, F. J. (1998). On the nature of blending as a cognitive phenomenon. *Journal of Pragmatics*, 30(3), 259-274.
- Ruiz, B., Quintana, I., García, A., Castro, M., Souto, M., González, I.,

- López, J. L., Heredia, J. y Sánchez, J. M. (2013). *Guía de accesibilidad al teatro a través del subtítulo y la audiodescripción*. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. 11 de enero de 2019. <http://sid.usal.es/idocs/F8/FDO26587/accesibilidad_teatro.pdf>.
- Salway, A. (2007). A corpus-based analysis of the language of audio description. En P. Orero, A. Remael y J. Díaz-Cintas (Eds.). *Media for all. Accessibility in Audiovisual Translation*, 151-174. Ámsterdam: Rodopi.
- Salzhauer Axel E. y Sobol, N. (2003). AEB's Guidelines for Verbal Description. En E. Salzhauer Axel y N. Sobol (Eds.). *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, 229-237. Nueva York: AFB Press.
- Salzhauer Axel, E. y Sobol, N. (2003). *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*. Nueva York: AFB Press.
- Salzhauer Axel, E., Hooper, V., Kardoulias, T., Stephenson Keyes, S. y Rosenberg, F. (1996). *Making Visual Art Accessible to People Who Are Blind and Visually Impaired*. Nueva York: Art Education for the Blind.
- Schmeidler E. y Kirchner C. (2001) Adding Audio Description: Does It Make a Difference?. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 95(4), 198-212.
- Scott, M. (2012). *WordSmith Tools version 6*. Liverpool: Lexical Analysis Software.
- Searle, J. (1986). *Expression and Meaning. Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Seibel, C. y Carlucci, L. (2017). Universidad y museos juntos hacia la integración social. Presentación del Proyecto CITRA: Cultura Inclusiva a través de la Traducción. En A. Galán (Ed.). *Accesibilidad y Museos*.

Divulgación y transferencia de experiencias, retos y oportunidades de futuro, AMMA. Sevilla, 157-164.

- Semino, E. (2002). A cognitive stylistic approach to mind style in narrative fiction. En E. Semino y J. Culpeper (Eds.). *Cognitive stylistics: Language and cognition in text analysis*, 95-122. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Semino, E. (2008). *Metaphor in Discourse*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Semino, E. (2017). Corpus Linguistics and Metaphor. En B. Dancygier (Ed.). *The Cambridge Handbook of Cognitive Linguistics*, 463-476. Cambridge: Cambridge University Press.
- Semino, E., Heywood, J. y Short, M. (2004). Methodological problems in the analysis of metaphors in a corpus of conversations about cancer. *Journal of Pragmatics*, 36(7), 1271-1294.
- Simone, R. y Masini, F. (2014). New approaches to old word class issues. En R. Simone y F. Masini (Eds.). *Word classes: Nature, typology and representations*, 1-14. Ámsterdam: John Benjamins.
- Snyder, J. (2010). *Guidelines for Audio Description Standards*. American Council of the Blind. 11 de enero de 2019. <<http://www.acb.org/adp/about.html>>.
- Snyder, J. (2005). Audio Description: the Visual Made Verbal. *International Congress Series*, 1282, 935-939.
- Snyder, J. (2008) The visual made verbal. En J. Díaz-Cintas (Ed.). *The Didactics of Audiovisual Translation*, 191-198. Ámsterdam: John Benjamins.
- Snyder, J. (2013). *The visual made verbal*. Universidad Autónoma de Barcelona. Tesis doctoral sin publicar.

- Soler, S. (2012) *Traducción y accesibilidad en el museo del siglo XXI*. Granada: Ediciones Tragacanto.
- Soler, S. (2013). La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico. Universidad de Córdoba. Tesis doctoral sin publicar.
- Soler, S. (2015). Audio description in art museums: genre and intermediality. En P. Requeijo y C. Gaona (Eds.). *Contenidos innovadores en la universidad actual*. Madrid: McGraw Hill.
- Soler, S. (2018a). Audio descriptive guides in art museums: A corpus-based semantic analysis. *Translation and Interpreting Studies*, 13(2): 230-249.
- Soler, S. (2018b). Intermodal coherence in audio descriptive guided tours for art museums. *Parallèles*, 30(2), 111-128.
- Soler, S. y Chica, A. (2014). Museos para todos: evaluación de una guía audiodescriptiva para personas con DV en el museo de ciencias. *Revista Española de Discapacidad*, 2(2), 145-167.
- Soler, S. y Jiménez, C. (2013). Traducción accesible en el espacio museográfico multimodal: las guías audiodescriptivas. *JosTrans*, 20, 181-200. 11 de enero de 2019. <http://www.jostrans.org/issue20/art_Jiménez.php>.
- Soler, S. y Limbach, C. (2016). Audioguiado en interiores para personas con diversidad funcional visual. En C. Álvarez y C. Jiménez (Eds.). *Patrimonio cultural para todos. Investigación aplicada en traducción accesible*, 33-54. Granada: Tragacanto.
- Soler, S. y Luque, M. O. (2016). Elaboración de un sistema de audioguiado para la aplicación. En C. Álvarez y C. Jiménez (Eds.). *Patrimonio cultural para todos. Investigación aplicada en traducción accesible*, 55-76. Granada: Tragacanto.

-
- Soler, S. y Luque, M. O. (aceptado). Paintings to my ears: A method to study subjectivity in audio description for art museums. *LANS-TTS (Linguistica Antverpiensia, New Series - Themes in Translation Studies)*.
- Soriano, C. (2012). La metáfora conceptual. En I. Ibarretxe-Antuñano y J. Valenzuela (Eds.). *Linguística cognitiva*, 97-121. Barcelona: Anthropos.
- Steen, G, Dorst, A, Herrman, B., Kaal, A. y Krennmayr, T. (2010a). Metaphor in usage. *Cognitive Linguistics*, 21(4), 765-796.
- Steen, G, Dorst, A, Herrman, B., Kaal, A., Krennmayr, T. y Trijntje P. (2010b). *A Method for Linguistic Metaphor Identification*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Steen, G. (1994). *Understanding Metaphor in Literature*. London: Longman.
- Steen, G. (2007). *Finding Metaphor in Grammar and Usage*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Steen, G. (2008). The paradox of metaphor: Why we need a three-dimensional model of metaphor. *Metaphor and Symbol* 23(4), 213-41.
- Steen, G. (2011a) From three dimensions to five steps: the value of deliberate metaphor. *Metaphorik.de*, 21, 83-110.
- Steen, G. (2011b). Metaphor in language and thought. How do we map the field?. En M. Brdar, S. Gries y M. Zic Fusch (Eds.). *Cognitive Linguistics. Convergence and expansion*, 67-86. Ámsterdam: John Benjamins.
- Steen, G. (2011c). The contemporary theory of metaphor: now new and improved!. *Review of Cognitive Linguistics*, 9(1), 26-64.
- Steen, G. (2011d). What does 'really deliberate' really mean?. *Metaphor and the Social World*, 1(1), 53-56.

- Steen, G. (2014). Attention to Metaphor. *Comunicación presentada en el congreso Researching and Applying Metaphor, 10.ª edición*. Cagliari, junio de 2014.
- Steen, G. (2015). Developing, testing and interpreting Deliberate Metaphor Theory. *Journal of Pragmatics, 90*, 67-72.
- Steen, G. (2016). Mixed metaphor is a question of deliberateness. En R. W. Gibbs (Ed.). *Mixing metaphor*, 113-132. Amsterdam: John Benjamins.
- Stefanowitsch, A. y Gries, S. (2008). *Corpus-based approaches to metaphor and metonymy. Trends in Linguistics*. Berlín/Nueva York: Mouton de Gruyter
- Sullivan, K. (2006). How Does Art ‘Speak’, and What Does it ‘Say’? Conceptual Metaphor Theory as a Tool for Understanding the Artistic Process. En: D. E. Boyes y F. B. Cogan (Eds.). *Thought Tools for a New Generation: Essays on Thought, Ideas, and the Power of Expression*, 81-89. Eugene: Robert D. Clark Honors College.
- Sweetser, E. (1990). *From etymology to pragmatics: Metaphorical and cultural aspects of semantic structure*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Szarkowska, A. (2013). Auteur Description - From the Director’s Creative Vision to Audio Description. *Journal of visual impairment & blindness, 107*, 383-387.
- Szarkowska, A., Jankowska, A., Krejtz, K. y Kowalski, J. (2016). Open Art: Designing Accessible Content in a Multimedia Guide App for Visitors with and without Sensory Impairments. En A. Matamala y P. Orero (Eds.). *Researching Audio Description*, 301-320. Londres: Palgrave MacMillan.
- Taylor, C. (2017). Audio Description: A Practical Application of Multimodal Studies. En O. Seizov y J. Wildfeuer (Eds.). *New studies in multimodality: Conceptual and methodological elaborations*, 170-200. Londres: Bloomsbury.

- Vercauteren, G. (2012). Narratological approach to content selection in audio description. Towards a strategy for the description of narratological time. En R. Agost, E. Di Giovanni y P. Orero Clavero (Eds.). *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation. MonTi*, 4, 207-231.
- Vermeulen, A. e Ibáñez, A. (2017). The ARDELE Project: Audio Description as a Didactic Tool to Improve (Meta)linguistic Competence in Foreign Language Teaching and Learning. En J. Díaz-Cintas y K. Nicolik (Eds.). *Fast-forwarding with Audiovisual Translation*, 195-211. Londres: Multilingual Matters.
- Vervaeke, J. y Kennedy, J. M. (1996). Metaphors in language and thought: Disproof and multiple meanings. *Metaphor and Symbolic Activity*, 11, 273-284.
- Vervaeke, J. y Kennedy, J. M. (2004). Conceptual metaphor and abstract thought. *Metaphor & Symbol*, 19(3), 213-231.
- Vocal Eyes (2016). *State of Museum Access 2016*. 11 de enero de 2019. <<http://vocaleyes.co.uk/wp-content/uploads/2016/12/State-of-Museum-Access-2016-VocalEyes.pdf>>.
- Walczak A. y Fryer L. (2017). Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences. *British Journal of Visual Impairment*, 35(1), 6-17.
- Walczak A. y Fryer L. (2018). Vocal delivery of audio description by genre: measuring users' presence. *Perspectives. Studies in Translatology*, 26(1), 69-83.
- Walczak, A. y Rubaj, M. (2014). Audiodeskrypcja na lekcji historii, biologii i fizyki w klasie uczniów z dysfunkcją wzroku. *Przekładaniec*, 28, 63-79.
- Wallington, A., Barnden, J., Barnden, M. A., Ferguson, F. J. y S. R Glasbey. (2003). *Metaphoricity Signals: A Corpus-Based Investigation*. Birmingham: The

University of Birmingham.

Way, E. C. (1994). *Knowledge Representation and Metaphor*. Oxford: Intellect Books

Wendorff, A. (2017). Audio Description in Fine Arts. *Łódzkie Towarzystwo Naukowe, Stowarzyszenie*, 60, (3/23), 83-94.

Whittock, T. (1990). *Metaphor and Film*. Cambridge: Cambridge University Press. Añadir año

Wolfe, T. (1999). *La palabra pintada*. Barcelona: Anagrama.

Xu, C., Zhang, C. y Wu, Y. (2016). Enlarging the scope of metaphor studies. *Intercultural Pragmatics*, 13(3), 439-447.

Zanettin, F. (2013). Corpus Methods for Descriptive Translation Studies. *Procedia, Social and Behavioral Sciences*, 95, 20-32.

Anexos

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Anexo I: Trabajo fin de máster

La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en las audioguías de museos españolas y británicas para personas con discapacidad visual (experimento y resultados)

DISEÑO Y REALIZACIÓN DEL EXPERIMENTO

Introducción

Tras haber contemplado algunas cuestiones teóricas en torno a las funciones comunicativas de la metáfora y los procesos cognitivos implicados en su asimilación por parte de receptores sin discapacidad visual y con ella, en este capítulo nos centraremos en la fase experimental. En primer lugar, explicaremos el objetivo y el diseño general del experimento. A continuación, expondremos el método que utilizamos para elegir tanto los fragmentos de la película como las metáforas que insertaríamos en los GAD manipulados correspondientes a cada uno de los fragmentos.

Objetivo y diseño general del experimento

Desde los comienzos de este proyecto, hemos sido conscientes de los riesgos que conlleva realizar un experimento con sólo unos fragmentos de películas audiodescritas y una muestra reducida y variada de sujetos. Sin embargo, y sin olvidarnos de que se trata simplemente de una prueba preliminar que se podría ampliar y mejorar en futuros estudios, hemos creído conveniente llevar al cabo un experimento a escala piloto que nos pueda brindar una respuesta preliminar a la hipótesis planteada en la introducción, es decir, que el uso de la metáfora en los GAD en español podría tener repercusiones satisfactorias en la recepción de un producto audiovisual por parte de los usuarios con discapacidad visual.

Para obtener unos resultados en este sentido, pensamos en un experimento en el que un grupo de usuarios con discapacidad visual contemplaría dos fragmentos de película que contaran con dos GAD, uno realizado por el servicio Audesc para la ONCE, en el que apenas aparecieran metáforas, y otro manipulado por nosotros mismos que sí las presentara. Por ello, fue necesario seleccionar dos fragmentos de

una película que se prestara a esta clase de manipulación. Como paso preliminar, nos pareció adecuado confeccionar un pequeño corpus de GAD británicos y españoles, tanto para comprobar nuestra impresión de que efectivamente las metáforas aparecen con mucha más frecuencia en los GAD británicos, como para guiarnos en la elección de metáforas que luego insertaríamos en los GAD manipulados en el experimento.

1. Análisis previo de los GAD británicos y españoles

Para el análisis previo de los GAD, nos centramos en primer lugar en las películas de las que disponíamos en el grupo de investigación TRACCE, de la Universidad de Granada, y cuyas versiones inglesas pudimos conseguir a través de la tienda virtual Amazon y visitas al Reino Unido. Como la cantidad era muy inferior a lo que habíamos imaginado, decidimos aumentar nuestro análisis a otras películas. Por lo tanto, hemos contado tanto con versiones británicas y españolas de algunas de ellas, como con versiones sólo británicas de otras, que aún no han sido publicadas con AD en España.

En total, hemos analizado los GAD de cinco películas: *Las horas*, *Memorias de una geisha*, *101 dálmatas*, *Cold Mountain* y *The will be blood*. De ellas, las tres primeras tienen una versión inglesa y española, pero las dos últimas cuentan sólo con una versión británica. Sin embargo, hemos considerado interesante tener en cuenta las dos últimas porque reflejan claramente el estilo de las AD británicas y, centrándonos en el estudio que nos ocupa, incluyen un alto número de metáforas y símiles.

Este análisis se llevó a cabo visionando las películas en su versión británica varias veces, ya que nos resultó imposible hacernos con los GAD. Tras un primer visionado, pasamos a exponer en una serie de tablas el recurso encontrado y el código de tiempo. En las tres primeras películas, también incluimos el bocadillo de AD que aparece en la versión española, si lo había.

De ese modo, contamos con un corpus de ejemplos de metáforas (85) y símiles (27) aparecidos en las versiones inglesas que se puede contemplar en el Anexo 5. Este corpus, aunque es muy reducido, nos da una idea del uso de éstos en el estilo de AD del Reino Unido, resultado que no nos sorprende ya que, como señalamos en el apartado 2.6.1.1 y en el 2.6.2, los recursos retóricos cuentan con el apoyo de las ITC y de algunos investigadores que se ocupan de la AD en el Reino Unido y EE UU.

Una vez realizado el análisis preliminar de estos GAD, pasamos a decidir qué película utilizaríamos para nuestro experimento.

Justificación de la elección de la película

Ya en un primer momento establecimos que era deseable que fuera una película que contara con AD en inglés y en español, para acercarnos mejor a una realidad práctica y tangible. Por esa razón deseamos las películas de nuestro corpus preliminar que no se han audiodescrito en España, optando finalmente por *Memorias de una geisha*.

Esta elección estuvo condicionada por la gran cantidad de carga metafórica y visual de la que goza la película, e igualmente por la gran cantidad de huecos sin diálogos que presenta. Los colores, las formas y la naturaleza desempeñan un papel muy importante en el desarrollo de la acción y además, la música y el baile están muy presentes en sus fragmentos.

Breve descripción de la película

Memorias de una geisha (Marshall, 2005) es una película basada en la novela homónima de Arthur Golden, publicada en 1997. La historia transcurre unos años antes de la Segunda Guerra Mundial, en Japón.

La protagonista, Sayuri, es vendida a una casa de geishas, donde trabaja de

servienta a una geisha mayor, Hatsumomo, que trata de hacerle la vida imposible cegada por la belleza de la pequeña. Sayuri se convierte en una mujer de extraordinaria belleza y lucha por su sueño de convertirse en geisha para enamorar al Presidente, un hombre que le regaló de pequeña un dulce y que la cautivó.

Sayuri sufre una serie de problemas que la apartan de su amor. La geisha que la protege tiene otros planes para ella. Tras la sacudida de la guerra, por fin podrá reencontrarse con el Presidente.

Justificación de la elección de los fragmentos

Una vez decidida la película, tuvimos que seleccionar los dos fragmentos que formarían parte de nuestro experimento. Tuvimos en cuenta dos factores:

- La cantidad tan pequeña de diálogos de las escenas. Pensamos que esto sería una característica buena, ya que así no interferirían con el GAD.
- La cantidad de metáforas y símiles en la versión británica.

A partir de estas consideraciones, seleccionamos finalmente el fragmento del baile de la protagonista Sayuri y la parte final de la película.

Breve descripción de los fragmentos

El baile de Sayuri

Este primer fragmento tiene una duración de 2'40" y es la escena del baile de iniciación a la vida de geisha de la protagonista. No tiene ningún diálogo, sólo música.

Creímos interesante incluir este fragmento por los colores, las luces, el vestuario, los movimientos y los rostros del público y de Sayuri. En el GAD británico aparecen hasta cinco metáforas.

habíamos encontrado en las películas analizadas. Este fue el proceso que seguimos en la mayoría de las ocasiones.

De este modo, obtuvimos un GAD manipulado con 51 metáforas y símiles nuevos, 31 en el fragmento del baile y 20 en el fragmento de la montaña. Somos conscientes de que la cantidad de metáforas es mayor al GAD británico pero pensamos que de esta manera podremos medir la asimilación de forma satisfactoria.

Clasificación semántica

Podemos clasificar estos recursos semánticamente, según los ámbitos a los que hace referencia su significado. (Para ver la lista de metáforas completa, consúltase el Anexo 1.)

Aparecen seis metáforas y símiles relacionados con el vestuario, como por ejemplo *kimonos de colores cálidos* o *sus mangas rojas como la sangre*. En una película como ésta, consideramos muy importante la descripción de los vestidos. El vestuario también se considera importante en la versión Audesc, ya que el GAD Audesc dedica mucho espacio a la descripción del vestuario de Sayuri.

Por otra parte, son dieciséis los recursos retóricos relacionados con el aspecto físico y, sobre todo, con el rostro, como por ejemplo *su cuello de cisne*, *la niña esboza una dulce sonrisa*, *melena de azabache* o *la mirada se pierde en sus movimientos*.

Otro grupo de metáforas sería el de los que están relacionados con el paisaje, como *la ciudad sepultada por el invierno*. Aparecen ocho metáforas de este tipo.

Dentro de las metáforas que versan sobre el paisaje, podemos destacar las metáforas relacionadas con el agua, ya que este elemento, por su movilidad, refleja muy bien la inestabilidad de la imagen (Aguilar, 2007: 58) Ejemplos de estos usos son *[hojas] centellean y bailan en la superficie* o *la brisa juega con el agua*.

Por otra parte, existen diez metáforas y símiles relacionados con el uso de colores y luces. Un ejemplo de ellas es *sobre hielo negro*.

Finalmente, podemos señalar diecinueve metáforas y símiles relacionados con las acciones, como por ejemplo *se derrumba*.

Pasemos ahora a aplicar la clasificación que hemos planteado en el capítulo 2 para ilustrar los recursos que hemos introducido en el GAD manipulado.

Clasificación según el grado de asimilación

Hemos seleccionado, como comentábamos en el apartado 2.3.1, metáforas lexicalizadas y novedosas, aunque de nuevo la mayoría han sido lexicalizadas o semilexicalizadas. Un ejemplo de las novedosas podría ser *[hojas] centellean y bailan en la superficie*, de lexicalizadas *su cuello de cisne* y semilexicalizadas *la luz roja baña a Sayuri*. Como ya hemos comentado, no es fácil establecer las fronteras de dónde empieza una metáfora a considerarse lexicalizada, ya que los usos sociales son diferentes. Por esta razón, simplemente clasificaremos nuestras metáforas como lexicalizadas (20) y novedosas (17).

Clasificación según el grado de impertinencia

Hemos seleccionado metáforas de uso (26 en total), como por ejemplo la *melena de azabache*, y de invención (11), como *un lago solitario y triste*. Hemos de decir que la mayoría de las metáforas que hemos seleccionado son de uso, ya que éstas suelen ser más fáciles de comprender, como hemos señalado en el apartado 2.3.2.

Clasificación según su naturaleza retórica

Como ya comentábamos en el apartado 2.3.3, hemos considerado que existen metáforas personificadas o metagoges, similares al recurso retórico de la personificación, y sinestésicas, similar a la sinestesia. Dieciocho (14 metagoges y 5 sinestésicas) de las metáforas introducidas en nuestro GAD son de esta categoría,

por ejemplo *Sayuri baja su fría mirada* es sinestésica y *la brisa juega con el agua*, metagoge.

Presentamos una pequeña tabla a modo de resumen de estas posibles clasificaciones:

Semántica	Grado de asimilación	Grado de impertinencia	Naturaleza retórica
Vestuario	Lexicalizadas	De uso	Metagoge
Aspecto físico	<i>Semilexicalizadas</i>	De invención	Sinestésica
Paisaje	Novedosas		
Acciones			
Colores y luces			

Clasificaciones de la metáfora del GAD manipulado

Planificación del experimento

Número y perfil provisional de los sujetos

Una vez concretados la película, los fragmentos y las metáforas que íbamos a incluir en los GAD manipulados, nos pusimos a planificar los aspectos prácticos del experimento. En este sentido tuvimos la suerte de contar con la ayuda de Isabel Martínez, la consejera territorial de la ONCE, a la que llegamos a través de Ana Guerrero, la animadora sociocultural de la ONCE, con la que ya han colaborado miembros del grupo de investigación TRACCE de la Universidad de Granada.

Isabel Martínez nos comentó que iba a comunicarles a los afiliados jóvenes que se iba a realizar un experimento de este tipo. Más tarde nos dijo que diez afiliados se habían apuntado como voluntarios para participar en el experimento. Se le pidió que no les comentara el objetivo que perseguíamos para que acudieran sin ninguna sugestión el día 11 de noviembre de 2009 en la Sala de Pensionista del edificio de la ONCE en la Plaza de Carmen.

Decidimos que nuestro “sujeto ideal” sería joven, ya que normalmente los jóvenes están más familiarizados con las nuevas tecnologías y el cine, y para que no existiera ningún factor relacionado con la edad que pudiera interferir en la comprensión de los fragmentos. No quisimos exigir más características ideales, pues deseábamos tener una muestra heterogénea para valorar diferentes resultados.

Planificación de la sesión

Tal como hemos comentado, nuestro planteamiento era que los sujetos iban a visionar dos fragmentos de *Memorias de una geisha* que contaran con dos GAD, una versión basada en la existente de la ONCE, en el que apenas aparecieran metáforas, y otro manipulado por nosotros mismos que sí las presentara. En todos los demás aspectos, sin embargo, los dos GAD serían iguales. Incluso habíamos pensado que sería conveniente que la locución de los guiones fuese realizada por la misma persona, para prevenir que el parámetro de la voz interfiriera en los resultados de la prueba.

En un principio, todos los sujetos iban a visionar los dos fragmentos, tanto el del GAD Audesc como el del GAD manipulado, para luego contestar a una serie de preguntas diseñadas para comprobar cuál de los dos les había parecido más adecuado. Al confeccionar el cuestionario, sin embargo, nos dimos cuenta de que el hecho de haber visto el fragmento una vez podría interferir en la impresión que causara el segundo visionado. Por ello, nos pareció más adecuado dividir a los sujetos en dos grupos. Cada uno de los grupos contemplaría uno de los fragmentos con el GAD Audesc y el otro con el GAD manipulado. Concretamente, la planificación de la sesión contempló los siguientes pasos:

- 1.El grupo B, compuesto por cinco personas, vería el fragmento 1-Audesc, mientras el grupo A contestaría a las preguntas de datos personales y perfil espectral del cuestionario, en otra sala.

- 2.El grupo A, con otras cinco personas, vería el fragmento 1-

Metáforas en la sala del ordenador, mientras sus compañeros responderían a las preguntas sobre la fragmento 1-Audesc.

3.El grupo B vería el fragmento 2-Metáforas, a la vez que el grupo A contestaría a sus respectivas preguntas.

4.El grupo A vería el fragmento 2-Audesc, mientras que, igual que antes, sus compañeros responderían a las preguntas del nuevo cuestionario.

5.Ambos grupos, por separado, verían los fragmentos que habrían visto sus compañeros. Luego se someterían a un último cuestionario, de carácter general y comparativo.

6.El grupo B contestaría a las preguntas de datos personales y perfil espectral y se daría por finalizado el experimento.

Para transcribir las respuestas de los sujetos, contaríamos con la colaboración de tres ayudantes. En un principio, barajamos la idea de pasar los cuestionarios a Braille, pero debido a la naturaleza de las preguntas, que exigían un desarrollo de las respuestas, esta idea fue desestimada.

Pasemos a continuación a describir y justificar el cuestionario aplicados a nuestros diez sujetos.

Preparación del cuestionario

Datos de interés de los encuestados

En este primer apartado del cuestionario, pretendíamos recolectar los datos personales de los sujetos que se someterían al cuestionario (sexo, edad y nivel de estudios), para conocer su situación sociodemográfica. También se pedía información relativa a su discapacidad visual (el nivel y el origen, es decir, si era

congénita o adquirida) y a sus preferencias de ocio relacionadas con el cine.

Perfil espectral

En este apartado incluimos una serie de preguntas que dan una visión general del nivel del conocimiento y de la experiencia de los sujetos con respecto a la AD, ya que a mayor conocimiento existe una mayor capacidad crítica.

También se evaluaba la procedencia de las películas que consumen los sujetos, es decir, si provienen de la ONCE y de su sistema de préstamos o de otras fuentes. La pregunta que completaba esta evaluación era acerca de la opinión de las AD de la ONCE.

Por último, creímos interesante incluir la pregunta de si habían visto la película que sería la utilizada en el experimento, *Memorias de una geisha*, y de si había sido con AD o sin ella, ya que así podríamos evaluar las respuestas de forma diferenciada si se diera el caso.

Secuencias

Después de estas dos partes más generales, pasamos a la exposición de una serie de preguntas relacionadas con los fragmentos que se proyectarían en el experimento.

Dividimos el cuestionario en dos partes, que aludían al primer y al segundo fragmento. Después, optamos por incluir una tercera, de preguntas generales que serviría para comparar las opiniones de las diferentes versiones.

La primera parte y la segunda se llevarían a cabo justo después de ver los fragmentos correspondientes a las preguntas. Por otra parte, la tercera parte de preguntas de comparación, se realizaría tras ver los cuatro fragmentos.

Las dos primeras partes que aluden al primer y segundo fragmentos son muy similares, ya que ambas hacen alusión a las características generales de los dos fragmentos. Sin embargo, también incluimos algunas preguntas específicas a cada

uno de los dos fragmentos, para medir aspectos más concretos.

Preguntas comunes a ambos fragmentos

La mayoría de las preguntas incluidas en los cuestionarios referentes a los fragmentos eran las mismas. Las preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 aparecían tanto en el cuestionario sobre el fragmento del baile como en el de la montaña. Con esto buscábamos comparar las respuestas de ambos grupos en ambas versiones.

Por todo esto, decidimos incluir una serie de preguntas comunes, que podemos organizar en torno a los siguientes aspectos: lenguaje, la protagonista Sayuri, y el fragmento en general:

Lenguaje

A través de las dos primeras preguntas, planteadas de la misma forma (*En general, el lenguaje utilizado te ha parecido...*) tratamos de establecer las opiniones de nuestros sujetos en cuanto al nivel del lenguaje del GAD.

Establecimos una respuesta con cinco grados diferentes. Esta escala tiene su origen en las conclusiones del experimento realizado por Herrador (2006) en el que se planteó que habría sido una buena idea incluir dos opciones más en su escala de tres respuestas posibles, ya que así podrían haberse medido de manera más exacta las opiniones de los sujetos (Herrador, 2006: 64).

La primera pregunta trataba de conocer las opiniones de los participantes con respecto a su apreciación del GAD como apropiado o no apropiado, así que la escala fue así:

- Muy apropiado
- Bastante apropiado
- Algo apropiado

personalidad y la apariencia de Sayuri. El GAD manipulado por nosotros hacía hincapié en estos rasgos a través de metáforas y símiles que habíamos incluido. Por esta razón, pretendíamos medir la influencia de éstos en la comprensión del fragmento.

La primera, *¿Cuánto te ha servido la escena para hacerte una idea de Sayuri?* y la segunda, *¿Crees que la escena te ha transmitido los sentimientos de Sayuri?* se respondían con la siguiente escala, donde también tuvimos en cuenta las apreciaciones de Herrador (2006) en cuanto al número de opciones que incluir:

- Mucho
- Bastante
- Algo
- Poco
- Muy poco

La tercera pregunta sobre Sayuri no se medía con una escala de opciones, sino que dejaba libertad a los sujetos para expresar sus opiniones. Tuvimos en cuenta lo general de la pregunta e incluimos, para los sujetos a los que les costara comprenderla, un ejemplo de lo que podían responder: *¿Cómo imaginas a Sayuri? Por ejemplo: Sayuri para mí es pequeña, agradable y delgada.* Con esta pregunta también perseguíamos descubrir en qué grado las metáforas y los símiles habían ayudado a los sujetos a comprender la naturaleza del personaje, tanto física como psicológicamente.

Escena en general

Por último, las preguntas generales se centraban en el fragmento en general.

La primera hacía mención a diversos aspectos del GAD que habíamos querido

destacar mediante metáforas y símiles, y buscaba descubrir cuáles de ellos habían sido comprendidos de una manera más satisfactoria. La pregunta *De los siguientes aspectos, ¿cuál te has podido imaginar?* ofrecía varias opciones:

- Vestuario
- Lugar donde se desarrolla la acción
- Sentimientos de los personajes
- Acciones de los personajes
- Ninguno de ellos

Todos ellos fueron elegidos porque existía al menos una metáfora o una comparación para describirlos.

Para el segundo fragmento decidimos incluir un elemento más, el paisaje, ya que era uno de los elementos más importantes en el GAD.

La segunda y la tercera pregunta que hacían alusión al fragmento en general fueron planteadas de modo que los sujetos desarrollaran su respuesta.

La primera, *Describe brevemente lo que despierta en ti la escena*, buscaba del mismo modo comprobar si los recursos retóricos habían tenido alguna repercusión en las opiniones de los sujetos y, en caso afirmativo, qué metáforas o comparaciones habían tenido impacto en sus respuestas.

La segunda pregunta, *¿Te han transmitido alguna sensación los colores y las luces que aparecen en la escena y en el guión audiodescrito? En caso afirmativo, ¿cuál?*, tenía como objetivo evaluar la repercusión de los usos metafóricos de los diferentes colores y luces que aparecen en el GAD.

Para finalizar con este apartado de la parte general, incluimos una opción para que los sujetos pudieran expresar cualquier observación o comentario que les pareciera

relevante.

Preguntas específicas de los fragmentos

Como ya hemos comentado en el apartado 3.7.3, decidimos incluir preguntas específicas para poder medir las características específicas de cada fragmento.

Fragmento del baile

Explicábamos en el apartado 3.5 que este fragmento de la película nos pareció muy interesante en cuanto a las imágenes que aparecen y decidimos que, tal y como ocurre en la versión británica, podríamos incluir metáforas y símiles que hicieran referencia a estas imágenes en el GAD.

El fragmento comienza con el baile de la protagonista y finaliza con los aplausos del público. Mediante una serie de recursos, se trata de describir sus movimientos, sus vestidos en el baile y la interacción de Sayuri con otros elementos que aparecen en el escenario. Por esta razón, decidimos incluir la pregunta *¿Cómo describirías el baile de Sayuri? Describe brevemente lo que despierta en ti. Usa una frase para resumir lo que significa para ti*, con el fin de medir el impacto de los recursos que utilizamos para describir todas estas imágenes.

La otra pregunta específica fue *En la escena aparecen varios personajes (Nobu, el Presidente, el doctor Cangrejo, Hatsumomo). ¿Crees que la audiodescripción nos muestra algún rasgo de la relación entre Sayuri y alguno de ellos? En caso afirmativo, ¿cuál?* El protagonismo de Sayuri es indiscutible tanto en el GAD español como en el manipulado por nosotros. Pero, además, por influencia de la británica, decidimos incluir metáforas lexicalizadas para hablar de sus expresiones faciales. A través de esta pregunta buscábamos descubrir si el uso de metáforas lexicalizadas tiene alguna repercusión en la comprensión de la relación de Sayuri con estos otros personajes.

Fragmento de la montaña

En este fragmento, decidimos incluir una pregunta más. Como era un fragmento de mayor duración que el anterior, creímos adecuado hacerlo así, ya que además de desarrollarse en varios escenarios y con diálogo, ofrece a los sujetos más tiempo para procesar mayor cantidad de información.

La primera pregunta trata también de Sayuri, pero es una pregunta específica de la situación que vive en ese momento. Al haber incluido diferentes metáforas que representan esta situación, planteamos esta pregunta para comprobar si habían sido descifradas o habían tenido alguna repercusión en los sujetos. La pregunta *¿Con qué palabras describirías la situación de Sayuri?* también incluía un ejemplo para ayudar a los discapacitados visuales a expresar una respuesta.

La segunda pregunta buscaba una reflexión que iba un poco más allá de simples percepciones de las metáforas o símiles. Esta pregunta estaba planteada para comprobar si estos recursos pueden servir de apoyo para procesar una idea más compleja, como es en este caso *¿Qué crees que le pasaba a Sayuri en la montaña? Usa una frase para resumirlo.* Los sujetos no disponían de información suficiente para saber exactamente qué le pasaba, pero existían una serie de metáforas más o menos lexicalizadas que podían darles una idea de la situación de Sayuri.

La última pregunta era *Cuando Sayuri lanza el pañuelo blanco al viento, ¿qué sentimientos despierta la escena en ti?* y estaba formulada para comprobar si una comparación en particular (*como un pájaro blanco que vuela alto*) podía servir para ilustrar lo que, gracias a la película en general, sabemos que le pasaba a la protagonista.

2. Preguntas generales de comparación entre los fragmentos

Por último, incluíamos una serie de preguntas generales que servirían para que los sujetos pudieran ofrecernos sus opiniones tras ver las diferentes versiones de los dos fragmentos. La formulación de estas preguntas tenía como objetivo analizar si

habían detectado alguna diferencia entre los GAD Audesc y los GAD manipulados y sus opiniones al respecto. Las preguntas pueden consultarse en el Anexo 4:

Grabación de los fragmentos

Para la realización del experimento necesitábamos de la existencia de fragmentos de la película *Memorias de una geisha*. A partir de los dos fragmentos que habíamos previamente seleccionado creamos un total de cuatro:

- El primer fragmento con el GAD Audesc, realizado por la ONCE
- El segundo fragmento con el GAD Audesc, realizado por la ONCE
- El primer fragmento con el GAD manipulado con metáforas
- El segundo fragmento con el GAD manipulado con metáforas

Para comenzar con el proceso, recortamos los fragmentos con el software de edición de vídeo Windows Movie Maker, acción que no nos supuso ningún problema.

Una vez que teníamos los dos fragmentos, utilizamos otro programa más complejo, Sony Vegas 9.0, para grabar las cuatro versiones de GAD. Como ya hemos comentado en el apartado 3.6.1.2., necesitábamos que los cuatro fragmentos, Audesc y manipulados, fueran grabados de nuevo. Aunque contábamos con la versión audiodescrita de la ONCE, pensamos que sería interesante utilizar una misma voz para los cuatro fragmentos, para prevenir que el parámetro de la voz interfiriera en los resultados de la prueba.

Una vez que disponíamos de los fragmentos y la voz que locutaría el GAD, pasamos a la fase de grabación, que tampoco resultó muy compleja. Se decidió que esta voz fuese femenina, como en las versiones del GAD español y británico. El acento elegido fue estándar, que no presentase diferencias dialectales y que vocalizara con claridad. Aunque en el Reino Unido ésta no es una condición *sine*

qua non, ya que muchas veces se invita a utilizar dialectos (ITC, 2000:11), en España las AD se realizan con acento estándar del castellano.

Tampoco tuvimos serias dificultades a la hora de introducir los bocadillos de AD del texto manipulado en los huecos, ya que el texto, a pesar de que habíamos añadido las metáforas, era muy similar en número de palabras al Audesc. Podemos vincular este hecho con una de las características de las metáforas: sirven para expresar de manera económica una idea abstracta.

Desarrollo del experimento

El experimento se desarrollo sin ningún problema y no tuvimos que enfrentarnos a ninguna de las dificultades que podríamos haber imaginado.

Tal y como comentábamos, la ONCE puso a nuestra disposición una sala para realizar el experimento. A la hora acordada, nos desplazamos hasta la sede de la Plaza del Carmen con un ordenador y unos altavoces. Con la ayuda de los tres ayudantes y de Isabel Martínez organizamos las sillas y las mesas.

Los participantes fueron llegando uno a uno y, cuando estuvieron todos presentes, explicamos cómo iba a desarrollarse la sesión y que, tras el visionado de cada fragmento, tendrían que contestar a una serie de preguntas relativas a lo que acabábamos de mostrarle.

Explicamos del mismo modo que serían divididos en dos grupos más o menos homogéneos y que, mientras uno de los grupos esperaba fuera contestando a las preguntas, el otro estaría en la sala habilitada para el visionado.

Todo marchó según lo previsto. Mientras los de fuera respondían resueltos a los ayudantes que les tomaban nota, los demás estaban en la sala atentos a la AD de los fragmentos.

Nos pareció una experiencia muy grata ya que, al finalizar el experimento, pudimos disfrutar junto a los discapacitados visuales, de una tertulia sobre cine y

AD mientras merendábamos. Todos parecieron muy contentos con el experimento y a todos les habría gustado poder disfrutar de la película entera. Prometieron buscarla y descubrir si sus elucubraciones sobre el destino de Sayuri eran ciertas.

Resumen

En este capítulo 3 hemos expuesto todo lo relacionado con la preparación de la fase experimental. Hemos tratado el análisis previo de los GAD británicos y españoles y, gracias a este análisis, hemos justificado la elección de la película y de los fragmentos. Por otra parte, hemos clasificado y justificado las metáforas y los símiles que utilizamos en el experimento, según la clasificación que llevamos a cabo en el capítulo 2. Finalmente, hemos hablado de la planificación del experimento y de su desarrollo. Pasemos ahora al capítulo 4, capítulo que dedicaremos a exponer y analizar los resultados que obtuvimos a través de la prueba con sujetos con discapacidad visual.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Introducción

Tras haber ofrecido en el capítulo anterior una detallada exposición de la planificación del experimento, en éste procedemos a señalar los resultados obtenidos a partir de los cuestionarios rellenados por los diez sujetos participantes. Al plasmar los resultados, seguiremos el mismo modelo del apartado 3.7.3, donde justificábamos la inclusión de cada una de las partes dentro del modelo de cuestionario. De este modo, pretendemos mostrar de manera general y clara las apreciaciones y valoraciones de los sujetos.

Características de la muestra

En esta parte del trabajo expondremos los datos relativos al perfil de los sujetos encuestados, es decir, al apartado 1 y al apartado 2 del cuestionario, tratándose de sus datos personales y de su perfil espectral respectivamente.

Datos sociodemográficos

En cuanto a los datos sociodemográficos, en nuestro grupo había cuatro mujeres y seis hombres, por lo que podemos considerarlo un grupo bastante equilibrado. La media de edad de los participantes era de 28,9 años. En cuanto a su nivel de estudios, cuatro de ellos tenían un nivel de E.S.O., cuatro estudiaban o habían estudiado en la universidad y los dos restantes habían estudiado ciclos formativos de grado medio y superior.

Con respecto al tipo de ceguera, tres de ellos eran ciegos totales y siete tenían algún resto de visión, si bien Isabel Martínez, la organizadora, nos dejó claro que ese resto era muy pequeño en todos los sujetos. Tres de ellos habían adquirido la discapacidad visual y los restantes habían nacido con ella.

En cuanto a las preferencias de ocio, resulta que hay poca igualdad en sus hábitos. Mientras que tres de ellos pasan la mayor parte del tiempo de ocio frente al

televisor, dos consumen muy poca televisión y los cinco restantes ven una media de una hora.

Con sus visitas al cine pasa algo parecido; mientras que la mitad de ellos va al cine habitualmente, otros lo hacen muy pocas veces o nunca. Aunque no suelen alquilar películas en el videoclub, la mayoría sí que realiza muchas descargas de Internet, llegando a situarse la cifra de descargas de un sujeto en doce películas al mes.

Composición de los grupos

Como ya hemos comentado en el apartado 3.6.1.2, cuando ideamos el experimento, pensábamos en contar con un solo grupo que visionara todas las escenas pero, tras considerar esta opción, decidimos que no era viable, ya que las respuestas estarían influidas por el visionado de la versión anterior, fuera Audesc o Metáforas.

Llegamos a la conclusión de que la mejor opción era dividir el grupo de diez jóvenes en dos grupos de cinco y, desde el principio, tuvimos claro que los grupos debían ser homogéneos.

Creemos que conseguimos cumplir con este requisito, ya que en ambos grupos había igualdad de sujetos con la discapacidad visual adquirida y congénita, el nivel de estudios era similar, la edad y las preferencias de ocio también. Sin embargo, uno de los grupos se formó con dos chicos y tres chicas, mientras que el otro contaba con una sola chica y el resto de chicos, quizá a causa de los lazos de amistad que existían entre los sujetos.

Perfil espectral

Las respuestas obtenidas en el formulario sobre el perfil espectral fueron sorprendentes. Tan sólo dos sujetos consume películas con AD. Uno de los sujetos respondió que no le es necesario. Sin embargo, cuando se le preguntó que de dónde proceden las películas con AD que consume, la mayoría responde que son de la ONCE. Debemos dejar claro que la pregunta que les formulamos fue *¿Sueles ver*

normalmente películas audiodescritas?, por lo que podrían haberse referido a que alguna vez han consumido películas de la ONCE, aunque no sea un hecho habitual.

Quizá el hecho de que pocas personas utilizan la AD tiene que ver con algunas características de la misma, como la calidad o el tiempo que tarda una película en editarse con el GAD, mucho después de su estreno en cartelera. Sería interesante realizar un estudio para comprobar qué tanto por ciento de la población ciega o con discapacidad visual hace uso de la AD.

En cuanto a su opinión sobre la calidad de las AD de la ONCE, hay respuestas muy variadas, desde los que no quieren o puede pronunciarse (tres sujetos) hasta los que dicen que describen demasiado (dos sujetos), pasando por los que opinan que son de buena calidad y un sujeto que piensa que algunas se describe demasiado y que otras se describe muy poco, que no hay término medio.

Para finalizar, tan sólo dos personas habían visto *Memorias de una geisha*, una con AD y otra, sin ella. Sin embargo, al comienzo de la sesión ambos explicaron que no recordaban casi nada de la película.

Valoración de los fragmentos

En este apartado analizaremos las respuestas obtenidas mediante los tres cuestionarios que utilizamos para medir las opiniones de la muestra de sujetos acerca de los fragmentos de AD visionados.

El primer cuestionario, relativo al fragmento 1-Metáforas y 1-Audesc (el fragmento del baile de Sayuri con el GAD manipulada por nosotros y el fragmento del baile de Sayuri con el GAD Audesc, respectivamente) fue formulado al grupo A y al grupo B.

A continuación, se hizo lo mismo con el segundo cuestionario, relativo al fragmento 2-Metáforas y 2-Audesc (el fragmento de la montaña con el GAD manipulado por nosotros y el fragmento de la montaña con el GAD Audesc).

Por cuestiones de claridad al exponer los resultados, hemos considerado que esta clasificación puede ser un tanto confusa. Por esta razón, hemos decidido que, siempre que sea posible, simplemente nos referiremos a grupo Met (metáforas) y grupo Audesc, ya que los datos que evaluaremos del cuestionario no tienen nada que ver con la diferente composición de los grupos. Estos datos evalúan la distinción entre los fragmentos manipulados y Audesc.

Por último, cuando todos los sujetos hubieron visto los fragmentos que les correspondían, se les presentó el cuestionario de las preguntas generales de comparación entre los fragmentos con y sin manipulación (véase el apartado 3.7.3.3).

Dejemos claro, antes de mostrar los resultados obtenidos, que éstos serán analizados en el orden que hemos presentado en el apartado 3.7.3, con la salvedad de que ahora organizaremos esta información en torno a la primera y a la segunda escena respectivamente.

Preguntas comunes a ambos fragmentos

Fragmento del baile de Sayuri

Lenguaje

En cuanto al nivel del lenguaje, como ya explicamos en el apartado 3.3.3.1., decidimos incluir dos preguntas, una para ver si les había parecido apropiado y otra para descubrir el grado de dificultad que habían tenido a la hora de asimilarlo.

Hemos de decir que no hay grandes diferencias entre las respuestas obtenidas de los grupos Met y Audesc. En la primera pregunta las respuestas son exactamente iguales: tres sujetos opinan que el lenguaje es *bastante apropiado*, uno que es *poco apropiado* y otro que es *algo apropiado*.

Con respecto al grado de dificultad, las respuestas del grupo Met fueron dos *fácil*, una *difícil* y dos *normal*. El grupo Audesc, por su parte, estableció una respuesta

muy fácil, una *fácil*, dos *difícil* y una *normal*. Como vemos, aunque son diferentes, la media de respuestas de los dos grupos es similar.

Sayuri

Las dos primeras preguntas se respondían con una escala de cinco grados. Con respecto a la primera, *¿Cuánto te ha servido la escena para hacerte una idea de Sayuri?*, las respuestas del grupo Met fueron dos *mucho*, dos *bastante* y una *algo*. Las del grupo Audesc fueron una *mucho*, una *bastante* y tres *poco*. Aunque las respuestas son similares, es significativo que tres sujetos del grupo Audesc consideraran que el fragmento les había ayudado poco a imaginar a Sayuri, en contraposición con los sujetos Met, cuya respuesta más negativa es *algo*.

Con respecto a la segunda pregunta, *¿Crees que la escena te ha transmitido los sentimientos de Sayuri?*, las respuestas de los sujetos del grupo Met fueron una *mucho*, una *bastante*, dos *algo* y una *poco*. El grupo Audesc ofreció una *bastante*, dos *algo*, una *poco* y una *muy poco*. De nuevo ocurre algo parecido: en el grupo Audesc existen sujetos que no han logrado captar rasgos de los sentimientos de Sayuri, mientras que en el grupo Met, la mayoría de los sujetos cree que la escena ha logrado transmitirlos. Sin embargo, no podemos establecer una diferencia muy grande en estos resultados.

La última pregunta relacionada con la protagonista, Sayuri, *¿Cómo imaginas a Sayuri? Por ejemplo: Sayuri para mí es pequeña, agradable y delgada*, se obtuvieron las siguientes respuestas:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Bajita, luchadora, dulce, perdida	Alta, morena, delgada, con vestido azul
Simpática, fiel	Guapa, alta, morena, pelo largo
Alegre, agradable	Alta, agradable, es difícil saberlo
Luchadora	Amable
Inocente, ya que la obligan a saber defenderse	Agradable, dulce

Lo más significativo de estos resultados es que los sujetos Met utilizan adjetivos y expresiones más relacionadas con el aspecto psicológico de Sayuri, mientras que los sujetos Audesc se ciñen en el aspecto físico o en rasgos más primarios de la personalidad de la protagonista.

Escena en general

La primera pregunta relativa a la escena en general, *De los siguientes aspectos, ¿cuál te has podido imaginar?*, ofrecía varias opciones: *vestuario, lugar donde se desarrolla la acción, sentimientos de los personajes, acciones de los personajes o ninguno de ellos.*

El grupo Met eligió *sentimientos* en tres ocasiones, *lugar* en cuatro ocasiones, *acciones* en dos ocasiones y *vestuario* en dos ocasiones. El grupo Audesc, por su parte, eligió *vestuario* en cuatro ocasiones, *lugar* en cuatro ocasiones, *sentimientos* en una ocasión y *acciones* en una ocasión. Podemos destacar de las elecciones de los sujetos un hecho relacionado con las contestaciones a las preguntas anteriores: los sujetos que visionaron el fragmento Met escogieron sentimientos en tres ocasiones, mientras que sólo uno de los sujetos Audesc se decantó por esta opción. Por otra parte, los sujetos Audesc eligen significativamente más *vestuario* que los Met. Este hecho puede estar relacionado con la idea de que las metáforas ofrecen una percepción más psicológica.

La segunda pregunta, *Describe brevemente lo que despierta en ti la escena*, era de desarrollo. Las respuestas fueron las siguientes:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Armonía	Alegría
Entretenimiento	Tranquilidad

Ansias de libertad	Euforia, relajación
Sorpresa	Ninguna sensación en especial
Alegría, pero a la vez una especie de tristeza	Relax, tranquilidad

Como podemos ver, los sujetos del grupo Audesc escogieron más sustantivos relacionados con el estado físico, como podemos ver en la tabla. Sin embargo, los sujetos del grupo Met establecen sustantivos con una carga mayor de sentimientos. Esto está en la misma línea que las preguntas anteriores.

La última pregunta general sobre la escena era *¿Te han transmitido alguna sensación los colores y las luces que aparecen en la escena y en el guión audiodescrito? En caso afirmativo, ¿cuál?* Las respuestas fueron éstas:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Sí, me transportaban a la escena	Sensación de falta de luz
Importancia del evento	Te ayudan a seguir a la protagonista, dónde se encuentra
No	Me han gustado los cambios de luz
Tristeza	Ninguna
Fuerza, dolor	Armonía

Aunque no hay diferencias muy importantes, ya que las respuestas son muy heterogéneas, podemos volver a destacar el aspecto más “psicológico” de las respuestas del grupo Met.

Comentarios

Al final del fragmento se incluyó un apartado de observaciones en el cuestionario. Los sujetos ofrecieron las siguientes

GRUPO Met	GRUPO Audesc
-----------	--------------

Demasiado descriptiva, muy cargada	La audiodescripción es demasiado rápida, faltan detalles
Deberían ir más al grano	Nada
Rápida	Nada
Demasiadas metáforas	Nada
Me gusta cómo describe a la protagonista, me la imagino bien	Los sentimientos que muestra con el baile no están claros

En esta tabla podemos observar la diferencia de opiniones tan considerada que puede existir entre sujetos de un mismo grupo. Si bien esto es indiscutible, podemos contraponer las respuestas Met que consideran la AD demasiado descriptiva con las del grupo Audesc, con dos miembros que opinan que la AD necesita más detalles. Es también importante que tengamos en cuenta la opinión de un sujeto Met, que cree que existen demasiadas metáforas en el GAD.

Fragmento de la montaña

Lenguaje

Con respecto al nivel de lenguaje, nos encontramos de nuevo con dos preguntas: una para ver si el lenguaje del GAD del fragmento les había parecido apropiado y otra para descubrir el grado de dificultad de asimilación.

En este caso, tampoco hay muchas diferencias entre las respuestas obtenidas. En la primera pregunta las respuestas son casi iguales: del grupo Audesc, cuatro sujetos opinan que es *bastante apropiado* y uno que es *algo apropiado*. En el grupo Met encontramos un sujeto que opina que es *muy apropiado*, tres sujetos que opinan que es *bastante apropiado* y, por último, uno que opina que es *algo apropiado*.

Con respecto al grado de dificultad, las respuestas del grupo Audesc fueron cuatro *fácil* y una *normal*. El grupo Met, por su parte, contestó con un *muy fácil*, tres *fácil* y un *normal*. De nuevo no observamos muchas diferencias, ambos GAD parecen haberse asimilado igualmente.

Sayuri

Las dos primeras preguntas relativas a la protagonista Sayuri se respondían con una escala de cinco grados.

Con respecto a la primera, *¿Cuánto te ha servido la escena para hacerte una idea de Sayuri?*, las respuestas del grupo Audesc fueron un *poco*, dos *algo* y dos *mucho*. Las del grupo Met fueron tres *mucho* y dos *bastante*. En esta ocasión, sí que podemos diferenciar las opiniones de ambos grupos: los sujetos Met parecen haberse hecho una idea más clara de Sayuri y los sujetos Audesc, aunque existen opiniones diversas, no lo consiguen con el mismo éxito.

Con respecto a la segunda, *¿Crees que la escena te ha transmitido los sentimientos de Sayuri?*, las respuestas de los sujetos del grupo Audesc fueron un *poco*, tres *algo* y un *bastante*. Del grupo Met una persona respondió *mucho* y cuatro *bastante*. Los resultados de esta pregunta son, como observamos, muy similares a los de la pregunta anterior, ya que de nuevo los sujetos Met creen haber captado más rasgos de Sayuri que los sujetos Audesc.

La última pregunta relacionada con la protagonista, Sayuri, *¿Cómo imaginas a Sayuri? Por ejemplo: Sayuri para mí es pequeña, agradable y delgada*, nos ofreció estas respuestas:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Morena, blanquita, alta, llena de tristeza	Bajita, morena, delgada. Pacífica, paciente, no muy alegre
Alta, morena, delgada, ojos azules, triste	Mediana altura, bonita
Sensible, romántica, guapa, anclada en su pasado	Guapa y agradable
Triste, que su vida está sometida, no puede tener lo que quiere. Bonita	Morena y de pelo largo, resignada con su situación
Agradable pero triste	Tímida, simpática, delgada

Creemos que es muy significativo que vuelva a ocurrir lo que comentábamos con

esta misma pregunta relativa al fragmento del baile en el apartado 4.3.2.1.1.2, ya que los sujetos del grupo Audesc vuelven a centrarse en los rasgos físicos y superficiales de Sayuri, mientras que los Met, además de hablar de éstos, profundizan más en su carácter; sus respuestas están más elaboradas.

Escena general

Como ya hemos comentado, la primera pregunta relativa a la escena en general, *De los siguientes aspectos, ¿cuál te has podido imaginar?* ofrecía varias opciones: *vestuario, lugar donde se desarrolla la acción, sentimientos de los personajes, acciones de los personajes, paisajes o ninguno de ellos.*

El grupo Audesc eligió *sentimientos* en dos ocasiones, *lugar* en cinco ocasiones, *acciones* en tres ocasiones, *vestuario* en tres ocasiones y *paisajes* en cuatro ocasiones. El grupo Met, por su parte, eligió *sentimientos* en cuatro ocasiones, *lugar* en cinco ocasiones, *acciones* en cuatro ocasiones, *vestuario* en cuatro ocasiones y *paisajes* en tres ocasiones. Podemos observar que los sujetos Audesc, de nuevo, se centran en los aspectos materiales. Sin embargo es importante que destaquemos que los sujetos Met no sólo eligen los rasgos psicológicos, sino que igualan a los Audesc en la elección de aspectos materiales.

La segunda pregunta, *Describe brevemente lo que despierta en ti la escena*, era de desarrollo. Éstas fueron las opiniones expresadas:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Tranquilidad y tristeza a la vez	Tristeza
Tristeza por recordar el presente y el pasado. Pena	Esclavitud y agobio
Tristeza, está esclavizada	Tranquilidad por el bosque y la playa
Nada	Tristeza, sobre todo por la música, incertidumbre
La tristeza de la protagonista. Su vida está metida en un mundo que no la deja ser como quiere ser. Tranquilidad y tristeza por ella	Rabia contenida. Agobio

En esta ocasión, aunque las respuestas están más igualadas, es necesario que hagamos dos aclaraciones. Dos de los sujetos Audesc hacen alusión a rasgos externos al GAD, rasgos de la escena en general (por el bosque y la playa, por la música), para describir el fragmento. Además, dos de los sujetos Met dan unas respuestas con información elaborada por ellos mismos que no aparece en el GAD (ni siquiera en las metáforas) y que se puede deber a pensamientos o sentimientos que surgen en ellos gracias a las metáforas.

La última pregunta general sobre la escena era *¿Te han transmitido alguna sensación los colores y las luces que aparecen en la escena y en el guión audiodescrito? En caso afirmativo, ¿cuál?* Las respuestas fueron:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Tranquilidad	No
Sí, los colores azules de su traje me transmiten tristeza, sensación de que ella está mal	Impotencia
Sí, el paisaje y la diferencia de colores de ella con respecto al paisaje, más triste	No
No	No
Naturaleza: relax. Ella: tristeza	No

Los sujetos del grupo Audesc, a excepción de uno, no creen que les hayan transmitido nada. Sin embargo, tres de los sujetos Met esbozan respuestas muy similares, relacionadas claramente con el uso de metáforas junto con los diálogos y el resto del GAD.

Comentarios

En cuanto al fragmento de la montaña, los comentarios ofrecidos por los sujetos fueron los siguientes:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
El tiempo estaba nublado y el mar sereno, eso me gusta	El lenguaje era más sencillo
Me ha gustado la parte del pañuelo, es muy significativa	Nada
La audiodescripción está muy adornada, es bonita	Nada
Nada	Nada
Nada	Nada

Es importante que señalemos dos aspectos de estas respuestas. El primero es la opinión de un sujeto Audesc de que el lenguaje es más sencillo, que puede estar relacionada con que no existan metáforas o con que el fragmento en sí es mucho menos descriptivo. Con respecto a los sujetos Met, vierten más opiniones que los Audesc. Otros dos hacen referencia a dos aspectos de los recursos utilizados. El sujeto que se refiere a la parte del pañuelo está, sin quererlo, especificando que ha logrado asimilar uno de los símiles que aparecen en el GAD. El otro puede aludir a la función estética de la metáfora.

Pasemos ahora a las preguntas específicas de cada fragmento.

Preguntas específicas a cada fragmento

Fragmento del baile de Sayuri

La primera pregunta era *¿Cómo describirías el baile de Sayuri? Describe brevemente lo que despierta en ti. Usa una frase para resumir lo que significa para ti.* Las respuestas fueron:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Lucha por la libertad. Delicado	Emoción, intriga, impacto. Extraordinario
Quiere llamar la atención. Excitante	Una escena especial, con bastantes movimientos, sobre todo del pelo. Muy bonito
La alegría que desprende con el movimiento. Bonito	Alegre. Sensual

Ha transmitido éxito, superación. Dinámico y violento	Ha estado bien. Interesante
Las ganas o deseos de ser libre. Sedante	La expresión del cuerpo. Tranquilo, agradable, relajante

De nuevo podemos diferenciar dos aspectos entre los dos grupos: el grupo Audesc alude a las características más materiales y físicas de la escena y de Sayuri mientras que el grupo Met, además de desarrollar más sus respuestas (en algunos casos), se centra un poco más en las características psicológicas o relacionadas con los sentimientos que despierta en ellos.

La otra pregunta específica del baile fue *En la escena aparecen varios personajes (Nobu, el Presidente, el doctor Cangrejo, Hatsumomo). ¿Crees que la audiodescripción nos muestra algún rasgo de la relación entre Sayuri y alguno de ellos? En caso afirmativo, ¿cuál?* Los sujetos del grupo Met respondieron que no habían captado ningún rasgo de la relación entre los personajes, a excepción de un sujeto que creyó captar muchos lazos ocultos entre los personajes, como de tensión.

El grupo Audesc tampoco logró captar muchos lazos entre ellos. Solamente uno de ellos creyó captar lazos de amistad. Otro de los integrantes del grupo estableció que hablan demasiado rápido para llegar a descifrarlos.

Así pues, lamentablemente, quizá por la rapidez de la locución o de la escena, esta pregunta no nos ha ofrecido mucha información en ninguno de los dos grupos.

Fragmento de la montaña

En este fragmento, como comentábamos en el apartado 3.7.3.2.2., decidimos incluir una pregunta específica más.

La primera pregunta era *¿Con qué palabras describirías la situación de Sayuri?* y las respuestas obtenidas fueron:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
De pena, de tristeza y que está abandonada	Resignación
Está triste, pero empieza a aceptar la realidad	Agobio, incertidumbre
Abandonada	Incertidumbre
Tristeza	Resignación, imposición
Tristeza y agonía	Situación compleja, una mezcla de todo, de no saber cómo actuar

En este caso, ambos grupos nos ofrecieron respuestas elaboradas y muy diversas, de las que no podemos extraer conclusiones significativas. Quizá tenga que ver con el uso de las metáforas que el grupo Met elija en cuatro ocasiones *tristeza* para describirla, mientras que el grupo Audesc no especifica esa sensación en ninguna ocasión.

La segunda pregunta específica era *¿Qué crees que le pasaba a Sayuri en la montaña? Usa una frase para resumirlo*. Las respuestas fueron las siguientes

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Se tenía que preparar para hablar con un cliente que cambiaría su vida	No se me ocurre nada
Estaba triste porque estaba enamorada de otro y tenía que dejarlo	Rabia, impotencia
Estaba enamorada pero, por una condición, detenida	Iba en busca de algo
No recuerdo, pero estaba muy triste	Estaba pensativa
Triste porque no puede tener una vida normal y tiene que abandonar sus sueños	Tenía miedo de lo que podía pasar en el futuro, lo veía incierto

De nuevo los sujetos Met destacan a la hora de elaborar respuestas con la información de la que disponen y son capaces de establecer opiniones y suposiciones, en contraposición de la mayoría de los integrantes del grupo Audesc, que ofrecen respuestas más simples.

La última pregunta específica era *Cuando Sayuri lanza el pañuelo blanco al viento, ¿qué sentimientos despierta la escena en ti?* Las respuestas fueron las siguientes:

GRUPO Met	GRUPO Audesc
Le gustaría ser el pañuelo que vuela libre	Libertad
Como si en el pañuelo hubiera puesto sus sueños y al lanzarlo se van, como cuando un pájaro se va	No sé
Está triste y cuando lo tira, acepta esa tristeza	De libertad
Tristeza	Recuerdos
Lanza su libertad	Tristeza

En esta pregunta, que en el caso del grupo Met aludía directamente a un símil, hemos podido comprobar que la asimilación ha sido del todo satisfactoria y les ha servido para elaborar opiniones y suposiciones propias sobre el destino de Sayuri.

Preguntas generales de comparación entre los fragmentos

El último apartado del cuestionario buscaba recabar las apreciaciones de los sujetos una vez que hubieran visto los cuatro fragmentos, de modo que pudieran compararlos.

La primera pregunta era *¿Has detectado alguna diferencia entre el estilo de los dos guiones de audiodescripción. En caso afirmativo, ¿cuál es la mayor diferencia que has notado?* Las respuestas fueron muy variadas, pero casi todos detectaron diferencias. A rasgos generales, consideraron que los dos fragmentos cuyo GAD habíamos manipulado con metáforas explicaba los fragmentos de forma más detallada. Un sujeto incluso detectó el uso de las metáforas en nuestras versiones.

La segunda pregunta aludía a su gusto personal, ya que se interesaba por cuál de las versiones les había gustado más. Casi todos los sujetos concluyeron que preferían las versiones manipuladas. Uno de ellos puntualizó que, aunque prefería la versión manipulada, no es necesaria tanta información. Es interesante destacar

que varios sujetos prefirieron los dos fragmentos que vieron al final, quizá porque, al volver a ver los fragmentos, pudieron comprender más detalles. Uno de ellos, para concluir, explicó que le gustaron más los fragmentos de la montaña porque la escena era más bonita.

La tercera pregunta era *¿Cuál crees que da una mejor idea de la escena?* Las respuestas aquí fueron igualmente muy diversas. A rasgos generales, eligieron las versiones manipuladas porque transmitían más sentimientos y, gracias a las comparaciones, ofrecían una mejor idea de lo que ocurre. De nuevo aparecen respuestas de sujetos que prefirieron los dos últimos fragmentos, quizá de nuevo porque, al ser la segunda vez que mostrábamos los fragmentos, pudieron entender más detalles. Es significativo también que, aunque en la primera pregunta casi todos respondieron que la versión manipulada daba más detalles, un sujeto respondió a esta pregunta que entendió mejor las versiones manipuladas porque en su opinión describen menos.

La cuarta pregunta pedía a los sujetos que especificaran si había algo que les había gustado especialmente en cualquiera de los GAD. En general, las descripciones de paisajes y sentimientos de las versiones manipuladas tienen preferencia en los gustos de los sujetos. Un sujeto escogió las últimas versiones (1-Audesc y 2-Metáforas) por su lenguaje *más coloquial*, quizá por las características de la escena. Un sujeto opinó que no había habido mucha diferencia, por lo que no había nada que prefiera más que otra cosa.

La quinta pregunta buscaba ahora encontrar las opiniones negativas de cualquier aspecto de los GAD. Dos personas respondieron que no les gustaban los GAD tan descriptivos, como es el caso de la segunda escena, pero aludieron indiscriminadamente a ambas versiones, la Audesc y la manipulada. Otro sujeto criticó el uso de las metáforas ya que, según él, hay que imaginarse las películas. Dos sujetos desechan la versión 1-Audesc, por la falta de detalles. Los demás no creen que haya habido nada que les haya disgustado.

En la última pregunta volvimos a dejar que se expresaran libremente sobre cualquier otro aspecto de los GAD de los fragmentos. Las opiniones fueron muy variadas, así que las exponemos todas:

- Entiendo mejor las audiodescripciones sencillas, con un vocabulario normal
- Me gustaría que concretara más en los escenarios
- Nada
- Nada
- Las dos escenas de la montaña me han gustado más
- El paisaje de la segunda escena me ha gustado mucho
- Me gustan las descripciones lentas
- La audiodescripción tiene que describir solamente lo que sale en pantalla, si quiero ver los pensamientos me leo un libro
- No he entendido mucho pero me ha gustado
- Nada

Como podemos observar, hay mucha variedad en las opiniones de los sujetos. Un sujeto prefiere un lenguaje sencillo, aunque en nuestra opinión, esto no está reñido con el uso de las metáforas que hemos utilizado, como ya comentamos en el apartado 2.5.1.1, que son uniones de términos conocidos (*cuello* y *cisne*, por ejemplo) que dan como resultado en una nueva perspectiva del mundo. El octavo comentario hace alusión a la preferencia por descripciones que se ciñan a lo que ocurre en pantalla, aunque de nuevo, no creemos que esto esté reñido con el uso de metáforas como herramienta lingüística.

Una vez expuestos los resultados, pasemos ahora a una discusión más general de los mismos.

Discusión

Discusión general de los resultados

Para empezar, insistimos en que estos resultados son sólo una pequeña y modesta aportación para la investigación de AD. Desde el primer momento hemos considerado este experimento como una prueba para seguir investigando por este camino o abandonar la idea del uso de la metáfora en los GAD españoles. En este sentido, estamos satisfechos porque creemos que los resultados abogan por desarrollar otros experimentos similares y continuar en esta dirección. A continuación vamos a exponer los resultados más importantes que nos han llevado a esta conclusión.

En cuanto al lenguaje utilizado, hemos llegado a la conclusión de que las metáforas y los símiles no suponen ningún lastre para la comprensión del GAD. Los sujetos no presentaron ninguna dificultad a la hora de asimilar los recursos retóricos y consideraron que su uso es apropiado. Los resultados de los cuestionarios de los fragmentos cuyo GAD había sido manipulado y los de la versión Audesc fueron similares. Esta cuestión es muy significativa, ya que refuerza nuestra base teórica de la metáfora como herramienta de comunicación tanto en discapacitados visuales como en personas sin esta discapacidad.

La comprensión de las metáforas y de los símiles que habíamos creado e insertado en el GAD fue satisfactoria, tal y como podemos comprobar en los resultados de las preguntas que atañen a determinados recursos del texto. Esta comprensión está basada en las experiencias de los sujetos y en su conocimiento del mundo y les pueden servir como elemento que enriquece el visionado de una película.

Tenemos claro que el uso que le hemos dado a las metáforas dentro del texto ha sido el de herramienta comunicativa y debemos dejar claro que no atiende a ninguna manipulación subjetiva de las imágenes de la película. Bien es cierto que son manipulaciones nuestras, pero hemos tratado de insertar metáforas de uso y lexicalizadas, aunque en contadas ocasiones también hemos introducido metáforas novedosas. Gracias a los resultados hemos podido observar que no ha habido ningún problema de asimilación con ellas.

Es significativo que en dos ocasiones los sujetos ciegos hayan comentado que no necesitan que se le explique “de más” la película y que haya incluso una persona que no considera importante el GAD para comprender la película. Esto puede ser el resultado de no querer que existan elementos diferenciadores entre los videntes y los no videntes. Sin embargo, la mayoría de los sujetos considera que el GAD es muy importante para garantizar que exista más igualdad entre los diferentes receptores.

Debemos tener en cuenta, de igual modo, una opinión aislada pero significativa de un sujeto, que cree que en el GAD de la primera escena existen *demasiadas metáforas*. Hemos seguido de cerca sus otras observaciones y sus respuestas acerca de la comprensión y la asimilación de las metáforas para poder hacer una valoración más detallada. Por una parte, entiende perfectamente los pasajes con metáforas novedosas y lexicalizadas, lo que no es de extrañar si es incluso capaz de detectar el uso de metáforas. Además, lo que es más significativo, prefiere en varias ocasiones la versión manipulada. Esto nos hace plantearnos una cuestión, ya que no entendemos por qué opina que las metáforas son *demasiadas* si las prefiere. Quizá exista una idea preconcebida de que las metáforas tienen siempre una carga subjetiva reñida con la AD, en vez de considerarlas como herramienta de comunicación y nexo entre situaciones conocidas y novedosas que es, exactamente, la función que ha desempeñado para con este sujeto.

Centrándonos en las preguntas relacionadas con el uso de metáforas, es importante que destaquemos que las versiones manipuladas consiguieron que los sujetos se hicieran una mejor idea de aspectos como son el vestuario, los paisajes, las acciones, los lugares y, sobre todo, de los sentimientos de los personajes. Muchas de las observaciones de los sujetos están relacionadas con la mejor asimilación de los sentimientos de Sayuri. Además, los que prefieren las versiones manipuladas, explican que esto es así gracias a determinadas expresiones que en realidad son metáforas.

También conviene tener en cuenta que en ningún momento explicitamos el sentido

del experimento ni mencionamos el término “metáfora” o “símil” pero, sin embargo, muchos de los sujetos descubrieron cuál era la diferencia entre las versiones cuando pudieron volver a ver las otras dos.

Hablemos ahora de metáforas específicas, como son las que usan colores. Éstas fueron muy bien recibidas y cuatro de los sujetos valoraron su uso de manera indirecta en sus respuestas. Supuso un punto muy importante descubrir que ciegos totales y de nacimiento aludían al significado de colores como el azul en sus reflexiones, y que valoraban esto de forma muy positiva.

Otro de los resultados más interesantes del experimento es la distinción entre las descripciones de la protagonista de los sujetos a los que se les mostraron las versiones manipuladas y las de los que vieron las versiones Audesc. Podemos destacar que las versiones manipuladas dieron como resultado opiniones más profundas y formadas. Desde la modestia de nuestra opinión, pensamos que las metáforas sirven de nexo de unión entre su conocimiento del mundo, tal como expusimos en el apartado 2.4.1, y que la información nueva que reciben puede ayudar a los sujetos a imaginar con más detalles lo que ocurría.

Esto nos lleva a otro resultado, que es que igual que ocurre con la imagen que pueden llegar a crearse de la protagonista o de la escena, gracias a determinadas metáforas y símiles, los sujetos han sido capaces de desarrollar ideas más elaboradas sobre la trama de la película. Esto es importante ya que solamente dos sujetos habían visto la película y no la recordaban muy bien.

Gracias a estos resultados hemos descubierto que entienden los símiles y éstos los ayudan a imaginar lo que ocurre y, en definitiva, hacen que la experiencia del visionado sea más enriquecedora y satisfactoria, que en el fondo es lo que prevalece en el visionado de una película. Nos referimos al caso del símil *vuela como un pájaro blanco*, que los sujetos han logrado interpretarlo y del que se han servido para elaborar sus propias opiniones.

Destacamos de igual modo otras valoraciones que podrían ser negativas: cuatro de los sujetos opinan que a veces la AD da demasiada información. Sin embargo, estas respuestas se han dado tanto en el contexto del GAD Audesc como del GAD manipulado. Por lo tanto, este aspecto tiene que relacionarse con la AD en general, ya que el GAD era exactamente el mismo, excepto por los recursos retóricos que introdujimos en nuestra versión.

Valoración del experimento

En términos generales, podemos afirmar que este experimento con sujetos con discapacidad visual ha sido fructífero e interesante, ya que nos ha ofrecido unos resultados muy enriquecedores para el trabajo de investigación.

Gracias a estos resultados, hemos podido plantear una discusión interesante en torno a la hipótesis que planteamos al comienzo, es decir, que el uso de la metáfora en los guiones AD en español podría tener repercusiones satisfactorias en la recepción de un producto audiovisual por parte de los usuarios con deficiencia visual.

Como ya hemos comentado somos conscientes de que la muestra de sujetos era muy pequeña, aunque estamos muy satisfechos de poder haber reunido a diez personas y que, además, fueran jóvenes, tal y como deseábamos que fuera nuestro “sujeto ideal”. También tenemos en cuenta que han sido sólo dos los fragmentos que hemos utilizado en el experimento, de la misma película y de similar contenido. Sin embargo, a causa de las limitaciones de tiempo y espacio, ha sido la opción más viable.

No descartamos que se pueda volver a repetir un experimento similar, con una muestra de sujetos más amplia y con más material audiodescrito, para poder disponer de más información en el análisis de los resultados.

Creemos que sería interesante utilizar los medios informáticos que tenemos a nuestro alcance y realizar un experimento en la red, con una muestra de sujetos

más variada y extensa.

En cuanto al cuestionario, creemos que hemos conseguido valorar las opiniones y la percepción de los sujetos, aunque hemos de reconocer que, una vez realizado el experimento, echamos en falta más preguntas específicas, relacionadas con distintos tipos de metáforas en particular. Sin embargo, reiteramos que se trata de un experimento piloto que puede servir como base a un experimento de mayor envergadura.

Resumen

Finalizado el capítulo relativo a la fase experimental, en el que hemos expuesto y analizado de manera general los resultados obtenidos en nuestro experimento con sujetos ciegos, concretamente en lo que se refiere a los datos de los participantes, sus preferencias de ocio y sus respuestas y opiniones sobre los GAD, pasemos al capítulo 6.. En el siguiente capítulo trataremos de establecer las conclusiones finales del trabajo de investigación, observaremos de qué modo hemos cumplido con los objetivos y cuáles han sido las repercusiones de este experimento en nuestra hipótesis. Por último, ofreceremos unas propuestas para las futuras líneas de investigación.

CONCLUSIONES

Introducción

En este último capítulo presentaremos las conclusiones que hemos obtenido de manera general en la realización de este trabajo. Trataremos de comprobar si hemos respondido a los objetivos que propusimos en el capítulo 1 y valoraremos la experiencia en conjunto. Asimismo, vamos a reflexionar sobre las implicaciones del uso de la metáfora y el símil en los GAD. Por último, esbozaremos las futuras líneas de investigación en lo que respecta al uso de las metáforas u otros recursos retóricos en los GAD españoles.

Recapitulación de los objetivos del trabajo

Al comienzo de este trabajo expusimos los objetivos que deseábamos alcanzar con la ejecución del mismo. Del mismo modo, llegados a las conclusiones, observaremos cuáles fueron estos objetivos y de qué manera hemos sido capaces de conseguirlos.

En primer lugar, nuestro objetivo primordial era, siempre desde la modestia de nuestros resultados, hacer una pequeña contribución al desarrollo de la AD en España. Esperamos haber conseguido acercarnos a este objetivo a través del experimento que hemos llevado a cabo, donde hemos llegado a la conclusión de que sería muy interesante seguir dedicándonos a estudiar la metáfora en los GAD.

Esperamos haber logrado señalar el importante papel de la metáfora y del símil como herramientas de comunicación, no sólo en lo que respecta a los receptores sin discapacidad visual, sino también –y lo que es más importante para el desarrollo del trabajo– en los receptores ciegos o con alguna discapacidad visual. Después de haber comprobado que los recursos retóricos ocupan un lugar poco privilegiado en la AD en España, hemos reflexionado sobre el uso de estos recursos en los GAD británicos para exponer su posible incorporación a los GAD españoles.

Por esta razón, hemos diseñado un experimento y un cuestionario para sujetos con discapacidad visual. Posteriormente, hemos realizado el experimento y hemos sido capaces de extraer una serie de resultados sobre los que hemos llevado a cabo una discusión.

Gracias a este experimento, hemos arrojado algo de luz sobre otro de nuestros objetivos: comprobar la conveniencia de incorporar la metáfora y el símil en los GAD en español.

Pasamos ahora a centrarnos en los resultados de la realización del experimento que, como ya hemos resaltado, ha sido la parte central del trabajo.

Uso de la metáfora en los GAD

En cuanto a lo que se refiere a la introducción de metáforas en los GAD, no hemos experimentado ninguna dificultad técnica. Además, hemos podido comprobar los siguientes aspectos:

a. Disponemos de una gran cantidad de recursos extraídos de los GAD británicos y esto nos ha ayudado a seleccionar los recursos más adecuados. En el futuro, el corpus puede aumentarse, gracias a la gran cantidad de recursos que existen en los GAD británicos y que pueden servir de base para su uso en España.

b. Gracias a las investigaciones plasmadas en el capítulo 2, hemos conseguido demostrar que la asimilación de metáforas por parte del receptor con discapacidad visual no tiene por qué suponer ninguna dificultad adicional. Aparte de esto, hemos podido comprobar que la selección de metáforas y símiles que hemos utilizado en la manipulación de los fragmentos ha sido satisfactoria, pues los resultados nos hablan de una total asimilación de los mismos por parte de los sujetos.

De igual modo, no hemos encontrado ningún problema a la hora de introducir los recursos en los propios GAD Audesc y no creemos que el aumento de palabras sea de ningún modo significativo. Señalamos esto porque la tendencia en España, al contrario de lo que ocurre en el Reino Unido, es redactar bocadillos de AD escuetos y con un menor número de palabras total en los GAD finales. El hecho de que no aumente el número total de palabras de los GAD está relacionado, en nuestra opinión, con que la expresión metafórica sea un recurso económico de la lengua, ya que pueden expresarse mediante pocas palabras ideas abstractas y elaboradas.

Pretendíamos analizar exclusivamente los aspectos relacionados con la asimilación de la metáfora y el símil en la AD. Estamos satisfechos de haber tomado la decisión de manipular exclusivamente el uso de estos recursos ya que, de este modo, los resultados nos han permitido evaluarlos sin la interferencia de ningún

otro aspecto, como la locución, el número de palabras, el uso de formas gramaticales más complejas u otras diferencias entre los estilos de AD.

En cuanto a las conclusiones generales del experimento, tenemos que señalar que las metáforas han ayudado a la comprensión de la imagen, ya que los sujetos del grupo de Metáforas han hecho alusión a aspectos visuales en sus respuestas, como son los colores, los paisajes o los vestidos, en mayor medida que los sujetos del grupo Audesc. Otra de las conclusiones más sorprendentes y satisfactorias ha sido la mayor elaboración de las respuestas de los sujetos del grupo de Metáforas. Creemos que esto es indicador de que las metáforas pueden conseguir que los discapacitados visuales, del mismo modo que ocurre con los videntes, piensen, razonen e imaginen el mundo a su alrededor, tal como comentamos en el apartado 2.4.1. De este modo, pueden lograr una mayor implicación con la película. Una película es un producto audiovisual que puede servir para aprender, desligarse de la vida cotidiana y soñar. Así pues, creemos que este dato refuerza nuestra hipótesis de que las metáforas pueden enriquecer el GAD, que es a fin de cuentas el nexo de unión entre el espectador con discapacidad visual y el cine. Hemos podido comprobar, a raíz de sus respuestas, que los sujetos del grupo de Metáforas han sido capaces de profundizar en muchos aspectos del filme.

Reflexiones en torno al experimento

Por otra parte, creemos que los audiodescriptores deberían tener en cuenta una serie de factores que ayudarían a la mejora de la AD y que conseguirían que se situase al nivel de otras técnicas relacionadas con el cine:

- a. Abogamos por la colaboración entre directores y guionistas de cine para la confección de los GAD. Somos conscientes de que esta colaboración no es posible en todos los casos, pero tal colaboración establecería a la AD al nivel de otras técnicas relacionadas con el cine, por ejemplo, al nivel de las bandas sonoras. En el caso de que fuera imposible, la labor del audiodescriptor debería

estar equiparada a la labor de estos otros profesionales, como son el compositor de bandas sonoras. Así, la AD gozaría del estatus que le corresponde y dejaría de ser un servicio para convertirse en una labor más creativa y relacionada con el cine.

b. Abogamos, del mismo modo, por una cooperación más fehaciente entre discapacitados visuales y audiodescriptores. Pensamos que sus opiniones y sus ideas en torno a la confección de GAD serían muy importantes para el desarrollo y el crecimiento de esta modalidad de traducción.

c. Asimismo, pensamos que la existencia de una variedad de estilos dentro de la AD se podría adaptar a los diferentes tipos de espectadores. Gracias a las respuestas de los sujetos de nuestro experimento, hemos podido comprobar la heterogeneidad en las preferencias de estilos de AD. Tal es el caso en el Reino Unido, donde existen decenas de productoras con estilos y propuestas diferentes. Esto es, según nuestro parecer, un paso importante para la AD, ya que la oferta y la demanda hacen que la calidad aumente.

d. Por último, no pensamos que sea necesario coartar la influencia de otros estilos de AD, como es el británico, que cuenta con muchos años de experiencia en el uso de metáforas. Nos parece necesario y constructivo que el estilo de AD español se alimente de otros, si este hecho supone, como hemos podido comprobar en el experimento, una experiencia positiva.

A pesar de la modestia de nuestros resultados, estamos muy satisfechos con ellos y pensamos que son un pequeño paso que no debemos desaprovechar en futuras investigaciones.

Futuras investigaciones

Como acabamos de comentar, una de las conclusiones de este trabajo de investigación ha sido que se ha reforzado la idea de continuar con esta hipótesis en futuras investigaciones, para poder profundizar más y obtener resultados más

importantes.

Tal y como esbozamos en el capítulo 1, nuestra primera idea fue la de estudiar diversos recursos retóricos, pero la desechamos al considerar las dimensiones reducidas de este trabajo. Por lo tanto, creemos importante señalar como futura línea de investigación el estudio de otros recursos retóricos, tanto semánticos, como por ejemplo la hipérbole; fónicos, como la aliteración y morfosintácticos, como la anáfora.

De igual modo, pensamos que sería muy oportuno aumentar la muestra de sujetos y los fragmentos, para poder llegar a conclusiones más esclarecedoras sobre los procesos de asimilación y el poder comunicativo de los recursos retóricos.

También creemos que sería interesante dedicarnos al estudio de la metáfora visual y de la retórica de la imagen, además de al análisis de las metáforas en la pantalla, para poder profundizar en determinadas metáforas lingüísticas y su posible uso en los GAD.

Consideramos que, al seguir esta línea de investigación en nuestro futuro proyecto de tesis que se desprenda de este trabajo de investigación de máster, obtendremos resultados más significativos y más precisos.

Tenemos la convicción de que cualquier investigación con sujetos con discapacidad visual en este ámbito sería muy provechosa, pues su opinión puede forjar la AD del futuro.

Anexo II: Tablas de recogida de datos

M Olalla Luque Colmenero



Brooklyn

Thomas Hart Benton, *Louisiana Rice Fields*, 1928



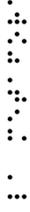
Tipo de texto: Pintura

Género: Regionalism, Social Realism, American modernism, American realism, Synchronism

Técnica: Óleo

The painting *Louisiana Rice Fields* by Thomas Hart Benton came out of a trip he took in the summer of 1928. He and a friend drove their station wagon across the American south, through Georgia, to Louisiana, and visiting many old river towns along the Mississippi. During that trip Benton

made sketches of men harvesting rice in the fields , and later he turned those sketches into paintings. Benton considered the work of rice and cotton harvesting as unique to America. His paintings celebrated the dignity of skilled manual labor, and he advocated economic justice for workers. He and other painters believed that American art should show what rural life was like in the South and Midwest. Today we call those painters the American Regionalists. Benton painted in a style called natural and representational, meaning it's clear what he's painting. There's nothing abstract about his work. He wanted people to easily understand his paintings. But his style is original and you can always tell a Benton painting. The figures in his paintings appear soft and fluid...not drawn with hard edged lines. Men, animals, and machines almost look like cartoon figures. Maybe he got the idea for his style from a job he once had, working as a cartoonist for a newspaper in Joplin, Missouri. It's a horizontal painting 4 feet wide and almost 3 feet high. The painting shows workers in a rice field in the 1920s. There were three steps in the harvesting of rice, so the painting shows three scenes within the field...one on the left, one in the center, and one on the right. The sky is light blue at the top of the painting, but becomes mixed with a light brown haze as you look down toward the ground. In the background, there's a narrow horizontal strip of blue across the entire painting, suggesting a body of water like a river or a lake in the distance. The ground of the field is mostly light brown. All the colors in the painting are soft and muted. In the scene on the left sits a black tractor, steam powered, its front end pointed right, toward the center of the composition. A man wearing a red shirt sits in the driver's seat of the tractor. Another man in a blue shirt stands along side it. The men wear hats with broad brims to keep off the sun. The tractor is not moving, but it's running and from a tall smokestack on the front a cloud of dark brown smoke drifts up and across the sky toward the right in a lazy S shape. The smoke drifts above the scene that's in the center of the composition and helps to move your attention from the left to the center. The scene in the center shows a wagon pulled by two brown mules. The wagon is standing still. At the back of the wagon is a threshing machine, reddish brown in color with a tall black funnel sticking out of the top. On top of the wagon two men with huge and growing brown pile behind the thresher. A third man stands on the ground filling a sack with rice coming out of the thresher. All three men also wear wide-brimmed hats. On the right side of the composition is a scene with a black truck with a flat bed on the back. The truck sits idling while three men load sacks of rice onto it. The sacks are light brown. All three men wear wide-brimmed hats. In front of the truck sits a line of filled sacks waiting to be loaded. Benton has arranged them in a diagonal line from the front of the truck down to the front bottom edge of the painting. This line of sacks helps bring your eye to the foreground and middle of the painting. And then you notice a small row of brown lumpy shapes, possibly earth, possibly a big brown dog...that are on a diagonal line leading from away from the sack up towards the left of the painting where the tractor is. And then you begin again to look at the three scenes...left, center and right. So Benton directs your eye with his composition so that you stay focused on his three scenes. At the lower right of the painting, the artist has signed his name... simply "Benton."



	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
The painting... came out of a trip	Acción	Contexto	No	No	No	-	Personificación
Of a trip he took in the summer of 1928	Acción	Texto	No	No	No	-	
he turned those sketches into paintings	Acción	Contexto	No	No	No	-	
His paintings celebrated the dignity of skilled manual labor	Acción	Contexto	No	No	No	-	Personificación
it's clear what he's painting	Cualificador	Contexto	No	No	No	-	
you can always tell a Benton painting	Acción	Contexto	No	No	No	-	
The figures in his paintings appear soft	Cualificador	Contexto	No	No	No	-	Sinestesia
The figures in his paintings appear fluid	Cualificador	Contexto	No	No	No	-	Sinestesia
not drawn with hard edged lines	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	No	Contraposición
Men, animals, and machines almost look like cartoon figures	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Almost look like	
Maybe he got the idea for his style from a job he once had, working as a cartoonist for a newspaper in Joplin, Missouri.	Objeto	Texto	No	No	No	-	Suposición
there's a narrow horizontal strip of blue across the entire painting, suggesting a body of water like a river or a lake in the distance	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Suggesting Lake	
a body of water	Objeto	Contexto	No	No	No	-	
All the colors in the painting are soft	Cualificador	Contexto	No	No	No	-	Sinestesia
All the colors in the painting are muted	Cualificador	Contexto	No	No	No	-	Sinestesia
sits a black tractor	Acción	Contexto	No	No	No	-	Personificación

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	-	Personificación
a cloud of dark brown smoke drifts up and across the sky toward the right in a lazy S shape	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	-	Personificación
S shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Shape		
The smoke helps to move your attention from the left to the center	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
In front of the truck sits a line of filled sacks waiting to be loaded	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
This line of sacks helps bring your eye to the foreground and middle of the painting	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
And then you notice a small row of brown lumpy shapes, possible earth , possibly a big brown dog	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Possible		Opcionalidad
Possibly a big brown dog	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Possibly		Opcionalidad
a diagonal line leading from away	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación

Jackson Pollock, *Number 27*, 1950



Tipo de texto: Pintura

Action painting, expresionismo abstracto

Técnica: Óleo, esmalte, pintura convencional

Jackson Pollock was an American painter and a major force in the Abstract Expressionist movement of the 1940s and 1950s. Works by the Abstract Expressionists were sometimes called action paintings, because they put a big emphasis on the physical act of painting itself as an essential part of a finished work. Pollock did his most famous action paintings during his so-called "drip period" between 1947 and 1950. Here's the story of one of those paintings, titled *Number 27*, simply because it was the 27th painting he did that year. In Jackson Pollock's studio, Jazz, his favorite music, plays from a small phonograph. Pollock moves quickly around a large unstretched canvas lying on the floor. As he moves he dips a paintbrush into a can of paint. But instead of touching the brush to the canvas, he begins to drip the paint on the canvas, creating long threads, splatters, and pools of color. He does this again and again, staring intensely at the canvas as he works. Occasionally, instead of a brush he dips a stick into the paint, again using it to splatter and drip paint across the canvas. Sometimes he just picks up the can of paint and pours it on the canvas.

Later Pollock switches to other cans of paint, each a different color, and eventually there are six colors in the painting Number 27. He continues to move energetically around all four sides of the canvas, almost as if in a dance, and he doesn't stop until he sees what he wants to see and he feels that the painting is finished. This description of Jackson's painting style makes clear that his paintings are abstract, not images that people could identify. With that thought in mind, here's a verbal description of Number 27 It's a large oil painting on canvas, nine feet long horizontally and four and a half feet tall. The first impression of *Number 27* is that it looks like someone dripped and splattered different colored paints all over a canvas. At first glance, the painting looks accidental, even sloppy. But if you try to isolate a single color and follow its path through the painting, you'll see that actually Pollock carefully and deliberately constructed the painting, painstakingly building up the surface. The first color he put down was black. We can tell because all the colors are layered over it. In *Number 27*, Pollock used 6 colors: black, white, yellow, olive green, gray, and pale pink. The tangled lines and layers of paint on the canvas are a record of Pollock's movements, fast or slow, arching or abrupt. And they are a record of the raw emotion he felt while in the creative process. Eventually he covered almost the entire surface of the painting, though there are many places where you can see the off white natural color of the canvas in the background. In putting paint on canvas the way he did, Pollock was expressing his deeply personal ideas and feelings. Here's how he said it: "Today painters do not have to go to a subject matter outside of themselves. Most modern painters work from a different source. They work from within...When I am in my paintings, I'm not aware of what I'm doing. It is only after a sort of 'get acquainted' period that I see what I have been about...the painting has a life of its own. I try to let it come through." Pollock painted *Number 27* in 1950, five years after the end of World War II. The world was reeling from the anxieties of the war, the dropping of the atomic bomb, and the start of the Cold War and the arms race. Artists such as Pollock responded by creating art that was deeply personal and that made a clean break with the past. Pollock challenged the Western tradition of using easel and brush. In his so-called action painting, he used his whole body to paint. His work had enormous influence on other painters and his contemporary artists respected Pollock for his deeply personal and totally uncompromising commitment to the art of painting. Pollock struggled with alcoholism his entire life. At the height of his career in 1956, he died in an alcohol-related car crash less than a mile from his home in Springs, New York.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
they put a big emphasis on the physical act of painting	Acción	Contexto	No	No	No	-	
creating long threads	Objeto	Contexto	Sí	No	No	-	Técnica
Pools of color	Objeto	Contexto	Sí	No	No	-	



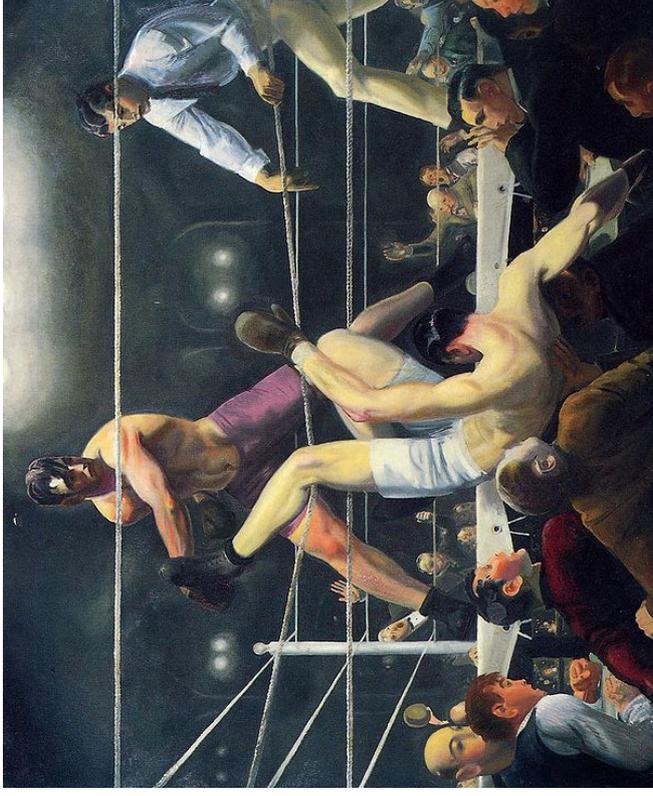
staring intensely at the canvas as he works	Modificador	Texto	No	No	No	-	Técnica Sinestesia
He continues to move energetically around all four sides of the canvas, almost as if in a dance	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Almost as if	Técnica
This description of Jackson's painting style makes clear	Cualificador	Texto	No	No	No	-	
The first impression of Number 27 is that it looks like someone dripped and splattered different colored paints all over a canvas	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Impression... Looks like	Técnica Doble marcador
the painting looks accidental	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	looks	
the painting looks even sloppy	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	looks	
If you follow its path through the painting	Acción	Contexto	No	No	No		Participación
building up the surface	Acción	Contexto	No	No	No		
olive green	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
pale pink	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
The tangled lines and layers of paint on the canvas are a record of Pollock's movements, fast or slow, arching or abrupt	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A record	Técnica
And they are a record of the raw emotion he felt while in the creative process	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A record	
In putting paint on canvas the way he did, Pollock was expressing his deeply personal ideas and feelings	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Expressing	
his deeply personal ideas	Modificador	Contexto	No	No	No		
The world was reeling from the anxieties of the war	Acción	Texto	Sí	No	No		
Artists such as Pollock responded by	Modificador	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

creating art that was deeply personal and that made a clean break with the past																				
Artists such as Pollock responded by creating art that made a clean break with the past	Objeto	Contexto	No																	
His work had enormous influence	Cualificador	Texto	No																	
his deeply personal and totally uncompromising commitment	Modificador	Texto	No																	
Pollock struggled with alcoholism his entire life.	Acción	Texto	No																	
At the height of his career	Objeto	Texto	No																	

Whitney

George Bellows, *Dempsey and Firpo* 1923



Tipo de texto: Pintura

Género: Aschan, Realismo Americano

Técnica: Óleo

September 14, 1923, at New York City's Polo Grounds. A newspaper, the New York Evening Journal, assigns artist George Bellows to make sketches of a heavyweight bout between champion Jack Dempsey and the challenger, Luis Angel Firpo of Argentina. Firpo was the first Latin American fighter to try and become world heavyweight champ, but no one thought he had a chance against Dempsey. The match was short and dramatic, and contained one of the most famous moments in boxing history. Bellows sat ringside sketching,

and later decided to turn one of the sketches into a painting. In the first round Dempsey knocked Firpo to the canvas seven times. But then all of a sudden Firpo landed a perfect punch to Dempsey's chin and knocked him through the ropes and out of the ring, falling onto a table of sportswriters sitting ringside. That's the moment that Bellows painted. As the referee began counting to ten, the sportswriters helped push Dempsey up and back into the ring. The fight continued, and in the second round Dempsey knocked out Firpo, won the fight, and remained champion. It's a large oil painting, about 5 feet long and 4 feet high. Your point of view is as if you're sitting on one side of the ring, in the first row, your head about the height of the ring floor, so you must look up through the ring ropes to see the boxers. The ropes are very light gray, almost white, and a strip of the ring's white canvas floor covering runs horizontally, all along the edge of the ring. These white lines stand out against the darkness of the arena in the background. You can make out the heads of the crowd on the far side of the ring, but not much else. In front of you sit eight men, sportswriters, all along the length of the ringside. We see them from the back, from the waist up, as they twist away from or reach out to cushion the fall of Jack Dempsey. He's frozen in mid-fall, arms and legs flailing and he tumbles backwards through the ropes and down onto the writers. We see his back as he falls. In contrast, above him in the ring stands Firpo, looking large, imposing, and indestructible, just finishing the great swing of his left arm and fist. Also in the ring, on the right, a referee stands pointing his finger down at Dempsey, as if he has begun to count him out. One other thing to note: at the left edge of the painting, we see the profile of a man with a bald head sitting ringside. That's the artist, George Bellows. Bellows' style of painting is not realistic, like a photograph. The bodies of his people are a bit geometric in shape, and are painted with rough brushstrokes that feel energetic, full of motion and emotion. His paintings contain dark atmospheres, often relieved by bright light, like in this painting. Bright white circles of white, the lights of the arena, shine down from the upper edge of the painting on the scene in the ring.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
A newspaper, the New York Evening Journal , assigns artist George Bellows to make sketches	Objeto	Texto	Sí	No	No		Personificación
The match was short	Cualificador	Texto	No	No	No		
and contained one of the most	Acción	Contexto	No	No	No		

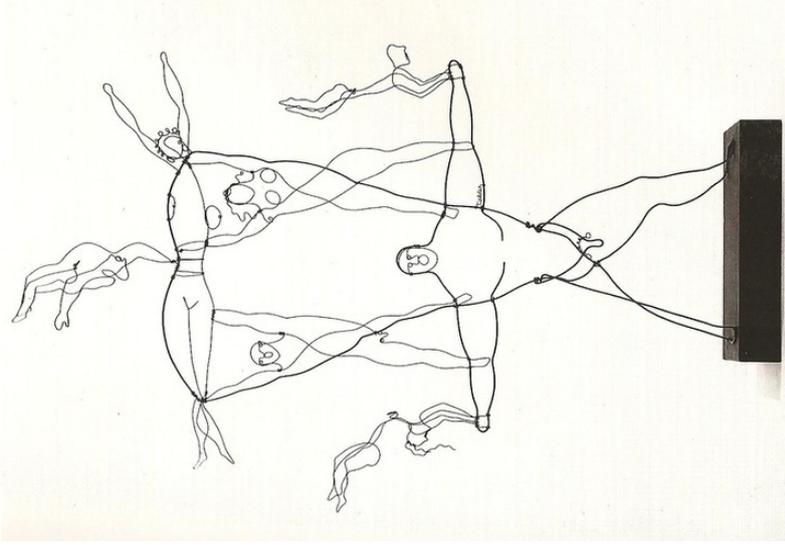


famous moments in boxing history																					
turn one of the sketches into a painting	Acción	Texto	No																		
Firpo landed a perfect punch to Dempsey's chin	Acción	Contexto	Sí	No	Participación																
Your point of view is as if you're sitting on one side of the ring	Acción	Contexto	Sí	Participación																	
your head about the height of the ring floor	Objeto	Contexto	Sí	Participación																	
The ropes are very light gray, almost white	Cualificador	Contexto	Sí	Contraposición Color																	
and a strip of the ring's white canvas floor covering runs horizontally	Acción	Contexto	No	Personificación																	
white lines stand out against the darkness	Acción	Contexto	No	Personificación																	
You can make out the heads of the crowd on the far side of the ring, but not much else	Acción	Contexto	No	Participación																	
reach out to cushion the fall of Jack Dempsey	Acción	Contexto	Sí	No																	
He's frozen in mid-fall	Cualificador	Contexto	No																		
arms and legs flailing	Acción	Contexto	Sí	No																	
a referee stands pointing his finger down at Dempsey, as if he has begun to count him out	Acción	Contexto	Sí	Suposición																	
style of painting is not realistic, like a photograph	Objeto	Contexto	Sí	Contraposición																	
The bodies of his people are a bit	Cualificador	Contexto	Sí	Forma																	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

geometric in shape													
rough brushstrokes that feel energetic , full of motion and emotion	Contexto	Qualificador											
Full of motion	Contexto	Objeto	Sí	feel									
an emotion	Contexto	Objeto	Sí	feel									
His paintings contain dark atmospheres, often relieved by bright light	Contexto	Acción	Sí										
Bright white circles of white, the lights of the arena	Contexto	Objeto	Sí										

Alexander Calder, *The Brass Family*, 1929



Tipo de texto: Escultura

Género: Arte cinético, surrealismo, abstracción

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Técnica: Escultura alambres o metal

The sculpture known as The Brass Family is not part of the circus, but its subject matter is a family of circus acrobats. The family is made entirely of brass wire and it reflects one of Calder's most famous quotes: "I think best in wire." He was the first artist to sculpt with wire, and he used wire the way a painter uses lines. He called it "drawing with metal." He essentially drew three-dimensional figures in space with wire. Now here's a verbal description of The Brass Family. The sculpture is five and a half feet tall and three and a half feet wide. The family is frozen at the moment when it has completed a balancing feat with the entire family balanced on top of one gigantic muscleman, the father. His feet are planted on a dark painted block of wood. All the figures are nude. The father is facing you and he's very muscular and constructed of heavy gauge gray wire. There are six other figures in the family and they are all above him and made of lighter gauge wire. To get a sense of the composition, try this little exercise. Stand up and place your feet wide to carefully balance your weight evenly, as if you're about to have a great weight placed on your shoulders. Bend your knees slightly. Then extend your arms straight out to the sides and clench your fists. You are now in the position of the muscleman. Two smaller figures stand on his arms, each with a foot on his shoulder and a foot on his elbow. These two may be his older children or other family relatives. With their hands they're holding a woman over their heads, who is lying horizontally. She may be the figures' mother. A small child does a one-armed handstand balanced on her stomach. There are two more small children doing two-armed handstands on the muscleman's clenched fists. Many of Calder's sculptures are about stability and balance. In the Brass Family, the man who anchors the family is rock solid. His graceful family arranged above him is more daintily constructed and more vulnerably posed – there is tension in the balancing act, but there is little sense of danger from anyone falling. Calder's genius profoundly changed the course of modern art and he influenced many artists. His works are playful and lyrical, but not frivolous. In the 1920's, many people questioned whether Calder's wire sculptures could be classified as art. But he continued to work with unconventional materials, intrigued by the potential for originality.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
The sculpture reflects one of Calder's most famous quotes: "I think best in wire"	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	reflects	
he used wire the way a painter uses lines	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The way	Técnica
The family is frozen at the moment	Cualificador	Contexto	No	No	No		



	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	
one gigantic muscleman			No	No	No	No		
His feet are planted on a dark painted block of wood	Acción	Contexto	No	No	No	No		
To get a sense of the composition , try this little exercise	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	A sense of	
try this little exercise	Acción	Contexto	No	No	No	No		Participación
as if you're about to have a great weight placed on your shoulders. Bend your knees slightly. Then extend your arms straight out to the sides and clench your fists. You are now in the position of the muscleman	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	As if	Participación
These two may be his older children or other family relatives	Objeto	Appearance	Sí	Sí	Sí	Sí	May be	Opcionalidad
These two may be his older children or other family relatives	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	May be	Opcionalidad
She may be the figures' mother	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	May be	Opcionalidad
the man who anchors the family is rock solid	Acción	Contexto	No	No	No	No		
there is tension in the balancing act	Objeto	Contexto	No	No	No	No		
but there is little sense of danger from anyone falling	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Little sense of	Contraposición
Calder's genius profoundly changed the course of modern art	Objeto	Texto	Sí	No	No	No		Personificación
His works are playful and lyrical	Cualificador	Contexto	No	No	No	No		
(his work) but not frivolous	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	But not	Contraposición

Charles Demuth, *My Egypt*, 1927



Tipo de texto: Painting

Género: Precisionismo Americano, Realismo cubista, Modernismo Americano

Técnica: Oleo



But the strongest source of inspiration in Lancaster was the massive grain elevators, complexes of buildings for storing grain and shipping it via long railroad trains. *My Egypt* is a painting of one of these complexes, a real structure owned in the 1920s by John W. Eshelman & Sons. So you may be wondering: why was Demuth drawn to paint a grain elevator? And why did he call the painting *My Egypt*? Demuth and some other artists in the early twentieth century were fascinated by the American industrial landscape, machines and architecture that were symbols of growth and prosperity. Grain elevators were often over 100 feet tall. Demuth saw the grain elevators as American monuments, equivalent to the pyramids of ancient Egypt. Both structures combine great size and physical beauty. The pyramids of course were tombs. And their association with life after death might also have appealed to the ailing artist. When he made this painting in 1927, Demuth was very ill with diabetes and he died 8 years later. He may have also chosen the title because only 5 years earlier archeologists had discovered the tomb of King Tut, and America was fascinated by anything related to Egypt. Demuth and painters like him became known as “the Precisionists” because they admired the fine craftsmanship and clean-edged forms of the Machine Age. They painted in a precise, abstract style and used smooth, even color across the canvas to produce a crisp painted surface. And now here’s a verbal description of Demuth’s *My Egypt*. It’s a painting done in oil and graphite on composition board. It’s 3 feet tall and 2 and a half feet wide. Demuth painted the grain elevator as though you’re looking up at it from the ground. So it appears like a white monument rising high against a blue sky. In the center are two tall, white, cylinder shapes – concrete towers that store the grain. They’re attached to a white building that’s behind the towers and rises above them. The building has a window in it. Behind and above this section you can see the top of an even bigger white building, with two windows in it and a horizontal roofline. From above the roof four air vents stick up, all the same height. They look like large white tubes that curve forward so their openings face us. The tube openings are round black circles. Just to the right of the grain elevator rises a thin black chimney, reaching a height even taller than the tallest building. A thick plume of light gray smoke is pouring from the chimney. On the left and right of the grain elevator are partial sections of low buildings, red brick, which suggest more buildings in the facility. And below the two concrete towers are flat brown squares, suggesting the roofs of other lower buildings dwarfed by the grain elevator behind them. A short red brick chimney sits on one of the roofs, at the extreme left of the painting. Because we see only the roofs of these buildings, it seems like the giant silos are actually pressing the smaller structures right off the bottom edge of the canvas. There are no people in the painting. You can tell this is a grain elevator, but it’s not painted in a realistic style. Demuth and the Precisionists painted in a precise style constructed of flat geometric shapes like squares and rectangles. Even the tubular structures appear flat – the concrete towers, the air vents, and the chimney. Demuth reduces the objects in the painting to the barest elements of geometric design, but you can still tell what the objects are. He emphasizes the flatness in how he uses paint too. The surface of this painting is so smooth that even up close you can hardly find a single brush stroke of paint. It almost looks like the surface of a photograph. There’s one more element in the painting that emphasizes the

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

flatness of the composition. Two patterns of diagonal lines cross and fragment the painting. These lines suggest rays or shafts of sunlight. But like everything else in the painting they're flat, almost looking like pieces of glass, cut out and laid across the composition. One group of white diagonal rays begins in the upper left corner and extends diagonally down to the lower right edge of the painting. Another group of pale blue diagonal rays begins about a third of the way down the right edge of the painting and extends diagonally across to the lower left edge of the painting. The rays cross near the painting's center. Precisionist painters like Demuth are often thought of as celebrating the growth of technology in America. Yes, Demuth compares the grain elevators to the Pyramids. But the hard edges, cool colors, and absence of people may also suggest that Demuth sensed something else...and that maybe his painting shows both a celebration of industrial growth in the 1920s and some anxiety about its effects on people and society.

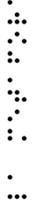
	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
the strongest source of inspiration in Lancaster was the massive grain elevators	Objeto	Contexto	No	No	No		
drawn to paint a grain elevator	Acción	Texto	No	No	No		
machines and architecture that were symbols of growth and prosperity	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Symbols of	
machines and architecture that were symbols of growth and prosperity	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Symbols of	
Demuth saw the grain elevators as American monuments	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	as	Referencia cultural
equivalent to the pyramids of ancient Egypt	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Equivalent to	Referencia cultural



And their association with life after death might also have appealed to the ailing artist	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Might also have appealed	Doble marcador
to produce a crisp painted surface	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No		
Demuth painted the grain elevator as though you're looking up at it from the ground	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	As though	Participación
So it appears like a white monument rising high against a blue sky	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	It appears like	
cylinder shapes – concrete towers	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Shapes	Forma
white building that's behind the towers and rises above them	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No		Personificación
four air vents stick up	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No		
They look like large white tubes that curve forward	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Look like	
their openings face us	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No		Personificación
A thick plume of light gray smoke is pouring from the chimney	Objeto	Contexto	No	No	No	No	No	No		
is pouring from the chimney	Acción	Contexto								
are partial sections of low buildings, red brick, which suggest more buildings in the facility	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest	

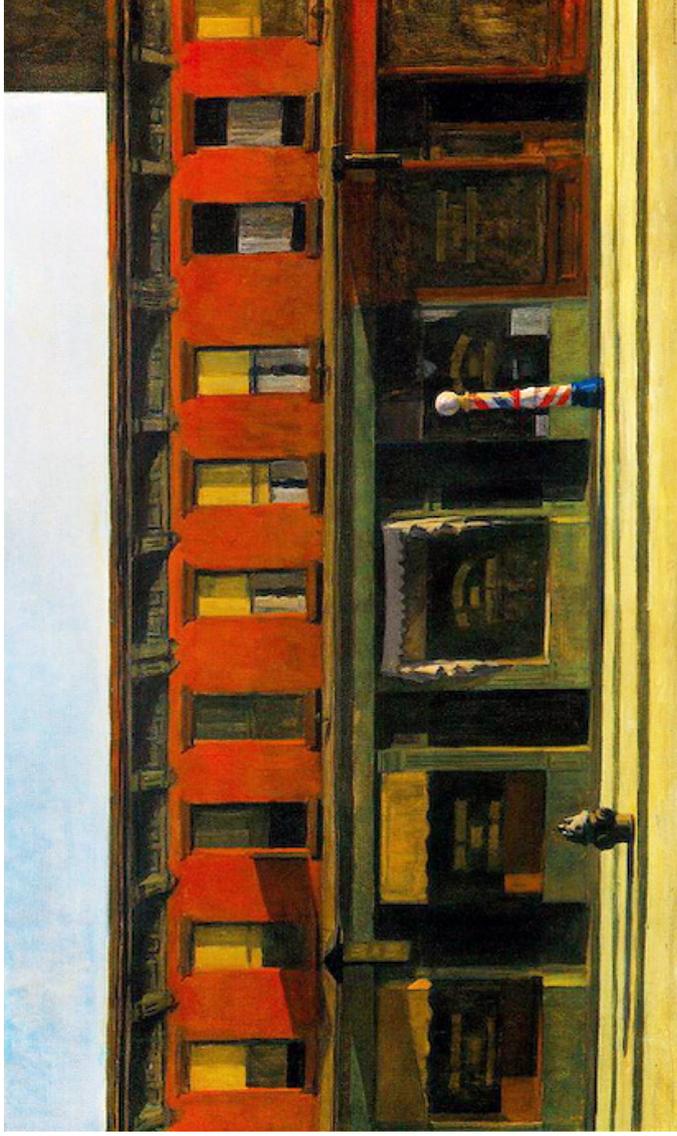
La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

brown squares, suggesting the roofs of other lower buildings	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	suggesting	Personificación
dwarfed by the grain elevator behind them	Acción	Contexto	No	No	No	No		
A short red brick chimney sits on one of the roofs	Acción	Contexto	No	No	No	No		
Because we see only the roofs of these buildings, it seems like the giant silos are actually pressing the smaller structures right off the bottom edge of the canvas	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Seems like Actually	Personificación Doble marcador
Demuth reduces the objects in the painting to the barest elements of geometric design	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	reduces	
It almost looks like the surface of a photograph	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Almost looks like	Doble marcador x
These lines suggest rays or shafts of sunlight	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest	Opcionalidad
These lines suggest rays or shafts of sunlight	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest	Opcionalidad
almost looking like pieces of glass, cut out and laid across the composition	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Almost looking like	Doble marcador x
Precisionist painters like Demuth are often thought of	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Are thought of as	Referencia cultural



as celebrating the growth of technology in America													
Demuth compares the grain elevators to the Pyramids	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	compara	Referencia cultural			
hard edges	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No		Sinestesia			
cool colors	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No		Sinestesia Color			
absence of people may also suggest that Demuth sensed something else...and that maybe his painting shows both a celebration of industrial growth in the 1920s and some anxiety about its effects on people and society	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	May also suggest	Referencia cultural Opcionalidad			
...and some anxiety about its effects on people and society	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	May also suggest	Referencia cultural Opcionalidad			

Edward Hopper, *Early Sunday Morning*, 1930



Tipo de texto: Painting

Género: Escuela Ashcan, Arte moderno, Realismo artístico

Técnica: Oleo

Hopper's often drawn to painting scenes of American life like this empty street...or half-empty theaters, or railroad tracks, gas stations, or the



windswept lighthouses of Cape Cod where he spends his summers. Hopper is an intensely private man, and that shows in his paintings. They're realistic, but spare, often empty of people and nature. To some people they're filled with loneliness. To others, they reflect Hopper's deep interest in being alone with his thoughts and feelings. On this particular Sunday morning, Hopper's walk takes him along Seventh Avenue South in Greenwich Village. He looks across the Avenue and his attention is drawn by a row of two-story buildings. They become the subject of his painting *Early Sunday Morning*. The buildings are in New York City, but Hopper leaves out details like street signs. So it could be any Main Street, in any small town in the United States, during the middle decades of the twentieth century. And now here's a detailed verbal description of *Early Sunday Morning*. It's a horizontal oil painting on canvas. It's 3 feet tall and 6 feet wide, so it's twice as wide as it is tall. It shows a block of three attached buildings, all two stories tall, with shops on the street level and apartments above them. The buildings extend horizontally across the painting from the left edge to the right edge. You see them as if you're standing across the street from them. Above all the buildings is a strip of blue sky, darker blue on the left, becoming lighter and tinged with yellow toward the right side of the painting. Below the buildings is a sidewalk, a curb, and a thin slice of the street. The sidewalk, curb, and street also run from one edge of the painting to the other. The painting has two features that strike you right away. First, there's nothing living or natural in it. No people, pets, birds, flowers or trees...though there are hints of human activity in the apartment windows above the stores. And second, the sunlight in the painting is strong, almost harsh. Hopper often used unusual lighting to help capture the mood of his scenes. I'll talk more about both of these features in a minute. About a third of the way in from the left there's a fire hydrant on the sidewalk. And slightly right of center on the sidewalk there's a barber's pole with red, white, and blue diagonal stripes. Except for the barber's pole, there's no way to know the business of the stores. The storefront windows have lettering on them, but you can't make out the words. The storefronts on the left and in the center are painted green and have rolled up awnings above their windows. The store on the right is painted red. The second floor above all the stores is painted deep brick red. There are ten apartment windows, all the same size, stretching across the stores below. Some windows are open, some have yellow shades pulled down to differing lengths. Some windows have dark window coverings. A few have white curtains. Each is slightly different, hinting at a life being lived beyond our view. In this small detail, Hopper makes us acutely aware that people are missing from the picture. The sunlight on the buildings is very bright, and it's shining into to the painting from the right. You can tell by the shadows. Both the barber's pole and the fire hydrant cast long, dark shadows to the left, as they block the sunlight coming from the right. The length of these shadows shows that the sun is still rising and low on the horizon. It's the sunlight and the absence of people that suggest the time is early morning and that the day of the week is Sunday, when few people are outside working or shopping. Now here are details about how Hopper designed his painting to help him communicate a strong feeling that all is not well in this simple street scene. At first glance, the painting's composition seems highly balanced and symmetrical, with a regular pattern of buildings and windows. But a closer

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

look shows that the painting is filled with asymmetrical elements. For example, the shades in the second-story windows. They're different colors. And every shade is open to a different length. Also the window on the extreme right and the store below it are cut off at the edge of the painting. We assume the buildings continue on past the edge of the frame. But this kind of framing makes the painting feel a bit asymmetrical and makes us a bit uneasy. At first we don't notice these asymmetries because we are used to seeing photographs and movies with similar compositions. And in fact, Hopper had a keen interest in the movies and it shows in how he composed his paintings and how he used light in his paintings. A final bit of asymmetry is at the upper right corner of the canvas and when you notice it the uneasy feeling grows. Above the last building, a small black rectangle raises...possibly the edge of a skyscraper behind the small row of buildings. It doesn't catch your eye at first, but once you notice it, the idea of a tall building changes the whole picture. A threat overshadows the otherwise quiet street. There's a sense that something is about to eradicate America's small-town way of life in 1930. Something's about to be lost in the commerce and technology of the modern age.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
Hopper's often drawn to painting scenes of American life	Acción	Texto	No	No	No		
To some people they're filled with loneliness	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	To some people	
To some people they're filled with loneliness	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	To some people	Objetividad
To others, they reflect Hopper's deep interest in being alone with his thoughts and feelings	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	To others, they reflect	Objetividad
Hopper's walk takes him along Seventh Avenue	Acción	Texto	No	No	No		Personificación
his attention is drawn by a row of two-story buildings	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
leaves out details	Acción	Contexto	No	No	No		

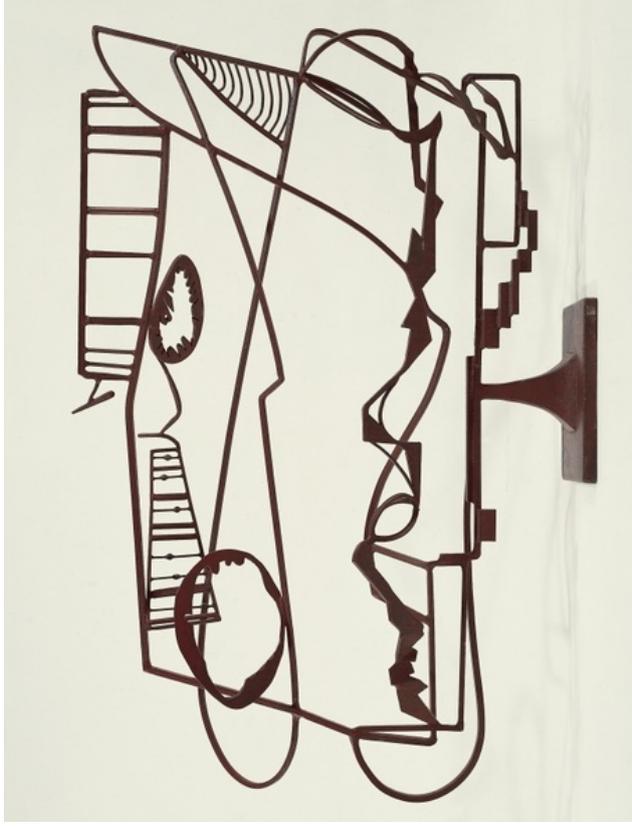


	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	As... as	Forma
so it's twice as wide as it is tall You see them as if you're standing across the street from them	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	As if	Participación
is a strip of blue sky and a thin slice of the street	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No		
The sidewalk, curb, and street also run from one edge of the painting to the other	Objeto	Contexto	No	No	No	No		
The painting has two features that strike you right away	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
hints of human activity	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
the sunlight in the painting is strong, almost harsh	Objeto	Contexto	No	No	No	No		
Hopper often used unusual lighting to help capture the mood of his scenes	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	almost	Sinestesia
painted deep brick red	Acción	Texto	No	No	No	No		Personificación
There are ten apartment windows, all the same size, stretching across the stores below	Cualificador	Contexto	No	No	No	No		Color
Each is slightly different, hinting at a life being lived beyond our view	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
(sunlight) it's shining into to the painting	Acción	Contexto	No	No	No	No		
communicate a strong feeling that all is not well in this simple street scene	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	not	Contraposición

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

painting's composition seems highly balanced	Característica	Contexto	No	No	No	No		
Also the window on the extreme right and the store below it are cut off at the edge of the painting	Acción	Contexto	No	No	No	No		
A final bit of asymmetry when you notice it the uneasy feeling grows	Objeto	Contexto	No	No	No	No		
a small black rectangle raises...possibly the edge of a skyscraper behind the small row of buildings	Objeto	Contexto	Sí	Sí		Sí	possibly	Sugerencia
It doesn't catch your eye at first the idea of a tall building changes the whole picture	Acción	Contexto	Sí	Sí		Sí	It doesn't	Contraposición
A threat overshadows the otherwise quiet Street	Objeto	Contexto	No	No		No	The idea of	
There's a sense that something is about to eradicate America's small-town way of life in 1930	Acción	Contexto	Sí	Sí		Sí	A sense that	Referencia cultural
There's a sense... something's about to be lost in the commerce and technology of the modern age	Acción	Contexto	Sí	Sí		Sí	A sense that	

David Smith, *Hudson River Landscape*, 1950



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo asbtracto, Arte cinético, abstracción

Técnica: Escultura de alamabres o metal

David Smith was an Abstract Expressionist artist. He's best known for creating large steel sculptures. After World War II, his art helped open up new possibilities for sculpture in America. His sculptures combined the techniques of American industry with the aesthetics of European modernism. One of his most famous sculptures is called Hudson River Landscape, and here's how it came to be. In 1950, Smith had to take a series of ten train rides between Albany and Poughkeepsie New York. The trip was 75 miles each way and the train tracks ran right alongside the Hudson River for much of the trip. While he rode these trips, Smith made a series of sketches as he looked out the train window at the Hudson River and the

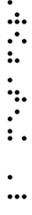
riverbanks, working on ideas for a new sculpture. On one trip, he was shaking up a bottle of India ink when it spilled out all over his hand. He looked at his ink stained hand, placed it on his sketch paper, and the image left on the paper gave him the idea for the sculpture that became Hudson River Landscape. Because of the title, you might think it's easy look at the sculpture and see realistic, literal images of water, riverbanks, and trees. But, remember, the sculpture is abstract. So it's impossible to identify its shapes exactly. The shapes in the sculpture represent Smith's impressions, gathered on his train trips along the Hudson, and then expressed in his favorite medium, steel. And now here's a verbal description of David Smith's sculpture Hudson River Landscape. The sculpture is made of pieces of steel, welded together and painted a rusty brown. The shape of the sculpture is roughly a large, open-sided rectangular box. It's approximately 6 feet long horizontally, 4 feet tall vertically, and 16 inches deep. But there are no walls to this box. There's a lot of open space in the sculpture between the steel pieces, so you can easily see through much of the sculpture to the background wall. All this empty space makes the sculpture feel light, even though we know it's made of steel and very heavy. Another reason the sculpture feels light is that it rests on a single pedestal about a foot tall under its center. So most of the sculpture has nothing under it, making it feel a bit like it's floating. From the front, one of its long sides, the sculpture looks like a drawing hanging in space, even though it's more than sixteen inches deep. At the time he did Hudson River Landscape, Smith said he thought of sculpture more as "drawing in space" than in the traditional terms of volume and mass. In 1952 he wrote, "If a sculpture could be a line drawing, then speculate that a line drawing removed from its paper bond and viewed from the side would be a beautiful thing." You can see this idea of a line drawing in that all the shaped pieces in the sculpture are connected and your eye can move freely from one to another easily, like following a line, and maybe suggesting how you look out the window of a moving train. Smith always said that words cannot in any way represent what is expressed in a work of art. With that in mind, here's an attempt to describe his sculpture. There are long thin bands of steel across the sculpture near the bottom, in the middle, and near the top. Some lines are straight, some curve gently, some have dramatic bends in them. The bands of steel might suggest train tracks. Just above the bottom a long, irregular band of steel swoops and curves across the entire sculpture, perhaps suggesting a riverbank. And the lowest piece of steel, on the lower right, looks like a series of 4 little steps of a stairway, possibly suggesting steps up onto a train car. At the right side, about half way up the sculpture is a tall triangular shape, that may suggest the sail of boat. Opposite this shape on the left side of the sculpture is a roughly circular shape, possibly a cloud. A smaller circular shape is higher up in the center of the sculpture, maybe another cloud. Near the very top of the sculpture at the right and left are two roughly rectangular shapes, each with vertical lines inside. These suggest windows of a train. Anyone experiencing Smith's Hudson River Landscape is of course free to interpret the meanings of the shapes in any way. Maybe the sculpture represents a static representation of what it looked like out the train window. Or maybe it represents Smith's feelings and emotions as he rode.



	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
his art helped open up new possibilities for sculpture	Acción	Texto	No	No	No		Personificación
the train tracks ran right alongside the Hudson River	Acción	Texto	No	No	No		Personificación
the image left on the paper gave him the idea for the sculpture	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The idea for	Referencia intratextual
The shapes in the sculpture represent Smith's impressions, gathered on his train trips	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	represent	
(ideas) expressed in his favorite medium, steel	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	expressed	
The shape of the sculpture is roughly a large, open-sided rectangular box	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	roughly	Forma
All this empty space makes the sculpture feel light	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	feel	Sinestesia
So most of the sculpture has nothing under it, making it feel a bit like it's floating	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Feel A bit like	Doble marcador
the sculpture looks like a drawing hanging in space	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks like	
that all the shaped pieces in the sculpture are connected and your eye can move freely from one to another easily, like following a line	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Participación

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Acción	Contexto	No	No	No	No	Participación
Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Maybe suggesting	Suposición Participación Doble marcador
Cualificador	Contexto	Sí	No	No		
Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Might suggest	Suposición Doble marcador
Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Perhaps suggesting	Suposición Doble marcador
Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks like	
Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Possibly suggesting	Doble marcador
Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	May suggest roughly	Doble marcador
Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	possibly	Forma
Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	possibly	
Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	maybe	Referencia intratextual Forma
Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	roughly	Forma



lines inside									
These suggest windows of a train	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest	
Anyone experiencing Smith's Hudson River Landscape is of course free to interpret the meanings of the shapes in any way	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Of course... free to interpret the meaning	Participación
Maybe the sculpture represents a static representation of what it looked like out the train window	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Maybe represents	Opcionalidad Doble marcador
Or maybe it represents Smith's feelings and emotions as he rode	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Or maybe it represents	Opcionalidad Doble marcador

M Olalla Luque Colmenero



Tate

Pablo Picasso, *The Three Dancers*, 1925



Tipo de texto: Pintura

Género: Vanguardias, Cubismo

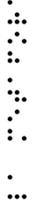
Técnica: Óleo

This thickly-painted Picasso oil 7 feet high and 4 and a half wide in predominantly blue, pink and black interlocking jagged shapes is taken up by three contrasting naked figures holding hands in a frenzied dance. Behind, rectangles of vibrant blue indicate a pair of balconied floor to ceiling French windows with sky and maybe sea beyond. The positions of the dancers' arms and legs tell us they're dancing in a ring, but the image has little sense of depth. Against a central vertical of dark blue sky where the windows have been pushed slightly open, a simple, elongated figure in pale pinks stands on one straight leg with the other bent up at the knee - simultaneously facing us and moving towards the right with jutting breast in profile - head back and arms flung up in a V of ecstasy or supplication. On the left is another pink figure, also on one straight leg, moving in the same direction. But the other leg is kicked up behind, and the head is arched back at an almost impossible angle towards that heel. This figure is a complicated jumble of different shapes. The face, twisted to stare at us is like a wild mask or skull, with black almond-shaped eye-sockets and red gash mouth with sharp white fish-like teeth. A patch of green with parallel diagonal white lines, and patches of other colour with black dogtooth surround may indicate a skirt. On this is a blue oval with vertical black line - like a hole through which the background blue and balcony are visible. At chest-level is a larger 'hole', an upside-down teardrop with a central red circle - like a breast. Above are two more breast-like shapes - following the line of the figure's contorted body and left arm as it stretches up to join hands with one of the hands of the central figure. The top breast is a black rounded silhouette against the blue with big nipple like a doorknob, facing right. This woman's other arm reaches behind the back of the central figure to link hands with the third figure - on the right side of the work. This third dancer is moving in the opposite direction, right to left, and in contrast with the others is made up of three vertical angular stripe-like blocks in black, white and dark brown. With left arm vertical this dancer holds hands in the top right corner with the central figure, making a triangular space between the arms - painted black, like a pointed hat. In the centre of this is a small brown helmet shape in profile facing left. But the black triangle suggests a bigger head enclosing the first. At the top of the 'hat', either side of the point, black lines with rounded ends like violin pegs - where Picasso has indicated the spaces between the fingers of the two hands - suggest the bobbed or belled tassels of a pierrot or harlequin. And at the bottom left of the triangle is the silhouetted profile of a long-nosed face. Picasso made this work in 1925 when he was married to Russian ballerina Olga Khoklova, a dancer with Diaghilev's Ballets Russes. It's thought to relate to a tragic episode in his life from twenty-five years earlier. This painting seems to tell the story of that tragic love triangle. In a dance of love, sex and death the woman on the left is Germaine, arching her back to avoid the red spot - possibly the bullet.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
is taken up by three contrasting naked figures	Acción	Contexto	No	No	No		
holding hands	Acción	Contexto	No	No	No		
rectangles of vibrant blue indicate a pair of balconied floor to ceiling French windows with sky and maybe sea beyond	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Indicate maybe	
vibrant blue	Cualificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia Color
with sky and maybe sea beyond	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Indicate maybe	Suposición
pale pinks	Cualificador	Contexto	No	No	No		
with jutting breast in profile	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		
head back and arms flung up in a V of ecstasy or supplication.	Objeto	Contexto	Sí	No	No		Referencia cultural
head back and arms flung up in a V of ecstasy or supplication .	Objeto	Contexto	Sí	No	No		Referencia cultural
But the other leg is kicked up	Acción	Contexto	No	No	No		
and the head is arched back at an almost impossible angle	Acción	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Objeto	Contexto	Sí	No	Sí	No	like	Opcionalidad
The face like a wild mask or skull	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like	Opcionalidad		
almond -shaped eye-sockets	Objeto	Contexto	Sí	Sí	shaped			
red gash mouth	Objeto	Contexto	Sí	No				
sharp white fish -like teeth	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like			
black dogtooth	Objeto	Contexto	Sí	No				
patches of other color with black dogtooth surround may indicate a skirt	Objeto	Contexto	Sí	Sí	May indicate	Doble marcador		
blue oval	Objeto	Contexto	No	No		Forma		
(eye) like a hole through which the background blue and balcony are visible	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like			
breast -like shapes	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like			
big nipple like a doorknob	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like			
made up of three vertical	Acción	Contexto	No	No				
made up of three vertical angular stripe -like blocks	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like			
(triangular space) like a pointed hat	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like			
helmet shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	shape	Forma		
black triangle suggests a bigger head enclosing the first	Objeto	Contexto	Sí	Sí	suggests			
At the top of the 'hat'	Objeto	Contexto	Sí	Sí	“	Énfasis vocal		



black lines with rounded ends like violin pegs	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like	Referencia cultural
(black lines) suggest the bobbled or belled tassels of a pierrot or harlequin	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest	Referencia cultural
(the painting) is thought to relate to a tragic episode in his life from twenty-five years earlier	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	It's thought	Objetividad Referencia cultural
This painting seems to tell the story	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	seems	Objetividad
arching her back	Acción	Contexto	No	No	No	No		
avoid the red spot – possibly the bullet	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	possibly	

Joseph Beuys, *Lightning with Stag in its Glare*, 1958-85



Tipo de texto: Instalación escultórica

Género: Abstracción, arte conceptual, fluxus

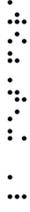
Técnica: Aluminio y metales



This huge installation consists of an assortment of mostly dull brown objects like industrial detritus from an abandoned mine or metal-workings on the floor in an area about 25 feet square - dominated by a 19 and a half foot high triangular shape like a witch's hat, suspended at an angle across the far corner from the centre of a horizontal girder about 5 feet above it. The triangle's sharp tip, bending slightly into the corner, is wiggly, like a guttering flame, and its base just touches the floor. Its surface is lumpy and pitted, like baked earth. While we're exploring this work the best place to be is facing the triangle. About 5 feet in front of the triangle is a kind of silver go-kart. An ironing-board shape rests on axles connecting four hollow blocks - wheel-like except each is on its side and sliced into a part-wheel segment. Two are semi-circular and two are just quarters. Arranged around this are 34 sausage or spiral shapes like squirts from a giant toothpaste-tube, the biggest as long as your forearm and others no larger than a hand. Some look like root vegetables and others like fruit with a stalk. Over towards the far long wall is a small trolley with three real wheels. And in the bottom left of the installation is a tripod on which is a one foot four inch cube the same texture and colour as the triangle, with pottery shards embedded in it. On top of that, in the centre, is a shiny circular object an inch in diameter. This sculpture is called 'Lightening with stag in its glare' - and it was created by the German artist, teacher, politician and activist Joseph Beuys between 1958 and 85. It may seem modern and abstract, but it was inspired by the exact opposite. Each element has a precise symbolic function. The triangle, cast in bronze, represents a bolt of lightning striking the ground and illuminating a group of animals. For Beuys it embodies the raw energies of the earth - and his fascination with materials which generate, store and transmit that power. Bronze conducts electricity - with the added advantage for a sculptor that it fills in the finest details of a mold. Beuys cast the bolt from a section of a mound of clay - direct therefore from the very earth itself. This mound had, incidentally, formed part of an installation near the Berlin Wall in 1982 - its summit the same height as the top of the Wall. You may be interested to know that this gallery is twice the height of most of the galleries in Tate Modern - the ceiling 23 feet above the tip of the bolt. The silver-coloured kart - aluminium to suggest the flash - represents the stag. In northern European mythology the stag is endowed with spiritual powers - and in Beuys's work it symbolizes protection. Here it's protecting the squirts and blobs - primordial organisms from the opposite end of the evolutionary scale. The stag may also be a warning reminder of a time when mankind worshipped the elemental forces we now mistakenly believe we can control. The three-wheeled trolley represents a goat. And on the tripod cube - also cast in bronze from soil - the circular object is a real compass pointing to magnetic north - again reflecting Beuys's concern with the planet's energies. Beuys believed in the revolutionary power of art, and for him materials like those here were a metaphor for the creative forces in all of us which can heal society.

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Delibera	Marcador	Casos recurrentes
dull brown objects like industrial detritus	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
an area dominated by a 19 and a half foot shape		Contexto	No	No	No		
triangular shape like a witch's hat	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
(the triangle's tip) like a guttering flame	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
its base just touches the floor	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
Its surface is lumpy and pitted like baked earth	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		
we're exploring this work the best place to be is facing the	Acción	Contexto	No	No	No		
triangle.							
is a kind of silver go-kart	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A kind of	
An ironing-board shape rests on axles	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape	
blocks - wheel -like except each is on its side	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
sliced into a part- wheel segment	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	part	
are 34 " sausage " or spiral shapes like squirts	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape	Énfasis vocal
Spiral shapes	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape	
Like squirts	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
giant toothpaste-tube	Cualificador	Contexto	No	No	No		Hiperbole
the biggest as long as your forearm and others no larger than a hand	Expression	Contexto	Sí	Sí	Sí	as... as	Forma



Some look like root vegetables	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Look like	
others like fruit with a stalk	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
cube the same texture and Color as the triangle	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	as	Referencia intratextual
Each element has a precise symbolic function							Forma de introducir una metáfora, no irá en la tabla pero sí en el análisis
The triangle, cast in bronze, represents a bolt of lightning striking the ground and illuminating a group of animals	Expression	Contexto	Sí	Sí	Sí	represents	Interpretación
(this part) embodies the raw energies of the earth - and his fascination with materials which generate, store and transmit that power	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	embodies	Interpretación
The silver -coloured kart	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
aluminium to suggest the flash	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	suggest	
The silver-coloured kart represents the stag	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	represents	
and in Beuys's work it symbolizes protection	Objeto	Contexto				symbolises	Objetividad
The stag may also be a warning reminder of a time when mankind worshipped the elemental forces we now mistakenly believe we can control	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	May also be	Suposición
The three-wheeled trolley	Objeto	Contexto				symbolises	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

represents a goat the circular object is a real compass pointing to magnetic north – again reflecting Beuys's concern with the planet's energies	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Objetividad
materials like those here were a metaphor for the creative forces in all of us which can heal society	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	May also be	Participación

Mona Hatoum, *Home*, 1999



Tipo de texto: Instalación

Género: Arte conceptual, abstracción

Técnica: Técnica mixta con objetos: madera, acero galvanizado, acero inoxidable, cableado eléctrico, pinza de cocodrilo, bombillas, regulador computerizado, amplificador y altavoces

From this installation comes the amplified buzzing sound of a live electric / current - a current which periodically lights up three of the objects in the work with a soft white light. But don't worry – we can't get too close. The work, called 'Home', made in 1999, is in an alcove 16 feet by 8, beyond a rectangular opening – and we're protected from it by a series of parallel wires across the opening. These wires are not electrified – and they're not part of the installation. In the centre of the space is a waist-high rectangular pale thick wood-topped table 6 and a half feet long left to right. On this is an array of fifteen spotless, gleaming stainless-steel kitchen utensils connected with silver crocodile clips to a snaking mass of wires on the table and floor. The wires form three electrical circuits, each connecting up a group of five utensils. Each group has one illuminating item like an unconventional lampshade - In the top left corner of the table a box grater, in the centre a downturned colander, and in the top right corner a conical sieve. Around them are smaller implements like whisks, scissors and a heart-shaped cookie-cutter, and fixed to the right edge of the table is an old-fashioned mincer. The clinical-looking utensils are more like medical instruments laid out on an operating-theatre trolley than anything to do with food and nurture – an impression reinforced by the table legs beneath. Rather than being sturdy and firmly planted on the floor, as you'd expect from a solid-topped kitchen table, they're tubular metal - like scaffolding poles – on black wheels. They suggest impermanence and instability – as do the ever-changing sounds and lights – sinister slow-flashing beacons warning us off perhaps rather than welcoming us in. But there's one thing we can be absolutely sure of. From the crackling electricity we can hear surging through the metal we know that these normally harmless objects are actually lethal. 'Home' evokes the ambiguity of the domestic environment – safe and comforting, yet potentially claustrophobic, alienating and menacing – particularly for women. The artist, Mona Hatoum, herself has a complicated relationship with the concept of home. Born a British citizen in Beirut to exiled Palestinians, in 1975 she became an exile in the UK when war in Lebanon prevented her from returning to Beirut. In her work Hatoum sets out to question and unsettle - saying she likes 'to introduce a physical or psychological disturbance to contradict expectations'. And her uncomfortable juxtapositions often draw attention to the vulnerability of the human body.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
soft white light	Cualificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia Color
is a waist-high rectangular pale	Objeto	Contexto	Sí	No	No		Forma



thick wood-topped table	Objeto	Contexto	Sí	No	No	
silver crocodile clips	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	
a snaking mass of wires	Acción	-	No	No	No	
connecting up a group of five utensils	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shaped
heart -shaped cookie-cutter	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like
The clinical-looking utensils are more like medical instruments laid out on an operating-theatre trolley than anything to do with food and nurture	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Anything to do with
than anything to do with food and nurture	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Contraposición
planted on the floor	Acción	Contexto	No	No	No	
Rather than being sturdy and firmly planted on the floor, as you'd expect from a solid-topped kitchen table	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Contraposición
tubular metal - like scaffolding poles	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like
They suggest impermanence and instability – as do the ever-changing sounds and lights – sinister slow-flashing beacons warning us off perhaps rather than welcoming us in	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Suggest as
warning us off perhaps rather than welcoming us in	Acción	Contexto				Perhaps rather than
But there's one thing we can be absolutely sure of. From the crackling electricity we can hear surging through the metal	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	We know Actually
						Doble marcador Participación

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

we know that these normally harmless objects are actually lethal										
'Home' evokes the ambiguity of the domestic environment – safe and comforting, yet potentially claustrophobic, alienating and menacing – particularly for women	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	evokes	
And her uncomfortable juxtapositions often draw attention to the vulnerability of the human body	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No		

Henri Matisse, *The Snail*, 1953



Tipo de texto: Pintura

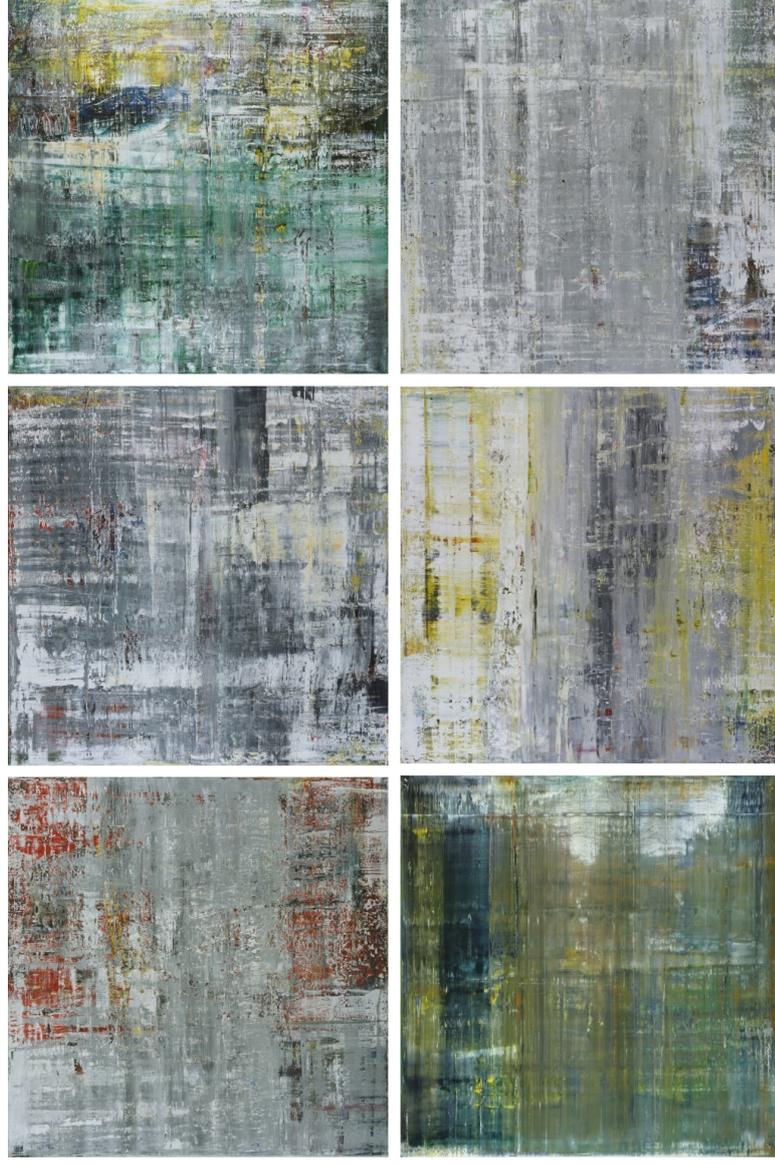
Género: Modernismo, Fauvismo, post-impressionismo

Técnica: Collage papel gouache

At first this huge multi-coloured work nearly 10 feet square behind glass looks like an abstract arrangement of irregular geometric blocks of vibrant colour on a white background. But it's quickly apparent that six of the blocks are arranged around a central dark green one in a loose spiral. They fan out like fat spokes from a wheel - starting top centre with a black rectangle and moving in an anti-clockwise direction all the way round to the top right corner. This work is in fact called 'The Snail'. From the top black rectangle, moving anti-clockwise, the colours are dark mauve, yellow, orange, and red - finishing with a thinner orange rectangle pointing up towards the top right corner like a snail's eye-stalk. In each of the four corners is another block - top left pale mauve, bottom left a long horizontal bright blue rectangle, bottom right pale green and top right dark green. The whole design is surrounded by a jagged orange border - and on that in the bottom right corner it says in red handwriting 'H Matisse 53'. Close to, it's clear that the work is a kind of collage. The almost-straight and curving edges of the shapes are sometimes sharp, sometimes rough - telling us that they've been part cut and part torn from a sheet of thick painted paper. Each has then been placed on a white paper background, slightly overlapping and overlapped by its neighbours. The border seems to have been made up of leftover pieces of an orange-painted sheet - the straight edges against the frame the edges of the original sheet, and the inner edge jagged where chunks have been cut out. Overall many of the shapes have fold-lines and scuffing - and parallel streaks of varying pigment intensity revealing the direction of the paintbrush. The paper of the long blue rectangle bottom left for example was painted in a vertical direction, while that of the border to the left of it has horizontal marks. And the paint coverage is patchy, with the paper bubbling up where a wetter area has dried. All these imperfections give the work a sense of spontaneity and playfulness. It's hard to believe 'The Snail' was created when Matisse was eighty-four, a year before he died. Although he was confined to his bed or wheelchair he was feeling liberated and energized by a new technique he'd developed - cutting direct into pre-painted paper without preliminary drawings. He called these works 'cutouts' rather than collages because the act of cutting, with the resistance of the thick paper, was fundamental to the design. He used big scissors like shears to, as he put it, carve direct into colour like a sculptor. With these final works Matisse believed he had achieved a greater completeness and abstraction than ever before, saying 'I have attained a form filtered to its essentials'.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
this huge multi-coloured work nearly 10 feet square behind glass looks like an abstract arrangement of irregular geometric blocks	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
vibrant Color	Cualificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia
This work is in fact called 'The Snail '	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	In fact	
like a snail's eye-stalk .	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
shapes are sometimes sharp and rough	Cualificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia
telling us that they've been	Acción	Contexto					Técnica Personificación
slightly overlapping and overlapped by its neighbours	Objeto	Contexto	Sí	No	No		
The border seems to have been made up of leftover pieces of an orange-painted sheet	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Seems to	
revealing the direction of the paintbrush	Acción	Contexto	No	No	No		Técnica
with the paper bubbling up	Acción	Contexto	Sí	No	No		
All these imperfections give the work a sense of spontaneity and playfulness	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A sense of	
he was confined to his bed or wheelchair	Acción	Texto	No	No	No		
liberated and energized by a new technique he'd developed	Objeto	Texto	Sí	No	No		Personificación
the resistance of the thick paper	Objeto	Contexto	No	No	No		

Gerhard Richter, *Cage*, 2006



Tipo de texto: Pintura

Género: Arte conceptual, Arte abstracto, expresionismo abstracto



Técnica: Óleo

The six cool, abstract 9 and a half feet square paintings regularly spaced around the walls of this white room were made by Gerhard Richter in 2006 as a coherent group. All six are multi-coloured, but two are predominantly grey, two grey and green, one grey and red - and one grey, yellow and white. Horizontal and vertical textures in the blurred colours where the thick paint has been dragged across and down the canvas suggest reflections in the surface of a river – particularly where there are deep greens. Close to, areas of both smooth and pitted paint reveal that the works have been built up in successive layers. The deeper the ‘pit’ the greater the variety of contrasting colours. After application each layer has then been scraped back with a big palette knife - removing some paint completely and smudging the colours left behind. Another layer has then been put on top, scraped back – and so on. So the works have developed in unanticipated ways. They’re a bit like a billboard where, in preparation for a new set of posters being stuck on, the latest have been ripped off - revealing fragments of hundreds of past posters beneath. The surface is scored in places, but these gouges too have an anonymous feel. Richter’s concern is always with the image itself – rather than direct references to anything else – and with the continuous process of questioning.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
Cool paintings	Cualificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia
Horizontal and vertical textures in the blurred colours where the thick paint has been dragged across and down the canvas suggest reflections in the surface of a river	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	suggest	
deep greens	Cualificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia Color
the works have been built up in successive layers	Acción	Contexto	No	No	No		
The deeper the ‘pit’ the greater the variety of contrasting colours	Objeto	Contexto	Sí	No	Sí	“	Énfasis vocal Color

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

They're a bit like a billboard where, in preparation for a new set of posters being stuck on, the latest have been ripped off - revealing fragments of hundreds of past posters beneath	Objeto - expression	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	a bit like	Personificación
these gouges too have an anonymous feel	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	feel		

Claude Monet, *Water lilies*, 1916



Tipo de texto: Pintura

Género: Impresionismo

Técnica: Óleo

The misty pale greens, warm yellows, mauves and rosy pinks of this almost-abstract oil painting 13 feet wide and 6 and a half tall glow invitingly. It's hung low, in a simple burnished gold-red frame like bamboo pole. Viewed from close to, the encrusted canvas is an amorphous mass of splodged,

swirling layers of multi-coloured paint. But with distance, separate shapes begin to emerge. Paradoxically, the further away from the painting we are the more it draws us in – and it’s best appreciated from about 12 feet away, at the bench in the centre of this room. It’s called ‘Water Lilies’, and it was painted after 1916 by Claude Monet. Eye-shaped areas of dark blue and mauve contain horizontal groupings of greeny-yellow and aquamarine ovals with blobs of red and pink - water-lily leaves and flowers. These contrast with patches of vertical squiggles and smudges in greens, tans and pinks - like indistinct veils. The work divides into three vertical sections slanting gently towards the right. Up each of the left and right sections are three lily groups - one above the other – with blurred areas between. Where on the left side there’s a group, in the corresponding position on the right side is a blurred area – and vice versa, providing a kind of equilibrium. Towards the top the oval leaves are more squashed – hinting at the tilt of the water surface as it recedes from us. The middle vertical section is predominantly pale pink and bounded by bulging mauve forms - suggesting the reflections of trees with a sunrise or sunset sky between. In the centre of this is a particularly smudged area, perhaps where the breeze has ruffled the water. And towards the top right of the work is another – maybe the fleeting movement of a weeping willow. Monet’s lily pond at Giverny was his main subject for the last thirty years of his life. In the many paintings it inspired he explored the relationship between seeing and painting - constantly questioning what looking actually means - and the role of memory in that looking. Monet’s own memory was playing an increasingly important part in his work. The depiction of reality in art is of course already an illusion – but here Monet takes yet another step back – painting not reality itself but its reflection. This elusiveness is further enhanced by the fact we have no anchor. There’s no horizon line - so like the lilies it’s as if we’re floating on beyond the frame to infinity. And with no horizon there’s no single clearly-defined surface or plane – but the hint of several - the flat yet angled water surface, the vertical reflections beneath, and the vegetation above. Freed from traditional points of reference we’re completely immersed in the painting, and together with Monet we’re left just with our emotional response to this shifting world of light and colour.... a purity of image and concept of pictorial space that we now can recognize as greatly daring poetry.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
The misty pale greens, warm yellows, mauves and rosy pinks of this almost-abstract oil	Acción	Contexto	Sí	No	No		



painting 13 feet wide and 6 and a half tall glow invitingly													
Glow invitingly	Modificador	Contexto	Sí	No	No	No	No					Personificación Participación	
misty pale greens	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	No					Color	
rosy pinks	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	No					Color	
this almost- abstract oil painting	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	almost				Contraposición	
gold-red frame	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No	No					Color	
like bamboo pole	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like				Color	
separate shapes begin to emerge	Acción	Contexto	Sí	No	No	No	No					Metáfora extendida	
the further away from the painting we are the more it draws us in	Acción	Contexto	Sí	No	No	No	No					Metáfora extendida	
Eye -shaped areas of dark blue and mauve	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	shaped					
greeny -yellow	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	No					Color	
aquamarine ovals	Objeto	Contexto	No	No	No	No	No					Forma	
vertical squiggles and smudges in greens, tans and pinks - like indistinct veils	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like					
slanting gently towards the right	Adverb	Contexto	Sí	No	No	No	No					Metáfora extendida	
Where on the left side there's a group, in the corresponding position on the right side is a blurred area – and vice versa, providing a kind of equilibrium	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	A kind of					
it recedes from us	Acción	Contexto										Personificación Participación Metáfora extendida	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

suggesting the reflections of trees	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Suggesting	
perhaps where the breeze has ruffled the water	Expression	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Perhaps	
maybe the fleeting movement of a weeping willow	Expression	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Maybe	
it inspired he explored the relationship between seeing and painting	Acción	Texto	No	No	No	No	No		
Monet's own memory was playing an increasingly important part in his work	Acción	Texto	No	No	No	No	No		Personificación
takes yet another step back	Acción	Texto	No	No	No	No	No		Metáfora extendida
This elusiveness is further enhanced by the fact we have no anchor	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Negación	Contraposición
we're floating on beyond the frame to infinity	Acción	Contexto	Sí	No	No	No	No		Participación Metáfora extendida
Freed from traditional points of reference we're completely immersed in the painting	Acción	Contexto	Sí	No	No	No	No		Participación Metáfora extendida
we're left just with our emotional response to this shifting world of light and Color	Acción	Contexto	Sí	No	No	No	No		Participación Metáfora extendida
a purity of image and concept of pictorial space that we now can recognize as greatly daring poetry	Objeto	Texto	Sí					Recognize	Participación

Jackson Pollock, *Summertime no. 9A*, 1948



Tipo de texto: Pintura

Género: Action painting, expresionismo abstracto

Técnica: Óleo, esmalte, pintura convencional

Within the tangled mass of swirling, looping black and grey lines taking up the cream canvas of this long dynamic abstract painting nearly 19 feet wide and only 2 and a half feet high, almost-vertical thicker black lines at more or less regular intervals, with blobs at top and bottom, suggest a frieze of frenzied dancers. This sense of rhythm is heightened by evenly spaced patches of yellow and blue – and smaller blotches of red, purple and other colours. The flowing lines here certainly have a calligraphic quality about them – and the sweeping arcs give a real sense of Pollock's arm swinging just above the canvas. He tended to work in trance-like bursts, only stopping when he felt the painting looked as it should. He said that the floor allowed

him to be completely in a painting, almost unaware of what he was doing - so the painting took on a life of its own. Pollock often listened to jazz while he worked. ‘Summertime number 9A’ is probably the closest anyone could get to a visual representation of jazz without actually writing notes on a stave. Pollock’s exuberant lines are a direct expression of pure feeling, reflecting his belief that ‘The modern artist ... is working and expressing an inner world – in other words expressing the energy, the motion, and other inner forces.’ It wasn’t until the 1970s when fractals were detected that an order in the natural world was revealed. It’s this type of fractal that has been detected in Pollock’s work – as if he’d already instinctively grasped and tapped into these natural principles. In the case of ‘Summertime number 9A’, the relationships governing the elements of any section are the same as those governing the whole painting. Some of the paints here are wrinkled and cracked – whereas others are not. The black and silver-grey paints, we know from analysis, are a form of house-paint. ... In many areas ... you can see wrinkling in the surface. This is a common phenomenon in house-paints, when they are applied a little bit too thickly, a skin can form on the surface and as the underlying parts dry so wrinkling forms. And compare that to the artists’ oil paint – the bright yellows, the two blues, the reds, the greens, the ochres. Probably taken straight from the tube and applied in a traditional manner with a paintbrush. You can see distinct cracks, vertical and horizontal, in the black and grey areas, whereas the artists’ oil paint is still pretty flexible and no cracks are apparent there.... Another big difference between the types of paint would be in the drying time. The first part of the painting would have been the canvas laid flat on the ground. The house-paint was then poured and dripped and then Pollock after maybe a day or two, once that house-paint had dried, reasonably quickly, would have come back with these far more calculated, carefully placed areas of bright artists’ colour.... So although this painting appears extremely spontaneous I think the evidence from the different kinds of paint being used shows there was in fact a huge amount of planning that went into it. The black and grey house-paint swirls here have dried into wrinkles and cracks. Pollock would have had to have waited a few days for the liquid paint to dry before using the artists’ paints. So these two types of paint demonstrate that the work was made in two stages – indicative of a certain degree of planning.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
black and grey lines taking up the canvas	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
cream canvas	Objeto	Contexto	No	No	No		Color



suggest a frieze of frenzied dancers	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	suggest	
This sense of rhythm is heightened by evenly spaced patches of yellow and blue – and smaller blotches of red, purple and other colours	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Heightened by	
flowing lines	Cualificador	Contexto	No	No	No		
flowing lines here certainly have a calligraphic quality about them	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Certainly have... a quality	Doble marcador
the sweeping arcs give a real sense of Pollock's arm swinging just above the canvas	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	A real sense of	Técnica
Sweeping arcs	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		
in trance -like bursts	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	-like	Técnica
to be completely "in" a painting	Preposición	Contexto	Sí	Sí	Sí	Voice	Técnica Énfasis vocal
painting took on a life of its own	Objeto	Texto	No	No	No		Personificación
the closest anyone could get to a visual representation of jazz	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	representation	Sinestesia
Pollock's exuberant lines are a direct expression of pure feeling, reflecting his belief that 'The modern artist ... is working and expressing an inner world – in other words expressing the energy, the motion, and other inner forces	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	reflecting	
Pollock's exuberant lines are a	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Direct expression	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

direct expression of pure feeling already instinctively grasped and tapped into these natural principles	Acción	Texto	No	No	No	No	of	
already instinctively grasped and tapped into these natural principles	Acción	Texto	No	No	No	No		
the relationships governing the elements of any section are the same as those governing the whole painting	Acción	Contexto	No	No	No	No		
Some of the paints here are wrinkled	Cualificador	Contexto	No	No	No	No		
silver-grey	Objeto	Contexto	No	No	No	No		Color
wrinkling in the surface	Cualificador	Contexto	No	No	No	No		
wrinkling forms	Cualificador	Contexto	No	No	No	No		
ochres	Cualificador	Contexto	No	No	No	No		Color
Probably taken straight	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Probably	Técnica
the different kinds of paint being used shows	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
wrinkles	Objeto	Contexto	No	No	No	No		
Pollock would have had to have waited a few days for the liquid paint to dry before using the artists' paints	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Would have had to	Técnica
two types of paint demonstrate that the work was made in two stages	Acción	Contexto	No	No	No	No		Técnica Personificación

Mark Rothko, *Seagram Murals*, 1959



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo asbtracto

Técnica: Óleo

In this grey room containing **nine** differently proportioned oil paintings on canvas – some wide and long and others upright - you may have noticed

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

a hushed, reverential atmosphere. That's due partly to the subdued lighting – as requested by the artist Mark Rothko - and partly to the fact that the paintings are huge – and, since they're without glass, sound-absorbent. But mainly it's because of the quietly throbbing energy that seems to exude from their deep maroons, wines, reds and blacks, and their impact on other visitors. All suggest variations on a theme – a perfectly balanced frame – like a window - or set of parallel blocks – like doors – with blurred edges floating against a single background colour. Close to it's evident Rothko has built up his intense, velvety depths by applying layer upon layer of very thin paint. He diluted and mixed his paint with non-traditional materials so that it would dry quickly. That's how he was able to achieve soft feathering effects – scuffing successive layers of slightly different blacks or maroons on top of each other without them running together. On several of the works there are drips running in the 'wrong' direction - indicating that Rothko tended to re-orientate his canvases as he worked. Rothko conceived these works as an entity, providing a total immersion environment. He called them murals, intending their size to draw people in. He didn't mind whether people experienced his work in a spiritual or sacred way saying famously 'I take no sides.' But he didn't want his work interpreted intellectually. 'I am not an abstract painter. I am not interested in the relationship between form and colour. The only thing I care about is the expression of man's basic emotions: tragedy, ecstasy, destiny.' The paintings here are part of a larger series Rothko was commissioned to make in 1958 for the exclusive Four Seasons restaurant in New York's sleek, modernist skyscraper, the Seagram Building. The deep maroons reflect the point at which the project went badly wrong.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
Metáfora que fluye en el texto: ventanas, etc.							
you may have noticed a hushed , reverential atmosphere.	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	may	Participación Objetividad
you may have noticed a hushed, reverential atmosphere.	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	may	Participación
That's due partly to the subdued lighting –	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		
quietly throbbing energy that	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Seems to	



seems to exude from their deep maroons, wines, reds and blacks that seems to exude	Acción	Contexto	No	No	No	No			
wines	Objeto	Contexto	No	No	No	No			
a perfectly balanced frame – like a window	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like		
set of parallel blocks – like doors	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like		
Deep maroons	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			
Deep wines	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			
has built up his intense depth	Acción	Contexto	No	No	No	No			
velvety depths	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí			Sinestesia
velvety depths	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí			
soft feathering effects	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	effects		
without them running together	Acción	Contexto	No	No	No	No			
drips running	Acción	Contexto	No	No	No	No			
drips running in the ' wrong ' direction	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	“		Énfasis vocal
Rothko conceived these works as an entity, providing a total immersion environment	Acción	Contexto	No	No	No	No			
these works as an entity , providing a total immersion environment	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	as		
intending their size to draw people in	Acción	Contexto	No	No	No	No			
The deep maroons reflect the point at which the project went badly wrong	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Reflect		Sinestesia Color Referencia cultural
Deep maroons	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			

Natalya Goncharova, *Linea*, 1913



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo, Rayonismo, cubismo

Técnica: Óleo

The fragmented shapes of this semi-abstract oil painting about 3 feet square in fresh, bright blues and whites against a deep blue and grey



background - called 'Linen' - depict items of starched and ironed laundry arranged on the canvas as if in a collage. On the bottom left, two overlapping men's shirts, precisely folded with the arms up, and flattened like rectangular boards, angle away from each other in an upright fan shape - the left, with vertical pleats, on top of the right - although this is still visible through the first. Top centre of each is a circular neck-hole, with on either side, the darker blue oval of the inside of a cuff. Above, oval shapes depict two groups of stiff, detached collars, one above another. At the very top repeated shallow arches like ripples in a pond suggest collars nesting inside each other - or movement, as in cartoon speed-lines. Around the collars as if on four corners of a square are cylindrical cuffs - those on the left angled away from those on the right, echoing the two shirts beneath. Down the right side, by contrast, in mostly whites, are women's items with at the top the frothy lace of a scalloped circular collar. In the bottom right corner, in greys and blacks is an old-fashioned flatiron, pointing left. It's been painted at least three more times in sort of overlapping shadows, each at a slightly different angle - as if we're viewing the iron in different positions simultaneously. This gives the impression of furious, juddering speed. Ghostly pale blue circles floating across the whole work slightly distorting what's behind them suggest transparent soap bubbles. And the two halves are further united by Russian letters - abbreviations or word fragments sloping like banners or commercial signs. Almost in the centre, in black, is 'B.S.' standing for 'white-wash'. Above, in red is 'Prache', part of the word for 'laundry', and across the top right corner, also in red, is 'BOT' - part of 'rabota' meaning 'work'. The artist, Natalya Goncharova, was fascinated by the working lives of Russian women. But this work is also closer to home. Goncharova had met her partner, the artist Michel Lationov, in 1900, and this picture from 1913 seems to be a comment on their life together - particularly since his initials appear at the bottom of the left shirt, and hers on the iron. In that same year the two of them launched an artistic movement called Rayonism. Influenced by Cubism and Futurism, Rayonism explored the forms created when rays of light reflected from different objects intersect. So I think it more symbolises the heavy burden that a respectable lifestyle created and it's less about her own life and more about the sexual division of labour, really.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
semi-abstract oil painting	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	semi	Contraposición
fresh, bright blues	Cualificador	Contexto	No	No	No		
deep blue and grey background	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
depict items of starched and ironed laundry arranged on the	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	As if	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

canvas as if in a collage .													
flattened like rectangular boards	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	shape		Forma		
an upright fan shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	depict		Forma		
oval shapes depict two groups of stiff, detached collars	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like				
shallow arches like ripples in a pond suggest collars nestling inside each other	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest		Referencia intratextual		
shallow arches like ripples in a pond suggest collars nestling inside each other	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	As in				
or movement, as in cartoon speed-lines	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	As if				
as if on four corners of a square	Modificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No					
cylindrical cuffs	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	echoing		Referencia intratextual		
echoing the two shirts beneath	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí					
the frothy lace	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No					
in sort of overlapping shadows	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	In sort of				
slightly different angle	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	slightly		Referencia intratextual		
as if we're viewing the iron in different positions simultaneously	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	As if		Participación		
This gives the impression of furious, juddering speed	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	impression				
Ghostly pale blue circles	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No					
Ghostly pale blue circles floating across the whole work slightly		Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest				



distorting what's behind them suggest transparent soap bubbles	Objeto	Contexto								
sloping like banners or commercial signs	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like	Opcionalidad		
sloping like banners or commercial signs	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like	Opcionalidad		
'B.S' standing for 'white-wash'	Acción	Contexto	Sí	No	No	No				
this picture from 1913 seems to be a comment on their life together	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Seems to be			
the two of them launched an artistic movement	Acción	Texto	No	No	No	No				
Rayonism explored the forms created when rays of light reflected from different objects intersect.	Acción	Texto	No	No	No	No		Personificación		
So I think it more symbolises the heavy burden that a respectable lifestyle created and it's less about her own life and more about the sexual division of labour, really	Contexto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	I think Symbolises Really	Suposición		

Duchamp and Hamilton, *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)*, 1915-1923/1965-1966



Tipo de texto: Escultura

Género: Arte conceptual, Dadaísmo

Técnica: Óleo, cable, pintura sobre cristal

This freestanding, vertical steel-framed sheet of transparent glass 9 feet high and 5 and a half feet wide divided in two horizontally like a sash window has bizarre drawings and flat shapes on it in coloured lead. It's called 'The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even' or 'The Large Glass'. It was made in 1966 by British artist Richard Hamilton, and it's a replica of a work created between 1915 and 1923 by Marcel Duchamp who intended it as an ironic comment on sex – potentially mechanical and frustrating. Hamilton based his reconstruction on Duchamp's original notes and drawings. The lower half is the Bachelor Apparatus, labeled by Duchamp 'Cel.' for 'Celibataire' – 'bachelor' in French. The upper half is the Bride's Domain – labeled 'Mar.' for 'marice' – bride. These abbreviations together make up Duchamp's first name – Marcel – so the work may be a kind of self-portrait. Let's start with the bottom section. On the left is a group of nine what look like brown tailors' dummies – referred to by Duchamp as 'malic moulds' – a combination of 'malé' and 'phallic' – the bachelors. In front of them, drawn angled towards us in yellow, is what looks like a rectangular fish-tank with a paddle-wheel inside. Two tubes project vertically from the tank. The top of each joins at ninety degrees the end of a horizontal yellow tube projecting to the right. These two tubes cross like helicopter blades. Where they cross a vertical tube runs down to a machine consisting of three dark brown cylinders in a circular arrangement – a chocolate-grinder. Between the tubes and grinder is an arc of pale brown cone shapes like dirty stained-glass, one inside the next, representing sieves - and made according to Duchamp's specific instructions with dust and varnish. Thin lines representing more tubes lead direct from the bachelors to the first of these cones. The idea is that the bachelors respond to the bride by pumping what Duchamp called 'illuminating gas' along the tubes. Far right is a small silver-black circle, with in a vertical row beneath, three oval shapes composed of different arrangements of lines. These are the 'oculist rings', based on the equipment used by opticians – and they represent witnesses to the 'wedding'. In the top half of the work - firmly separated from the bottom by the central horizontal line - the bride is represented down the left side by a series of linked jutting, angular shapes like a mobile. All the way across the top, like a speech-bubble, is a pink cloud – 'The Milky Way or Blossoming' – which represents the bride's growing desire for the bachelors. In it, side by side, are three square holes. These represent flags with which the bride can signal to the bachelors. And down the right are nine tiny circular holes in the glass. These are shots representing the landing of the gas.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
divided in two horizontally like a sash window	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
coloured lead	Objeto	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	as	
who intended it as an ironic comment on sex – potentially mechanical and frustrating based his reconstruction on Duchamp's original notes and drawings		Texto	No	No	No			
the work may be a kind of self-portrait	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		May be a kind of	Doble marcador
nine what look like brown tailors' dummies	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		like	
– a combination of 'male' and 'phallic' – the bachelors	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		“	Énfasis vocal
– a combination of 'male' and 'phallic' – the bachelors	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí		“	Énfasis vocal
what looks like a rectangular fish-tank with a paddle-wheel inside	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		Looks like	
two tubes cross like helicopter blades	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		like	
arc of pale brown cone shapes like dirty stained-glass	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		like	
arc of pale brown cone shapes	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		shapes	Forma
Thin lines representing more tubes	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		representing	
These are the 'oculist rings' , based on the equipment used by opticians – and they represent witnesses to the 'wedding'	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		“ represent	Énfasis vocal Opcionalidad
These are the 'oculist rings' , based on the equipment used by opticians – and they represent witnesses to the 'wedding'	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		“ represent	Énfasis vocal Opcionalidad



	Modificador	Contexto	No	No	No	Sinestesia
firmly separated						
the bride is represented down the left side by a series of linked jutting, angular shapes like a mobile	Objeto	Contexto	Sí	Sí	represent	
angular shapes like a mobile	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like	Referencia intratextual
like a speech-bubble , is a pink cloud – ‘The Milky Way or Blossoming’ which represents the bride’s growing desire for the bachelors	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like	
These represent flags with which the bride can signal to the bachelors.	Objeto	Contexto	Sí	Sí	represents	
And down the right are nine tiny circular holes in the glass . These are shots representing the landing of the gas	Objeto	Contexto	Sí	Sí	represent	
	Expression	Contexto	Sí	Sí	representing	

Richard Serra, *Trip-Hammer*, 1988



Tipo de texto: Escultura



Género: Arte abstracto, minimalista

Técnica: Escultura

This monumental sculpture 8 and a half feet high jutting diagonally into the corner of the room is a terrifying balancing-act between two huge rectangular black matt steel plates – a horizontal balancing defiantly at one end - the end nearest us - along the knife-edge top of a vertical – as if they’re merely two playing-cards in a house of cards. Viewed facing into the corner, the edges of the plates make a ‘T’ shape – the upright of the ‘T’ formed by one of the long edges of the vertical plate as it projects away from us on the diagonal. And viewed from either side, the whole thing is a bit like an upside-down ‘L’ – like a diving-board. The horizontal plate has no other means of support except where each of its two far corners just touches each of the two walls of the room corner. All that’s stopping it from falling is its sheer weight. This sense of unimaginable heaviness poised to come crashing down at any moment creates enormous tension. Entitled ‘Trip Hammer’ – after a type of industrial hammer levered up to fall under gravity, this work was made in 1988 by the minimalist sculptor Richard Serra. To fund his studies Serra worked in the steel mills of the San Francisco Bay area – and it was there that he acquired his affinity with steel alloys. The blank and impenetrable surfaces of the two plates here have rust-coloured patches and scrapes. This oxidization - rusting - process is an integral part of the work – and it’s a key feature of many of Serra’s outside installations. These constructions are often on a vast scale inspired by the vast, empty spaces of the West Coast and the ocean – and they’re always built for a specific location, inseparable from it. Although Serra’s installations tend to dwarf the human body, his interest is in the ongoing dialogue between the body, the surroundings and the work as we move around it.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
Otra metáfora en todo el texto – cartas y fragilidad							
is a terrifying balancing-act	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		
a horizontal balancing defiantly	Modificador	Contexto	Sí	No	No		
knife-edge top	Objeto	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	As if	
as if they're merely two playing-cards in a house of cards	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	As if	
the edges of the plates make a 'T' shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	shape	Forma
the whole thing is a bit like an upside-down 'L'	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Is a bit like	Forma
like a diving-board	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	
corners just touches each of the two walls	Acción	Contexto	No	No	No	No	No		Personificación
This sense of unimaginable heaviness poised to come crashing down at any moment creates enormous tension	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	creates	
The blank and impenetrable surfaces of the two plates	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	No		Personificación
rust -coloured patches	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No	No		
These constructions are often on a vast scale inspired by the vast, empty spaces of the West Coast and the ocean	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	inspired	
Serra's installations tend to dwarf the human body	Acción	Contexto	No	No	No	No	No		

Niki de Saint Phalle, *Shooting Picture*, 1961



Tipo de texto: Pintura

Género: Abstracción, Nuevo realismo

Técnica: Técnica mixta: pintura, cuerda, cable, politileno

The bumpy white-plaster surface of this rectangular work 4 and a half feet high and 2 and a half wide, in places projecting almost 2 inches in relief

from its board, is mostly covered by what looks like a painted forest of multi-coloured tree-trunks - vertical dribbles of mostly blue, green, yellow, red and brown – some a single line, others forking partway down. In the plaster are random gaping holes through which pieces of torn, dirty polythene and pale brown string are visible. The string sometimes hangs out of its hole, often with a lump of plaster attached. And along the very bottom of the work are tiny dots of spraying and spattering where, having hit another surface – the floor perhaps – the paint has then splashed back onto the picture. This piece, ‘Shooting Picture’, was created in 1961 by the French-born painter, sculptor and film-maker Niki de Saint Phalle. She filled polythene bags with paint, and put them between blockboard and wire mesh. She then covered the mesh with white plaster. Finally, relinquishing all control over the ultimate result, she displayed the white object in a gallery in Paris and invited the audience to shoot at it with a .22 rifle. The bullets exploded the bags of paint, creating the eruptions and dribbles. And presumably some were left intact behind the plaster. This wasn’t Saint Phalle’s only ‘shooting picture’. In her art she explored ways of expressing a defiance of patriarchal society and political conflict – and with these works she said she was shooting at her own violence and the violence of the times. She stopped making these pictures in 1963. ‘I had become addicted to shooting’, she admitted, ‘like one becomes addicted to a drug.

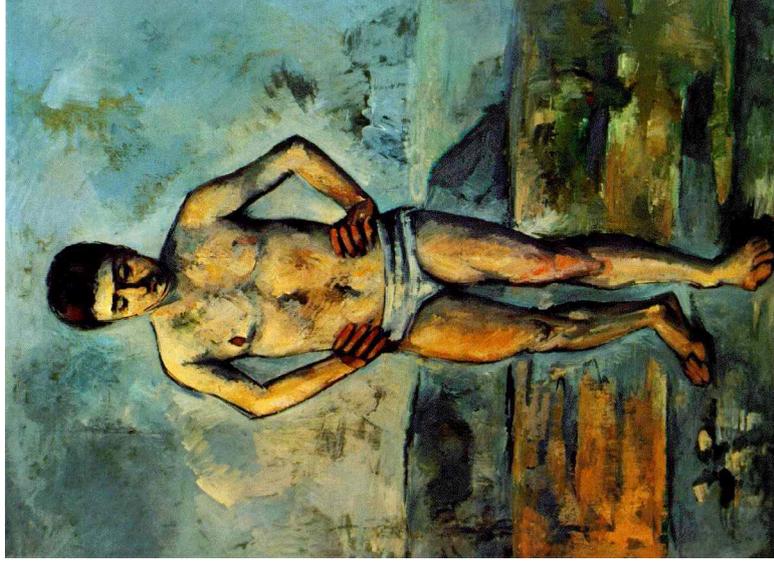
	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	MarCADOR	Casos recurrentes
in places projecting almost 2 inches in relief from its board	Objeto	Contexto	No	No	No		
what looks like a painted forest of multi-coloured tree-trunks	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks like	
others forking partway down	Acción	Contexto	Sí	No	No		
having hit another surface – the floor perhaps – the paint has then splashed back onto the picture	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	perhaps	Técnica
relinquishing all control over the ultimate result	Acción	Contexto	Sí	No	No		Técnica Personificación



creating the eruptions and dribbles	Objeto	Contexto	Sí		No	No		
In her art she explored ways of expressing	Acción	Texto	No		No	No		
these works she said she was shooting at her own violence and the violence of the times	Acción	Contexto	Sí		Sí	Sí	She said	
I had become addicted to shooting', she admitted, 'like one becomes addicted to a drug	Acción	Texto	Sí		Sí	Sí	like	



Paul Cézanne, *The Bather*, 1885



Tipo de texto: Pintura

Género: Posimpresionismo

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Técnica: Óleo

This is a framed, vertical, rectangular picture, over four feet in height. It's dominated by the figure of a young man. He's wearing only a pair of white briefs, and is standing alone in a bare landscape. The ground is pinkish and flat, and suggests a sandy beach. It is tinged in some areas with green. In places, there appear to be shallow, bluish pools—left behind by the tide perhaps. The figure's naked body is painted in pale pinkish flesh tones, but shadowed with the same greens, blues and violets as the sky and the watery ground. The figure is centrally placed, his feet almost touching the bottom of the canvas, his head a few inches below the top. Behind him, the landscape stretches out, with grey-blue sky filling the top half of the canvas and the ground filling the lower half. The young man has short dark brown hair, cut in a fringe across his forehead. His body is slender and boyish: his bare arms and torso are unmuscled, though the muscles of his legs are more developed. He stands, hands on hips, looking down at the ground as if in thought. His left foot is forward – that's the foot to the right as we face the painting. It's placed firmly on the ground, taking his weight. His right leg – to our left – is behind, heel off the ground, resting lightly on the ball of the foot. He seems poised to move towards us. But he's caught in a moment of stillness in the hazy, dreaming landscape. Cézanne uses clearly visible brushstrokes to create both the figure and the landscape. They give the whole scene an indistinct, dappled effect. Look at the way his two arms are placed so that his hands are on his hips forming these nice triangles between his body and the arms themselves. When we look at this picture, it's actually very flat, just imagine in your mind a traditional painting from an earlier century. There would be quite a bit of attempt on the artist's part to show the far-off distance behind the characters he's painting.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
It's dominated by the figure of a young man	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
alone in a bare landscape	Cualificador	Contexto	No	No	No		
The ground is pinkish and flat, and suggests a sandy beach	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Suggest	
pale pinkish flesh tones	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
shadowed with the same greens, blues and violets	Acción	Contexto	No	No	No		
the landscape stretches out	Acción	Contexto	No	No	No		
the ground filling the lower	Acción	Contexto	No	No	No		

Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon*, 1907



Tipo de texto: Pintura

Género: Cubismo



Técnica: Óleo

This painting shows a group of five naked women, painted in pinkish-peach flesh tones, against a backdrop of brown, white and blue curtains. The figures are very flat – and there’s little illusion that these are real bodies. Looking at the five figures from left to right. The woman to the far left of the group is standing, in profile, facing right. With her left hand she reaches up behind her head to hold an orangey-brown curtain back. She has long straight black hair falling down her back. Her head, from the neck up, appears to be in shadow, or suntanned – it’s a darker brown than the pinkish flesh of her body. She stares straight ahead, expressionless. Her right eye, seen as if from the front, is large, simplified, and outlined in black – with a black pupil, surrounded by brown. Her near arm hangs stiffly by her side. Her breast juts forward in a rough square shape. Beside this figure, in the center of the painting, are two women looking directly forward, straight out of the canvas. Their black eyes are wide and uneven. Their left eyebrows extend as sweeping lines to form simplified profile noses. Their mouths are straight lines. The one on the left raises her bent right elbow and places her hand behind her hand, as if posing provocatively. Her black hair is pulled back and falls behind her left shoulder. Her breasts are suggested with half circles. None of the women’s breasts have nipples. The woman on the right raises both arms, and puts both hands behind her head—her dark brown hair is pulled into a small high tight bun. The last two figures on the right are the most unexpected. One stands in back, her raised arms parting the blue curtains from which she emerges – her black hair hangs down her back. One eye is socket black and empty. Her nose, like her face, is large and elongated, striped diagonally in green across her cheek, suggesting less the face of a human than the forms of an African mask. In front of her, another woman sits or squats, elbow on one raised knee, which juts toward the center of the painting. She raises her arm to her face, and beneath her chin is a large ambiguous form recalling a boomerang—it might be her hand, or a piece of melon she is eating. Though her dark tan face is turned towards us, her body is flat, with a pale line down the center that may indicate a spine, implying that she is sitting with her back to us. If so, her head is swiveled impossibly around. Her nose is also striped, her face impassive and mask-like, with one uneven eye completely white, the other completely blue. The five women are painted in simplified lines, their bodies made up of straight-edged planes of varying flesh tones. Similarly, the drapery behind them doesn’t hang in soft folds: it’s made up of flat, splintered planes of color, like shards of glass. In the center foreground, near the bottom of the painting, is an arrangement of fruit on a crumpled white cloth: grapes, a pear, an apple and a slice of melon. The apple and pear are streaked with red, and the melon’s reddish too; but the grapes are a grayish white. The slice of melon is as sharp as the curved blade of a scythe or crescent moon. It almost seems like it’s a build-up of geometric forms, and if you look at the chest of the woman at the very top right, you can see one of these cubes making up the space underneath her chin thus the name Cubism. One striking aspect of this painting is the way this stage... on which these women are painted is almost looming out at the viewer. Rather than feeling like these women are nice and safely set back in some kind of room that you are peering into, I at least feel like the women are almost piled atop of each other and piled in such a way onto the canvas that they

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

almost could step out of it at the viewer, ...It's part of the desire of the painting to confront you

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
pinkish-peach flesh tones	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
pinkish-peach flesh tones	Objeto	Contexto	No	No	No		Color
pinkish-peach flesh tones	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
orangey-brown curtain back	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
long straight black hair falling down her back	Acción	Contexto	No	No	No		
Her head, from the neck up, appears to be in shadow, or suntanned	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Appears to	Opcionalidad
or suntanned	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Appears to	Opcionalidad
it's a darker brown than the pinkish flesh of her body		Contexto	No	No	No		Referencia intratextual Color
Pinkish flesh	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
Her breast juts forward in a rough square shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape	Forma
Their left eyebrows extend as sweeping lines	Cualificador	Contexto	No	No	No		
Their mouths are straight lines	Cualificador	Contexto	No	No	No		
The one on the left raises her bent right elbow and places her hand behind her hand, as if posing provocatively	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	As if	Suposición
Her black hair is pulled back and falls behind	Acción	Contexto	No	No	No		
Her breasts are suggested with	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	suggested	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

doesn't hang in soft folds: it's made up of flat, splintered planes of color.) like shards of glass.													
the drapery (behind them doesn't hang in soft folds: it's made up of flat, splintered planes of color.) like shards of glass	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like				
The slice of melon is as sharp as the curved blade of a scythe	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	as... as				Opcionalidad
(As sharp as) Or crescent moon	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	as... as				Opcionalidad
It almost seems like it's a build-up of geometric forms	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like				
this stage... on which these women are painted is almost looming out at the viewer	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	almost				
It's part of the desire of the painting to confront you	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No	No	No					Participación

Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space*, 1913



Tipo de texto: Escultura

Género: Futurismo

Técnica: Bronce

This is a bronze sculpture of a stylized figure in motion. The bronze is polished and shining: a deep gold color that reflects the light. The sculpture itself is smaller than adult life-size – nearer the size of a five-year-old child. It is displayed on a white pedestal about three feet high with a surface two by three-and-a-half feet. It is freestanding and you can walk all the way around it. The stance of the figure gives the impression of moving forward with immense speed and power. In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure. It has no arms, and a featureless head. It appears to be wearing a helmet over both head and face. This projects forward in the form of a cross, so that the head juts out like the prow of a ship. The pointed top of the cross sticks up like a rhinoceros tusk at the end of the visor. Most striking are the figure's two powerful legs. It strides forwards onto its right leg. Its left leg stretches out about two feet behind. Each leg is mounted on a rectangular block of bronze about the size of a common brick. Ripples of bronze sweep backwards from the legs as if the figure is moving so fast that it can only be seen in a blur. These curving, streamlined folds of metal resemble folds of cloth: like when you're battling against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards. Here, the body itself appears to have been transformed by its own speed. Imagine touching this sculpture and you would notice a surprising mixture of contrasting surfaces. The flat planes of gleaming bronze on the torso and thighs would be cool and smooth to the touch. But there are also numerous sharp edges. The tusked head. The folds of metal streaming back from the calves of the legs. The smooth planes themselves, on shoulder and chest, end in sharp edges. The hefty thighs and big chest suggest powerful muscles. But the figure is as much like a machine as a man. A sort of superhuman, perhaps. This bronze, gleaming figure... seems caught, somehow, to me, between the classical past and the 20th century... It's a figure that strides forward purposefully at the same time as its limbs are securely anchored to blocks. It's almost as if ...the flesh, the surface of the figure flickers back sort of in this fluttering ...flame-like manner. And ...its form, its armless torso, its very posture recalls a very famous 2000-year-old sculpture. In fact, the Nike of Samothrace. But at the same time, of course, its burnished, gleaming metal surfaces and fractured forms are so much of the early 20th-century moment.



	Tipo de lexema	Contexto/obra	Novedad	Directividad	Deliberalidad	Marcador	Caso recurrente
deep gold color	Cualificador	Contexto	No	No	No		
The sculpture itself is smaller than adult life-form – nearer the form of a five-year-old child	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	form	Contraposición Forma
The sculpture itself is smaller than adult life-form – nearer the form of a five-year-old child	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	form	Forma
The stance of the figure gives the impression of moving forward with immense speed and power	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Gives the impression	
In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	In fact as much... as An abstract	Opcionalidad Doble marcador
In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	In fact as much... as	Opcionalidad
In fact, the sculpture is as much an abstract expression of speed as it is a recognizable human figure	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	An abstract expression	
It appears to be wearing a helmet	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Appears to be	
This projects forward in the form of a cross	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	form	
the head juts out like the prow of a ship	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	

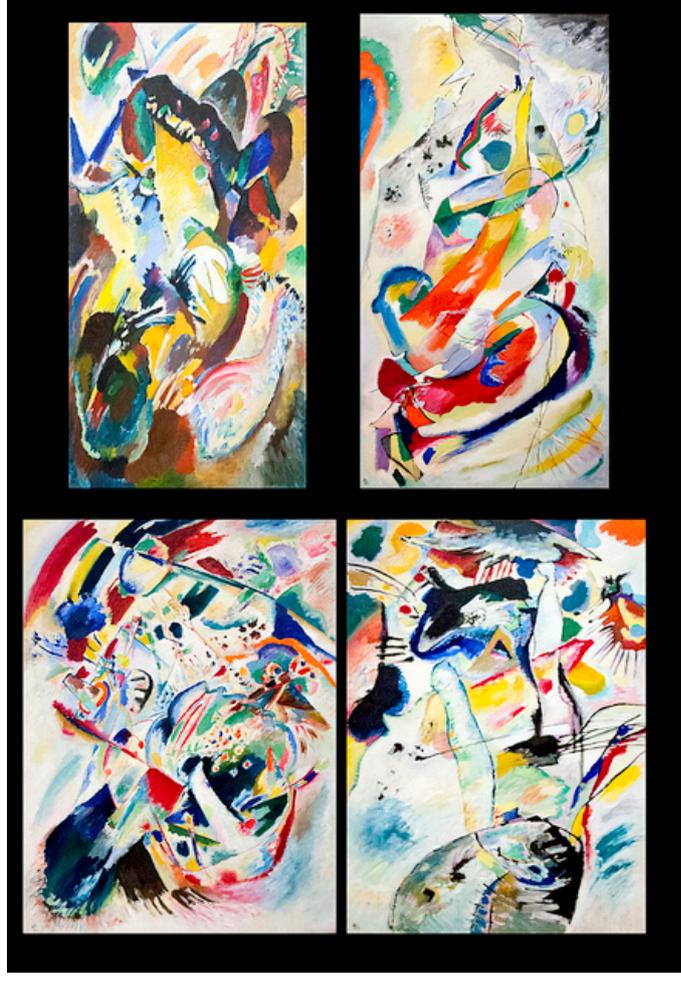
La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

The pointed top of the cross sticks up like a rhinoceros tusk	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
Most striking are the figure's two powerful legs	Cualificador	Contexto	No	No			
a rectangular block of bronze about the form of a common brick	Objeto	Contexto	Sí	Sí	form	Forma	
These curving, streamlined flags of metal resemble folds of cloth	Objeto	Contexto	Sí	Sí	resemble		
like when you're battling against a strong wind, and your dress or loose trousers are blown backwards	Acción	Contexto	Sí	Sí	like	Participación	
the body itself appears to have been transformed by its own speed	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	appears		
Imagine touching this sculpture and you would notice a surprising mixture of contrasting surfaces	Acción	Contexto	Sí	Sí	Imagine	Participación	
The tusked head	Cualificador	Contexto	Sí	No			
The hefty thighs and big chest suggest powerful muscles	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Suggest	Suposición	
But the figure is as much like a machine as a man	Objeto	Contexto	Sí	Sí	like	Opcionalidad	
A sort of superhuman , perhaps	Objeto	Contexto	Sí	Sí	A sort of Perhaps	Doble marcador	
This bronze, gleaming figure ...seems caught , somehow, to me, between the classical past and the 20th century	Acción	Contexto	No	Sí	seems	Doble marcador	
This bronze, gleaming figure ...seems caught, somehow, to	Modificador	Contexto	Sí	Sí	Seems Somehow	Suposición Doble marcador	



me, between the classical past and the 20th century													
its limbs are securely anchored to blocks	Acción	Contexto	No										
It's almost as if ...the flesh, the surface of the figure flickers back sort of in this fluttering ..flame-like manner	Acción	Contexto	Sí	Suposición Doble marcador Énfasis vocal									
its very posture recalls a very famous 2000-year-old sculpture.	Objeto	Contexto	Sí	like	Referencia cultural Doble marcador Énfasis vocal								
recalls... In fact, the Nike of Samothrace	Objeto	Contexto	Sí	recalls	Referencia cultural Doble marcador Énfasis vocal								
At the same time, of course, its burnished, gleaming metal surfaces and fractured forms are so much of the early 20th century moment	Acción	Contexto	No										
forms are so much of the early 20th century moment	Cualificador	Contexto	Sí	Forms	Forma								

Vasily Kandinsky, *Panels for Edwin R. Campbell*, 1914



Tipo de texto: Pintura

Género: Abstracción lírica

Técnica: Óleo

These four panels, framed individually and hung about two and a half feet apart, are vibrantly colored abstract paintings. Each one is approximately



five feet four inches in height; each is taller than it's wide, but the width varies. The color schemes vary, too. The first, third and fourth paintings use very bright, colors –reds, yellows and blues and include a lot of white. The second painting is denser and darker, with a many shades of green, dark red and brown. All four pictures are filled with indistinct but evocative shapes, that give the impression of needing to be brought into focus in order to take on definite form—like hearing a piece of music in the distance, and not quite being able to make out the tune. Kandinsky wanted his paintings to capture a mood, very much in the same way that music does. Number 4 is the widest of the series—it's four feet wide. It has the most white in it, so it's also the brightest. The painting consists of a mass of blurry shapes. Near the top right hand corner, a long, dark blue-green line begins, cutting a shallow diagonal across the picture. In the top left corner is a sweeping rainbow with broad swathes of cherry red, bright yellow and pale blue. Little dabs and dashes of paint seem to dance over the surface of the canvas – white, red, blue, deep purple, pink and green. The paint is laid on in thick strokes, leaving the effects of the artist's moving hand clearly visible. This adds further to the sense of swirling movement, rhythm and exuberant energy. And Kandinsky is often discussed as having made among the first abstract pictures. It's hard for us now to think about abstraction as something that was invented, but it may have been modernism's greatest invention. When you look at these panels... you see that forms tend not to be defined completely. Instead there's this waving, calligraphic line that scans the surface of these panels and there's brilliant color. And there's hints of recognizable imagery without it ever being a fully coherent image of the visible world. He's interested in that cusp moment. That moment when... you're on the verge of breaking with the natural world. For Kandinsky, music served as a very important model. It was ...seen as the form of art that was most abstract and detached from the material world.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
vibrantly colored abstract paintings	Modificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia Color
The second painting is denser	Cualificador	Contexto	No	No	No		Sinestesia Referencia intratextual
indistinct but evocative shapes, that give the impression of needing to be brought into focus in order to take on definite form	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Give the impression	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

like hearing a piece of music in the distance, and not quite being able to make out the tune	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	Sinestesia
Kandinsky wanted his paintings to capture a mood, very much in the same way that music does	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	In the same way that		
The painting consists of a mass of blurry shapes	Objeto	Contexto	No	No	No	No			
cutting a shallow diagonal across the picture	Acción	Contexto	No	No	No	No			
a sweeping rainbow	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			
broad swathes of cherry red	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Color
Little dabs and dashes of paint seem to dance over the surface of the canvas	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Seem to		
deep purple	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Sinestesia Color
The paint is laid on in thick strokes, leaving the effects of the artist's moving hand clearly visible	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	The effects of		Técnica
This adds further to the sense of swirling movement, rhythm and exuberant energy	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	The sense of		Técnica
Instead there's this waving , calligraphic line that scans the surface of these panels	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			
Instead there's this waving, calligraphic line that scans the surface of these panels	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No			
Instead there's this waving, calligraphic line that scans the	Acción	Contexto	No	No	No	No			



surface of these panels										
there's hints of recognizable imagery without it ever being a fully coherent image of the visible world	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Hints of	
there's hints of recognizable imagery without it ever being a fully coherent image of the visible world	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Ever being	Contraposición
That moment when... you're on the verge of breaking with the natural world	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	(that moment when) ...	Participación
music served as a very important model. It was ...seen as the form of art that was most abstract and detached from the material world	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	The form of	

Henri Matisse, *The red studio*, 1911



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo, fauvismo

Técnica: Óleo

This is a painting of an artist's studio, without the artist. Paintings and frames are propped against the walls, sculptures rest on stools, and



compositions hang at various heights throughout the room. Most striking is the color. Matisse floods the canvas with red: a deep, rich red, like tomato soup. The walls are red; the floor is red. Even the furniture appears just as outlines against the red background: in fact, these outlines are really gaps in the red, revealing yellow or blue paint underneath. This overall red surface creates an effect of flatness, with little sense of depth. We'll take a tour of the studio, starting at the viewer's left. In the left hand lower corner, the painting is taken up with an outlined rectangular table. Its near end – which is its short side – is cut off by the bottom edge of the picture. There are a few objects on the table. A white plate on which Matisse has painted a blue nude woman. A white box of blue pencils, sketchily painted in with visible sweeps of the brush. An empty wine glass, roughly outlined in pale blue against the red tabletop. A green glass vase with a round body and tall narrow neck. Out of the vase flows a long vine, with round green leaves. The plant creeps around a sculpture by Matisse, of a nude figure which sits near the far end of the table. The outlined sides of the table lead the eye back towards the far left hand corner of the room. A large painting of a reclining nude leans against the left hand wall. Its right edge is in the corner where this wall meets the back wall. The nude is very roughly painted in pale flesh tones – against a bright pink background with purple and yellow flowers. Again, it's one of Matisse's own paintings: it's clear now that this is his own studio. Only a few, subtle lines indicate the separation of wall and floor and there are no lines indicating where the walls meet. Turning to the right, the eye travels along the back wall of the room. A stack of gilded picture frames leans up against the wall. To their right, in the middle of the composition, stands a grandfather clock, outlined in yellow under-paint against the red wall. Only its face has been colored in white, with the Roman numerals marked in blue. But this clock has no hands. To the right, a chest of drawers is outlined in yellow. Then two small nude sculptures, one black, one white, standing on outlined pedestals. Dotted about the wall are more of Matisse's paintings, all in his simplified, colorful style. What he's giving us is the studio as an exhibition place, but also the studio as bearing marks of the presence of the artist, most obviously by the crayons on the table in the foreground. And we realize that the only things, which are marked separately from the red are all things to do with the works of art themselves. But instead of drawing all the lines, which would actually very abruptly divide up the space, Matisse has carried the red up to the point of where those lines would be. And it's the absences of the red which provide the sense of movement into the room. For Matisse, color was an agent of expression, and he also obviously used it as a way of organizing the space of his pictures. Here, color has this quality of functioning a bit like the medium of time, where all these things are floating, but open up into different worlds.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
sculptures rest on stools	Acción	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Matisse floods the canvas with red	Acción	Contexto	No	No	No			Sinestesia Color
deep , rich red, like tomato soup	Cualificador	Contexto	No	No	No			Color
deep, rich red, like tomato soup	Cualificador	Contexto	No	No	No			
deep, rich red, like tomato soup	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		like	
in fact, these outlines are really gaps in the red	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		In fact... really	Doble marcador
We'll take a tour of the studio	Acción	Contexto	Sí	No	Sí			Metáfora extendida
Its near end is cut off by the bottom edge of the picture	Acción	Contexto	No	No	No			
Out of the vase flows a long vine	Acción	Contexto	No	No	No			
The plant " creeps " around a sculpture	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí			"Énfasis vocal"
a sculpture of a nude figure which sits near the far end of the table	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
The outlined sides of the table lead the eye back towards the far left hand corner	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
a reclining nude leans against the left hand wall	Objeto	Contexto	No	No	No			
this wall meets the back wall	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
The nude	Objeto	Contexto	No	No	No			
pale flesh tones	Cualificador	Contexto	No	No	No			Color
it's clear	Cualificador	Contexto	No	No	No			
where the walls meet	Acción	Contexto	No	No	No			
the eye travels along the back wall of the room	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
stands a grandfather clock	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
But this clock has no hands	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		no	Contraposición
he's giving us the studio as an exhibition place	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí		as	
But instead of drawing all the lines, which would actually very abruptly divide up the space , Matisse has carried the red up to the point of where those lines would be	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí		Instead of	Contraposición



Matisse has carried the red up to the point of where those lines would be	Acción	Contexto	No	No	No			
And it's the absence of the red which provide the sense of movement into the room	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	The absence	Contraposición Color	
color was an agent of expression	Objeto	Contexto	No	No	No			
color has this quality of functioning a bit like the medium of time, where all these things are floating, but open up into different worlds	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	This quality of functioning bit like	Doble marcador	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Pablo Picasso, *Three musicians*, 1921



Tipo de texto: Pintura

Género: Cubismo

Técnica: Óleo

This is a big painting – about the height of a door, and just a bit wider than it’s tall. The setting is a bare, dark brown space – rather like the inside of a box. Or a stage set. The floor is a lighter brown color. In center stage are three musicians facing forward. The figures take up almost the entire composition. They’re not at all naturalistically painted. Picasso composes the figures of flat, overlapping planes of color. It looks like he has cut out lots of pieces of colored paper into geometric shapes and stuck them onto the canvas to make a sort of collage or jigsaw puzzle—though, in reality, it’s all painted. And, in fact, the brushstrokes are clearly visible. Unscrambling the jigsaw is quite a challenge, because of the way the painted shapes overlap. Only gradually does one make out three men, apparently in elaborate costume. The two leftmost figures are dressed as familiar characters from the old Italian comic theater, known as *Commedia dell’Arte*. The figure on the far right is dressed as a monk. Beginning with the figure on the viewer’s far left, we see a clarinet player wearing the white costume of Pierrot, the sad clown from the *Commedia dell’Arte*. He wears a cone-shaped white hat and a black eye mask. His hands holding the gray clarinet are disproportionate to the rest of his body – the size of a mouse’s paws. Pierrot would normally have a white painted face; but, here, both face and hands are almost as dark brown as the background of the painting. These features – tiny hands, brown skin – are true of all three characters. Turning now to the figure in the middle. He wears the orange -and- gold diamond-patterned costume of Harlequin, another stock pantomime character. He’s playing a guitar, which has an ochre body, a black and brown neck, and black strings. The guitar’s quite easy to make out, and so is Harlequin’s body. But his face is a puzzle: a large expanse of blue paint, with two holes cut into it for brown eyes, creates an eye mask. But the mask spreads to the left, covering various parts of the first figure’s face and body. A mesh of white crisscross lines below the eyeholes suggests a beard. The head is topped off with a semi-circle of black—a skullcap perhaps. The figure on the far right is dressed as a monk in a long black hooded habit. His face, under its pointed hood, is made up of a long, irregular rectangular block of gray. It looks as if two holes have been cut for brown eyes, and a square hole for a brown nose. The lower section of the rectangle is composed of vertical wavy gray lines – again, like a stylized beard. His little mouse-paw hands hold a white sheet of music with black colored staves and notes on it, with the staves and notes facing the viewer. It’s a wide, rectangular page and he’s holding it at either end. There’s one more character, almost hidden in the painting—it would be very easy to pass by and miss it altogether. It’s a large brown dog, lying stretched on the floor at the left, behind the legs of the musicians. At the far left, near the edge of the painting, about half way up, is a shadow of the dog’s head. It’s a black silhouette shown in profile, facing to our left. We see two pointy erect ears, a long snout, and an open mouth. The dog’s brown body is flecked with black brushstrokes indicating hairs. Its small, jaunty tail flicks upwards between the Harlequin’s legs in the center of the canvas. The left, a masked Pierrot who’s playing a clarinet. The Pierrot figure has been related to the poet, Guillaume Apollinaire, who was a great friend of Picasso’s in the years prior to World War II, and who by the time this work was dead. At the right, you see a singing monk who holds a sheet of musical notes in his very small sort of claw-like

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

hands or paws... the monk has been connected to another old friend of Picasso, the poet Max Jacob, who earlier this year in 1921, had in fact, entered a Benedictine monastery. And then at center, strumming a guitar is the brightly colored figure of a harlequin who's often in. Picasso's work, a stand-in or an alter ego for the artist himself. I think one of the most humorous details in this large work is the dog... If you look very carefully at the lower left corner of the painting, you'll see his two forelegs and his head peeking out.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
This is a big painting – about the height of a door	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	About the height	Forma
The setting is a bare, dark brown space rather like the inside of a box	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
The figures take up almost the entire composition	Acción	Contexto	No	No	No		
They're not at all naturalistically painted	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Not at all	Contraposición
It looks like he has cut out lots of pieces of colored paper into geometric shapes and stuck them onto the canvas to make a sort of collage or jigsaw puzzle —though, in reality, it's all painted	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Técnica Opcionalidad
clearly visible	Modificador	Contexto	No	No	No		
Unscrambling the jigsaw is quite a challenge	Objeto	Contexto	No	No	No		
One does one make out three men	Acción	Contexto	No	No	No		
The two leftmost figures are dressed as familiar characters from the old Italian comic theater, known as Commedia dell'Arte	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Dressed as	Referencia cultural
The figure on the far right is dressed	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Dressed as	



as a monk	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	wearing	Referencia cultural
we see a clarinet player wearing the white costume of Pierrot, the sad clown from the Commedia dell'Arte							
cone-shaped white hat	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shaped	
His hands, the form of a mouse's paws	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The form of	Forma
both face and hands are almost as dark brown as the background of the painting	Objeto	Contexto				as... as	Referencia intratextual
gold diamond	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
gold diamond	Objeto	Contexto	No	No	No		Color
patterned costume of Harlequin, another stock pantomime character	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	costume	Referencia cultural
ochre body	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
A mesh of white crisscross lines below the eyeholes suggests a beard	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Suggest	
a semi-circle of black—a skullcap perhaps	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	perhaps	
The figure on the far right is dressed as a monk	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Dressed as	
His face, under its pointed hood, is made up of a long, irregular rectangular block of gray	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Is made up of	
It looks as if two holes have been cut for brown eyes, and a square hole for a brown nose	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	As if	Suposición
It looks as if two holes have been cut for brown eyes, and a square hole for a brown nose	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	a... for	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

vertical wavy gray lines – again, like a stylized beard	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
His little mouse-paw hands	Objeto	Contexto	Sí	No	No		
black brushstrokes indicating hairs	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	indicating	
The Pierrot figure has been related to the poet, Guillaume Apollinaire	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Related to	
small sort of claw-like hands or paws	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
the monk has been connected to another old friend of Picasso, the poet Max Jacob	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Has been connected to	
the brightly colored figure of a harlequin who's often in Picasso's work, a stand-in or an alter ego for the artist himself	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	a stand-in or an alter ego	Doble marcador
his head peeking out	Acción	Contexto	No	No	No		

Marchel Duchamp, *Three bicycle wheel*, tercera versión de 1951 tras el original de 1913



Tipo de texto: Escultura

Género: Dadaísmo, Arte encontrado

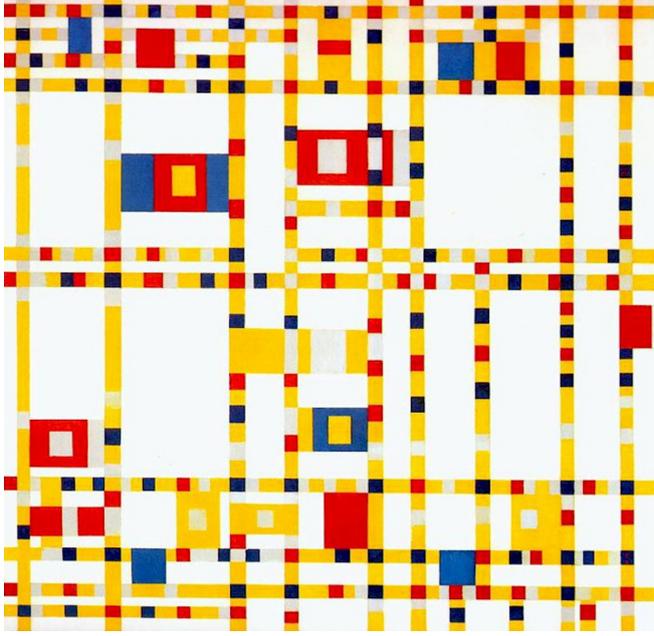
La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Técnica: Técnica mixta: metal y madera

The title of this work says it all: it's a bicycle wheel. Not a sculpture of a bicycle wheel, mounted on a four-legged wooden stool. The wheel remains attached to the black metal front forks of the bicycle. They've been turned upside down, so that the forks extend through a hole in the center of the stool's seat, and protrude about a foot beneath. It's been done in such a way that the wheel is able to turn – so it's potentially a moving sculpture. The wheel itself is of the old-fashioned kind: nothing fancy, no colorful paintwork, no rubber tire even. Just thin, silver metal spokes running from the silver rim of the wheel to the hub. There are about 36 spokes in total. The stool is also plain and simple—coated with cream-colored paint, which is rather chipped. Yet these two simple objects were a bomb thrown at the conventional art world. Duchamp exploded the idea that a work of art has to be the unique creation of the artist's hand. Instead, his attitude was – if you call it a work of art, then it is a work of art. By combining a bicycle wheel and a stool Duchamp took two everyday objects and created art. The so-called 'ready-made' was born. Duchamp intended the wheel to be spun. He once said how it calmed him to watch the wheel rotating on the kitchen stool somewhat like looking at a fire in a fireplace.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
Not a sculpture of a bicycle wheel: a real bicycle wheel	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Not	Contraposición
so it's potentially a moving sculpture	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	potentially	
cream-colored paint	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
Yet these two simple objects were a bomb thrown at the conventional art world	Objeto	Contexto	No	No	No		
Duchamp exploded the idea that a	Acción	Texto	No	No	No		
Textó has to be the unique creation of the artist's hand	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	

Piet Mondrian, *Broadway boogie woogie*, 1942-1943



Tipo de texto: Pintura

Género: Neoplasticismo

Técnica: Óleo

Broadway Boogie Woogie is a colourful, abstract, square painting. Square-ness and geometry are key concepts here. Narrow, multicoloured bands, roughly one and a half inches wide, run horizontally and vertically, and intersect with each other. The result is an intricate, rigid geometric pattern, set

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

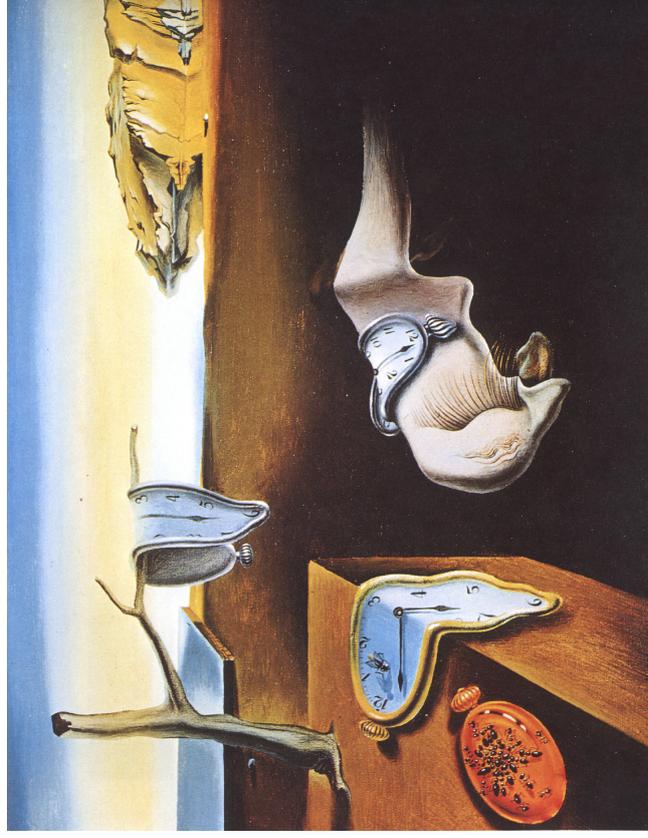
against an off-white background. It looks like a child's Lego set, in which lengths of plastic are joined together. The colors, too, are reminiscent of the colors used in plastic toys: just the primary colors – yellow, blue and red plus white– very bold, solid and undiluted. Mondrian only used the most basic kinds of line: straight horizontals and verticals intersecting at strict right angles. All the same, the grid pattern isn't symmetrical. Within its orderly limits it's quite varied. The narrow bands of color are about an inch wide, but each is different. They are predominantly yellow, like the color of city taxi cabs, but broken up by little square and rectangular segments of blue, greyish-white and red. We see a group of two or three vertical or horizontal bands, then a gap, then another couple of bands. This leaves large, open square and rectangular spaces of off-white background. The height of these spaces varies from about one to eight inches. The grid is interspersed with larger rectangular colored blocks that bridge two or three parallel bands: some just one color, some a sequence of primary colors with squares within them. They look a bit like a bird's-eye view of geometric buildings, on a grid that evokes for some the pulsating rhythm of city streets. What's so striking about this very late work is that Mondrian has replaced the black lines, which characterize the earlier work, by these bands with pulsating color within them. The title refers to music and Mondrian's interest in this kind of boogie woogie jazz, which he felt analogous to his own practice. He talked a lot about dynamic symmetry, about oppositions, and I think that his interest in jazz was in this kind of syncopation, which we see in this work of these elements running in sequences, working against each other and so on. Mondrian is willing to totally de-centralize the composition, creating this sort of optical fluttering that happens across the picture.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
Narrow, multicoloured bands, roughly one and a half inches wide, run horizontally and vertically, and intersect with each other and intersect with each other	Acción	Contexto	No	No	No		
It looks like a child's Lego set, in which lengths of plastic are joined together	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks like	
The colors, too, are reminiscent	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Are reminiscent	Color



of the colors used in plastic toys	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	isn't	Contraposición
All the same, the grid pattern isn't symmetrical	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Color
They are predominantly yellow, like the color of city taxi cabs	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	ish	Color
greyish-white rectangular colored blocks that bridge two or three parallel bands	Acción	Contexto	No	No	No		
They look a bit like a bird's-eye view of geometric buildings	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
a grid that evokes for some the pulsating rhythm of city streets	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Evokes For some	Objetividad Doble marcador
pulsating color within them	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		Sinestesia
He talked a lot about dynamic symmetry, about oppositions, and I think that his interest in jazz was in this kind of syncopation, which we see in this work of these elements running in sequences, working against each other and so on	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Kind of	Participación
this sort of optical fluttering that happens across the picture	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sort of	

Salvador Dalí, *The persistence of memory*, 1931



Tipo de texto: Pintura

Género: Surrealismo

Técnica: Óleo

This is a small, framed painting, only about the size and shape of a computer screen. But it's a hauntingly strange and memorable image. In a dreamlike landscape, giant watches dominate the foreground. But they're like no watch you'd find in the waking world: they're soft, and they're



draped over other objects in the scenery like discarded clothing. Beginning with the landscape, it seems to be a desolate coastal region. The bottom two-thirds of the canvas is occupied by a dark brown, flat expanse of sand that is deep in shadow. But the upper portion of the sand is a lighter brown, with the calm, light blue sea in the distance; and the top third of the painting has yellow sky that graduates into deep blue at the very top of the painting. The position of the objects in this painting will be indicated using the analogy of the face of a clock. At the top right, or at one o'clock, a sunlit high ridge of rocky land juts into the sea. In the bottom left of the painting, from 7 o'clock to 9 o'clock is the corner of a brown wooden platform upon which the artist's signature is barely visible. From it sprouts a greyish, withered tree: lopped off at the top, with not a leaf in sight, extending one thin branch out to the right. Over this branch is draped one of the watches. It's an old-fashioned, silver pocket watch, with a blue face. It has no strap or chain, just a round knob for winding it up. It hangs half of the blue face outwards, like a big blue banana skin, with one hand shown pointing to the 6. A second, similar pocket watch is draped over the edge of the platform below. It's huge, almost the same size as the stunted tree above it. The lower half hangs limply over the edge, like an over-ripe cheese melting in the sun. It is gold with a blue face and the time reads 6:55. A fly sits just below the 12 and casts a shadow on the face of the watch. A third watch lies below and just to the left of it – a gold one, its face hidden in its case. It's crawling with ants: an unexpected and disconcerting sight. There's one more watch, and it's draped over the weirdest object of all. A monstrous, greyish, fleshy object lies on the sand in the lower middle of the canvas, like a beached whale. It seems to be a giant human face. A wrinkled brow is clearly visible, and a nose seen in profile points down to the bottom of the painting. A closed eye has immensely long lashes, like the legs on a centipede. Something soft oozes from the nose like a fat snail: is it a tongue? There are no other distinguishable human features. Over the cheek area of this grotesque creature—if it is a creature—the blue pocket watch is draped. The minute hand is at 12 o'clock. Salvador Dalí's 1931 painting *The Persistence of Memory* is a very small, cabinet-size picture filled with exquisite, meticulously rendered detail." The Surrealists were deeply interested in dream states, in Freud, in alternative realities to provoke, to stimulate, to overturn people's expectations. And what Dalí did was arrive at this conflation of things that both look so real, palpable, touchable almost, and yet are in a state of dissolution. Things that normally would be hard are draped, oozing, soft. So is this large pink, fleshy, vaguely anthropomorphic form that sprawls across the foreground that in fact, resembles the artist himself. Dalí liked things in this state of becoming, unbecoming, with ants crawling over the golden watch in the lower left corner, and again these sagging, limp, loose, floppy time pieces. Dalí once, in fact, referred to the melting watches as the "camebert of time," which has all sorts of wonderfully smelly connotations. Their utility is completely thwarted in this vivid dreamscape that is as much about an interior state of mind as anything that you'd experience in everyday life.

Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
----------------	------------------	---------	--------------	-----------------	----------	-------------------

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

This is a small, framed painting, only about the form and shape of a computer screen	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	The form and shape	Forma
it's a hauntingly strange and memorable image	Modificador	Contexto	Sí	No	No	No	No	No		
In a dreamlike landscape	Modificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	Lugar
giant watches dominate the foreground	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No		
they're like no watch you'd find in the waking world	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Like no	Contraposición Participación
they're draped over other objects in the scenery like discarded clothing	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	
it seems to be a desolate coastal region	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Seems to be	
flat expanse of sand that is deep in shadow	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No		Color
the calm , light blue sea	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No		Color
The position of the objects in this painting will be indicated using the analogy of the face of a clock	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	The analogy	
with not a leaf in sight	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	not	Contraposición
It has no strap or chain	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Contraposición
like a big blue banana skin	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	
almost the same form as the stunted tree above it		Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Almost the same Form as	Referencia intratextual
The lower half hangs limply over the edge, like an over-ripe	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	



cheese melting in the sun is gold	Cualificador	Contexto	No	No	No					Color
gold	Cualificador	Contexto								Color
A monstrous , greyish, fleshy object	Cualificador	Contexto	Sí	No	No					
like a beached whale	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				like	
It seems to be a giant human face	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				Seems	
long lashes, like the legs on a centipede	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				like	
Something soft oozes from the nose like a fat snail	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				like	
is it a tongue?	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				Participación	Participación
There are no other distinguishable human features	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				no	Contraposición
if it is a creature	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				if	Participación
cabinet -form picture	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				Form	Forma
this large pink, fleshy , vaguely anthropomorphic form	Cualificador	Contexto	Sí	No	No					
vaguely anthropomorphic form	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí				vaguely	
(the form) resembles the artist himself	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				resembles	Referencia cultural Forma
referred to the melting watches as the “camembert of time	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				“	
all sorts of wonderfully smelly connotations	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí				All sorts	Sinestesia
this vivid dreamscape that is as much about an interior state of mind as anything that you’d experience in everyday life	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí				As much... as	Opcionalidad Contraposición Participación

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

this vivid dreamscape that is as much about an interior state of mind as anything that you'd experience in everyday life	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	As much... as	Opcionalidad Contraposición Participación
---	--------	----------	----	----	----	---------------	---

Alberto Giacometti, *The chariot*, 1950



Tipo de texto: Escultura

Género: Expresionismo abstracto, existencialismo, primitivismo

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Técnica: Bronce pintado

The figure appears to be a nude woman, as there's a suggestion of hips and breasts. But her surface is rough, and she's so emaciated and stretched out, that it's impossible to make out detailed features. She has the frail, insubstantial quality of a figure viewed from a great distance. Her head is tall and flat, about the size of a thumb, with hair and facial features barely indicated. Her long thin arms curve down and slightly forward, like bent pipe-cleaners. They're stiff and tense, with the hands held slightly outwards in front of her body. They might be in the right position for holding reins, if there were any reins – but no horse pulls this chariot. The figure looks elegantly poised, balancing delicately as if her vehicle is, indeed, in motion. Her legs are fused together to form one extremely long leg, almost double the length of her torso. It's thin and knobby like the leg of an ostrich—and, like an ostrich's leg it ends in one large rather hoof-like foot. The foot is massive compared to the apparent fragility of the body. It's the figure's only substantial, sturdy feature. The woman is perched on a small rectangular platform, like a simplified chariot seat. This stands on the axis that runs between the two large chariot wheels. The wheels are almost as tall as the woman who rises above them— adding to her air of frailty. They're very simple, thin wheels – a large X across the diameter of each forms the spokes. The wooden blocks on which they rest are tall and narrow, just wide enough to accommodate them. The arrangement looks precarious, but in fact the wheels are invisibly attached to their base. In color, the figure and chariot are both dark, greenish bronze. Except for the smooth platform, the sculpture is rough, almost pitted, like some long-buried artifact from the ancient world that has corroded over the centuries.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
The figure appears to be a nude woman	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Appears to be	
(woman) as there's a suggestion of hips and breasts	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A suggestion of	
She has the frail, insubstantial quality of a figure viewed from a great distance	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A suggestion of	
Her head is tall and flat, about	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Quality of	
	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The form of	Forma

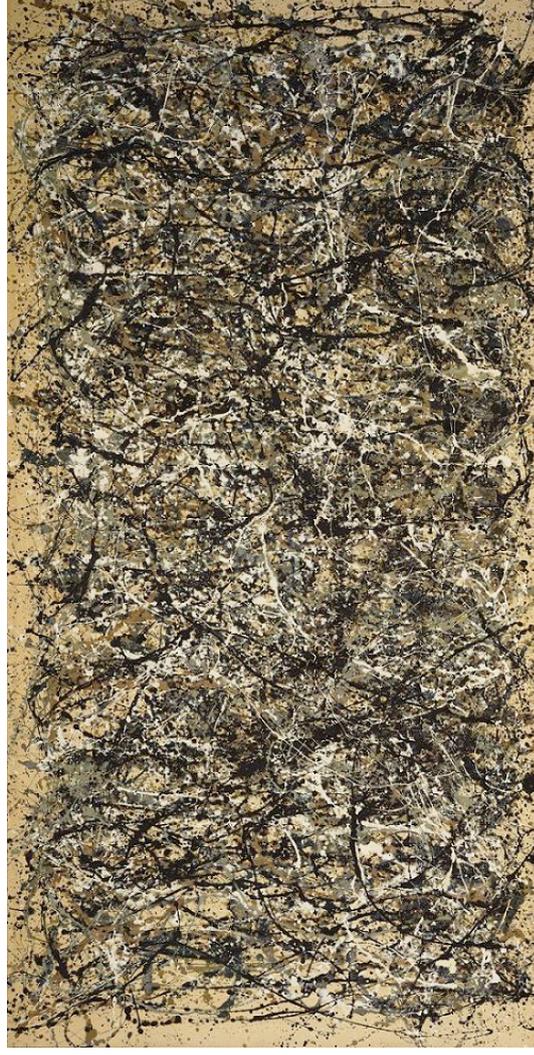


the form of a thumb	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
Her long thin arms curve down and slightly forward, like bent pipe-cleaners							
They might be in the right position for holding reins, if there were any reins – but no horse pulls this chariot	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Might be... but no	Contraposición Doble marcador
balancing delicately as if her vehicle is, indeed, in motion	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	As if	
almost double the length of her torso	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Almost	Forma Referencia intratextual
knobbly like the leg of an ostrich	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
knobbly like the leg of an ostrich	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Comparación interna
like an ostrich's leg : it ends in one large rather hoof-like foot	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
like an ostrich's leg: it ends in one large rather hoof-like foot	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Comparación interna
foot is massive compared to the apparent fragility of the body	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Compared to Apparent	Doble marcador
small rectangular platform, like a simplified chariot seat	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
the axis that runs between the two large chariot wheels	Acción	Contexto	No	No	No		
The wheels are almost as tall as the woman who rises above them	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Almost as	Forma Referencia intratextual
tall as the woman who rises above them— adding to her air	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Air of	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

of frailty													
a large X across the diameter of each forms the spokes	Objeto	Contexto	No										
dark, greenish bronze	Cualificador	Contexto	Sí	Ish		Color							
the sculpture is rough, almost pitted, like some long-buried artifact from the ancient world that has corroded over the centuries	Objeto	Contexto	Sí	like									
The figure's arms are tentatively outstretched; she diminishes as your eye travels up her rail thin legs	Acción	Contexto	No										

Jackson Pollock, *One: Number 31*, 1950



Tipo de texto: Pintura

Género: Action painting, expresionismo abstracto

Técnica: Óleo, esmalte, pintura convencional

This picture hanging on this wall is painted on a very large, wide canvas. If you stand in the middle, it seems to expand indefinitely on either side of you. It's an abstract work, without any hint of representation. Its colors are sombre: black, blue, grey, brown and white on an off-white background. It's painted in Jackson Pollock's famous 'drip' technique. And there's no better way of describing the way it looks than to explain the way it was painted. Pollock laid the canvas flat on the floor. Then he walked around with a can of paint, using first one colour and then another, pouring and dripping paint all over the canvas. He would not pour the paint directly from the can. Rather - he dripped it from brushes, or from sticks used for

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

mixing house paint. As he walked, he would fling his arms in sweeping gestures, so the paint trails in long, blobby ropes across the canvas – some are straight, some curve and they vary in length. He was able to control where the paint would be thick and where it would form fine, thin lines. He carried on until he had covered the canvas with a deep, dense web of trailing ropes of paint. The bare, off-white surface of the canvas is visible in many places, particularly around the edges and corners of this unframed painting. One can imagine the experience of running one's hands over its knobby surface, and following the trails of paint with one's fingertips. Jackson Pollock is best known for what we have come to call his drip paintings. And drip is probably not so fair a name for them because a lot more is going on here than simply holding a can of paint and dripping it down on to a canvas. He had made, for many years, paintings on easels in a kind of conventional way with brushes and oil paints. And then he, around the year 1947, he decided that he was going to approach his work in an entirely new way. Then decided that he would paint with canvases unstretched, laid out on the floor. He would actually move his body around, above them, over them, working with paint that was in cans... And with sticks or with stiffened paint brushes, he would less drip than probably fling the paint from the cans onto the canvas with what is actually, we now recognize, an enormous amount of control. Because if you look at the way these various lines of paint skate all over the canvas, you realize the degree to which there is some kind of incredible calculation of when the paint gets thinner and thicker and lighter and heavier and faster and slower. This was a very physical kind of painting. It wasn't a painting that one could do sitting down, or that one did without a tremendous expenditure of energy. And that energy actually is transferred on to the canvas in a way that's very direct and immediate.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
If you stand in the middle, it seems to expand indefinitely on either side of you	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	It seems	Participación
It's an abstract work, without any hint of representation	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	without	Contraposición
Its colors are sombre	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
And there's no better way of describing the way it looks than to explain the way it was painted	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	The way it looks	Técnica



	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Would not	Técnica Contraposición
He would not pour the paint directly from the can	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	would	Técnica
he would fling his arms in sweeping gestures, so the paint trails in long, blobby ropes across the canvas	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No		
he would fling his arms in sweeping gestures, so the paint trails in long, blobby ropes across the canvas	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No		
deep, dense web of trailing ropes of paint	Objeto	Contexto	No	No	No	No	No		
The bare, off-white surface of the canvas is visible in many places, particularly around the edges and corners	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No		
One can imagine the experience of running one's hands over its knobby surface, and following the trails of paint with one's fingertips	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	One can imagine	Objetividad Participación
knobby surface	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	No		
No easels in a kind of conventional way with brushes and oil paints	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Técnica Contraposición
he would less drip than probably fling the paint from the cans onto the canvas with what is actually, we now recognize, an enormous	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Would less	Técnica Contraposición

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

amount of control various lines of paint skate all over the canvas	Acción	Contexto	Sí	No	No	No	
This was a very physical kind of painting	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	No	
It wasn't a painting that one could do sitting down , or that one did without a tremendous expenditure of energy	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	It wasn't	Técnica Contraposición
or that one did without a tremendous expenditure of energy	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	without	Técnica Contraposición Participación
that energy actually is transferred on to the canvas in a way that's very direct and immediate	Cualificador	ContextoContexto	Sí	No	No		Técnica
and immediate	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		

Willem de Kooning, *Woman I*, 1950-1952



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo abstracto, action painting

Técnica: Técnica mixta: grafito, pastel, crayón y óleo

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Woman I is a tall, rectangular painting, dominated by the powerful, ferocious, more-than-life-size figure of a woman. Big and bosomy, with broad shoulders, she fills the canvas from top to bottom. Her teeth are bared in a rigid grin, and her wide open eyes are so big they take up a third of her face. The whole canvas is painted in great, sweeping swathes of colorful paint. Yellows, orange-reds, greens – the bold colors from a child's paintbox – mingle with thick dominant globs of grey and white, smudged on the canvas with apparent abandon. The paint has been applied and scraped away several times. In places it has run and has dried in long trickles down the canvas. The figure, roughly outlined in black, merges with this hodgepodge of color. Her bold black eyes stare directly at the viewer. Two dots for nostrils, an almost lipless mouth with long bared teeth in a skull-like head. There is no indication of hair. Large, rounded, bulging breasts suggest she's wearing a skin-tight white top or bra, with maybe a pink strap visible at the figure's right shoulder, on the left side of the painting. Her hands rest on her skirt, which is composed of rough, horizontal brushstrokes of yellow, orange and blue. Salmon pink ankles emerge, with a suggestion of blueish-green strappy shoes. She seems to be sitting perched on a green step or footstool. The woman of the painting is staring out at the viewer with a kind of ferocity, and a kind of toothy, glare that makes her anything but a typical seductress or muse that one might think of in terms of the hundreds of years of paintings of female subjects. And so de Kooning's big challenge was how to use the power of paint to again give some meaning to creating the image of a human figure on a canvas. And if what you see on the canvas before you has the feel or the look of something like a battlefield, there's a good reason, because indeed, this is a picture that de Kooning struggled and struggled with. The look of it is very much of something in progress, something that has not come to some kind of comfortable resolution or conclusion, but something which is still in a bit of a state of war.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
tall, rectangular painting, dominated by the powerful, ferocious, more-than-life-size figure of a woman	Verb	Contexto	No	No	No		Personificación
tall, rectangular painting, dominated by the powerful , ferocious, more-than-life-size figure of a woman	Cualificador	Contexto	No	No	No		



tall, rectangular painting, dominated by the powerful, ferocious , more-than-life-form figure of a woman	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	More than... form	Forma Doble marcador
tall, rectangular painting, dominated by the powerful, ferocious , more-than-life-size figure of a woman	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí		
she fills the canvas from top to bottom	Acción	Contexto	No	No	No	No	No		
sweeping swathes of colorful paint	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No		
Yellows, orange-reds , greens – the bold colors from a child’s paintbox	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	-	Color
Yellows, orange-reds, greens – the bold colors from a child’s paintbox	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No	No		Color
thick dominant globs of grey and white	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No		Personificación
smudged on the canvas with apparent abandon	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	apparent	
In places it has run down the canvas	Acción	Contexto	No	No	No	No	No		
a skull -like head	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	like	
There is no indication of hair	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No indication	Contraposición
Large, rounded, bulging breasts suggest she’s wearing a skin-tight white top or bra	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	suggest	
with maybe a pink strap visible at the figure’s right shoulder	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	maybe	Suposición

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	Color
Salmon pink	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	
ankles emerge	Acción	Contexto	No	No	No	No	
with a suggestion of blueish-green strappy shoes	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	With a suggestion of
blueish-green	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	ish Color
She seems to be sitting perched on a green step or footstool	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Seems to be
The woman of the painting is staring out at the viewer with a kind of ferocity	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	A kind of
kind of toothy glare that makes her anything but a typical seductress or muse that one might think of in terms of the hundreds of years of paintings of female subjects	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Anything but
the power of paint to again give some meaning to creating the image of a human figure on a canvas	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Referencia cultural Contraposición Objetividad Participación
And if what you see on the canvas before you has the feel or the look of something like a battlefield , there's a good reason, because indeed, this is a picture that de Kooning struggled and struggled with	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Give some meaning to
The look of it is very much of something in progress	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Has the feel or the look of something like... indeed
something that has not come to some kind of comfortable	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	The look of it but Some kind of
							Referencia cultural Contraposición Objetividad Participación



resolution or conclusion, but something which is still in a bit of a state of war									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Robert Rauschenberg, *First Landing jump*, 1961



Tipo de texto: Escultura

Género: Expresionismo abstracto, arte combinado

Técnica: Técnica mixta: óleo, tela, metal, cable eléctrico, madera, cuero, neumático, tablero



This abstract assemblage of battered, grimy objects suggests the trash left at the side of the road. A large nearly square board is mounted flat on the wall about two feet from the floor. The top third of the board had been covered in a black tarpaulin. This tarp is not stuck flat: the area towards the right, particularly, is sagging and creased. The lower two thirds of the board are covered in a flattened dirty yellowish-white cloth. Part of a man's button-down khaki shirt has been stuck flat to the wooden surface, filling the bottom left hand corner. The shirt is heavily stained with smudges of greyish paint. And, in the center, a flap hangs down, loose and ragged. Many objects have been attached to this rough surface, and the most significant are described here. In the top center, on the black tarp, the artist has attached a chipped and rusted white circular object about 20 inches in diameter. In its center is what appears to be a small tin can. Below, to the left, is a rectangular, rusted brown Connecticut license plate with its number XB 973 barely legible. Hanging down off the lower left corner of the license plate is a small tin can, with a blue light bulb inside. The light bulb is illuminated, and is wired to an electrical cord, which comes out from behind the bottom left edge, and runs to an outlet visible beneath the artwork. There are two other very prominent features to the work. In the right side of the composition, a wooden plank with black and white diagonal stripes, appearing as if from a wooden street barrier, is attached vertically against the board. It runs down to the floor below this board; and, on its way, it pierces the top of the tread of a black rubber automobile tire. The resulting shape is like an upside down lollipop on a stick. The tire rests on the floor, propped so its circular shape faces the viewer. The top of the tire only slightly overlaps the bottom of the board. First Landing Jump is an example of what Rauschenberg called Combines. The title might refer to the notion of a parachute jumper, a leap into space, a leap into the void. It's fundamentally lyrical, open-ended, poetic, associative. It's supposed to spark thoughts in the viewer's mind. This combine works with a traditional support, a canvas or a picture frame. So it's between painting and sculpture. It has things that we can name, a light reflector in the upper center, a tire. But of course a tire that has been rendered functionless because it's impaled on that black and white street barrier. So if art is a space that is framed within, in this case, a square, and life is the space that we're in, this work is inhabiting both worlds. The three-dimensional objects project out of the canvas and into our space.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
This abstract assemblage of battered, grimy objects suggests the trash left at the side of the road	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Suggest	
This tarp is not stuck flat	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	not	Contraposición
yellowish -white cloth	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	ish	Color

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	ish	Color
of greyish paint	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Appears to be	Suposición
In its center is what appears to be a small tin can	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Appearing as if	Suposición
a wooden plank with black and white diagonal stripes, appearing as if from a wooden street barrier	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
It runs down to the floor	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	shape is like	Forma
The resulting shape is like an upside down lollipop on a stick	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
The tire rests on the floor	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Might refer to	Opcionalidad
The title might refer to the notion of a parachute jumper , a leap into space, a leap into the void	Acción	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Might refer to	Opcionalidad
a leap into space	Acción	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Might refer to	Opcionalidad
a leap into the void	Acción	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Might refer to	Opcionalidad
It's supposed to spark thoughts in the viewer's mind	Acción	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	Supposed to	
So if art is a space that is framed within, in this case, a square, and life is the space that we're in, this work is inhabiting both worlds	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	If	
The tire rests on the floor	Acción	Contexto	No	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

you had these views of nature... where you were out looking at a seaside or looking at a field and there were kind of markers of location that you could understand... here I am as a person. Here's the view that the painter is portraying for me. With the water lily panels, he's changed it completely so that rather than you being larger than the view that you're looking at on an easel-sized canvas. You're just right in the face of those water lilies and the surface of the water with the clouds reflected from above... You become lost in this expanse of water and of light that is unique in modern art.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
The scale of these three huge paintings allows one not just to look at them but rather to immerse oneself in them	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	rather	Contraposición Participación
This may have been a result of his failing eyesight	Cualificador	Contexto	No	No	No		
Each of the canvases is completely devoted to water	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
Nothing is clearly defined	Modificador	Contexto	No	No	No		
The paintings are made up of blurry, merging brushstrokes	Acción	Contexto	No	No	No		
an abstract mist of colour	Objeto	Contexto	Sí	No	No		Color
it has the cool green depth of a pine forest	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The... of	
cool green	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia
Lighter areas reflect back the sky in the gleaming blues and greens of a peacock's tail	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The... of	Color
gleaming blues and greens	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		Color
There are also vast, dancing surfaces	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		
in chaotic patches	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		



	Contexto	No	No	No	No	No	Color
creamy paint And flecks of pink, lilac and yellow on the pads convey the water-lilies themselves	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	convey	
These paintings are a celebration of Monet's lifelong devotion to the effects of light	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	A celebration of	
The result is as much a meditation in paint as it is a visual record of Monet's own garden and pond	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	As much a... as	x
And he thought of these as panels that would line a room or a couple of rooms that were curving	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	as	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Barnett Newman, *Broken obelisk*, 1963-1967



Tipo de texto: Escultura

Género: Minimalismo

Técnica: Acero



This huge steel sculpture is over twenty-five feet high: you'd have to crane your neck to see the top of it. It's formed of two parts. The lower part is a pyramid. This pyramid alone is ten and a half feet high. So even if the sculpture ended there, you'd still feel dwarfed by it. But balanced on top of the pyramid, is a giant square-sided column or obelisk. The obelisk extends up another 15 feet. It has a pointed tip, like a pencil, and is resting, point downwards, on the tip of the pyramid. The point at which the two parts meet is just over two inches square, small in comparison with the massiveness of the overall sculpture. In fact the two pieces are held together by a steel pole, which runs between them through the inside of the pyramid to the inside of the obelisk. But we can't see this pole; the sculpture looks incredibly precarious. Knowing that the work is made of steel, you might imagine it being smooth, shiny and reflective. In fact it's the opposite. It's dark grey, and the surface is dull and appears rusty and weathered. It would be rough to the touch. At the top of the work the inverted obelisk appears to have been broken off jaggedly. This broken, rough edge contrasts strongly with the strict geometry of the rest of the work. There's also an exciting tension between the upward thrust of the pyramid and the plunging, downward sweep of the obelisk. Despite its massive size, the work has a soaring quality. It seems to defy gravity. The obelisk is a form from ancient Egyptian art that was a memorial; and what you have here, of course, is the top of the obelisk kissing, in a sense, the top of the pyramid, another Egyptian form, its bottom jaggedly cut midway, facing upward to the sky. This is a sculpture, which stands on its head, literally. Made in 1967, a time of great unrest in the United States, what Newman is achieving here is a memorial form, which is not a memorial to anything in particular. There is this idea of soaring aspiration unfulfilled, a lament for a time that isn't any more one of heroes, but one of assassinations, of broken dreams, disappointments, hopes. I think it reflects Newman's democratic, fundamentally populist political feelings, very much wanting to invent a symbol that represents everybody.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
you'd have to crane your neck to see the top of it	Acción	Contexto	Sí	No	No		Participación
So even if the sculpture ended there , you'd still feel dwarfed by it	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	if	Participación
is a giant square-sided column	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	or	Referencia cultural

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

or obelisk																			
It has a pointed tip, like a pencil	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí					Sí					like				
The point at which the two parts meet	Acción	Contexto	No	No	No					No									Personificación
small in comparison with the massiveness of the overall sculpture	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí					Sí					In comparison with				
steel pole, which runs between them	Acción	Contexto	No	No	No					No									Personificación
Knowing that the work is made of steel, you might imagine it being smooth, shiny and reflective. In fact it's the opposite	Acción	Contexto													Might imagine... in fact it's the opposite				Contraposición Doble marcador
There's also an exciting tension	Cualificador	Contexto	Sí	No	No					No									
It seems to defy gravity	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí					Sí					Seems to				
the top of the obelisk kissing, in a sense, the top of the "pyramid"	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí					Sí									Énfasis vocal
kissing , in a sense	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí					Sí					In a sense				
is the top of the obelisk kissing, in a sense, the top of the pyramid	Objeto	Contexto	Sí	No	No					No									
its bottom jaggedly cut midway	Modificador	Contexto	No	No	No					No									
facing upward to the sky	Acción	Contexto	No	No	No					No									Personificación
There is this idea of soaring aspiration unfulfilled, a lament for a time that isn't any more one of heroes, but	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí					Sí					This idea of				



<p>one of assassinations, of broken dreams, disappointments, hopes</p>							
<p>I think it reflects Newman's democratic, fundamentally populist political feelings, very much wanting to invent a symbol that represents everybody</p>	<p>Objeto</p>	<p>Contexto</p>	<p>Sí</p>	<p>Sí</p>	<p>Sí</p>	<p>reflects</p>	<p>Suposición</p>

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Paul Gauguin, *The moon and the earth*, 1893



Tipo de texto: Pintura

Género: Posimpresionismo, Primitivismo, Sintetismo

Técnica: Óleo



Gauguin left Europe in 1890 for what he hoped would be an earthly paradise... Tahiti. This painting conveys the exoticism that Gauguin sought on the south Pacific island. The colors are subdued, perhaps it is dusk. A native woman, naked except for the bracelet on her right wrist and the greenish flowers in her hair, stands slightly left of center—her back toward us, her figure extending the height of the canvas. Her bare feet, just a few inches from the painting's bottom edge, stand flat on the ground. Her slightly bent left arm is raised over her head, her hand almost reaching the top edge of the canvas. Her right arm is bent with her hand grazing her mouth. Her face is seen in profile looking up and to her right. She is gazing at the figure of a dark-skinned man whose head and torso dominate the upper right quarter of the painting. He is seen only from his bare chest up. His arms and the rest of his body are not visible. In fact, he seems to float in space as though he were a vision, or an apparition. He looks directly forward past the female figure, and impassively beyond us as well. The two figures represent the Moon and Earth of the painting's title. They differ dramatically from one another. She is the Moon, and her skin has shades of yellow, tan and ocher, with highlights of orange. Her hair is deep brown, and hangs down to the middle of her back. He is the Earth, and his skin is a much darker brown. His shoulder length hair is even darker, and encircles his face, which is also covered by a dark beard and moustache. Her eyes are closed. His dark eyes stare fixedly forward. There is a sense of flat, two-dimensionality to this painting. The female figure is closer to us than the male figure but it is hard to detect any space between them. She is painted at a smaller scale than him, which adds to the feeling that he represents a mystical apparition. To the left and right of the standing woman, patches of white and green suggest tropical vegetation emerging from blue-gray shadows. While along the painting's lower right side, water cascades from the vegetation down into a pool of reddish-orange. Is it a pool of water reflecting the setting sun? That particular reddish-orange reappears as highlights in the woman's naked skin, as a vaguely defined aura behind the male figure, and in the artist's signature along the bottom left edge. This picture doesn't really cohere in a unified space. The female figure is flattened, up close. And then in the distance is this more three-dimensionally sculpted, brooding dark male's face and upper torso. But there is no middle ground that you feel, as though you, the viewer, could traverse with your eye. And part of that undoubtedly has to do with Gauguin's keen interest in stylized Egyptian art, in the flattening of figures and the hieratic poses. At the same time, Gauguin was interested in creating an art of communication, of decoration. It's interesting to me that if you look closely at this work it is in fact a painting that was done on burlap. Gauguin liked using supports that had this very textured weave that brought with it the connotations of the roughness of a wall or a fresco of an art that could tell stories.

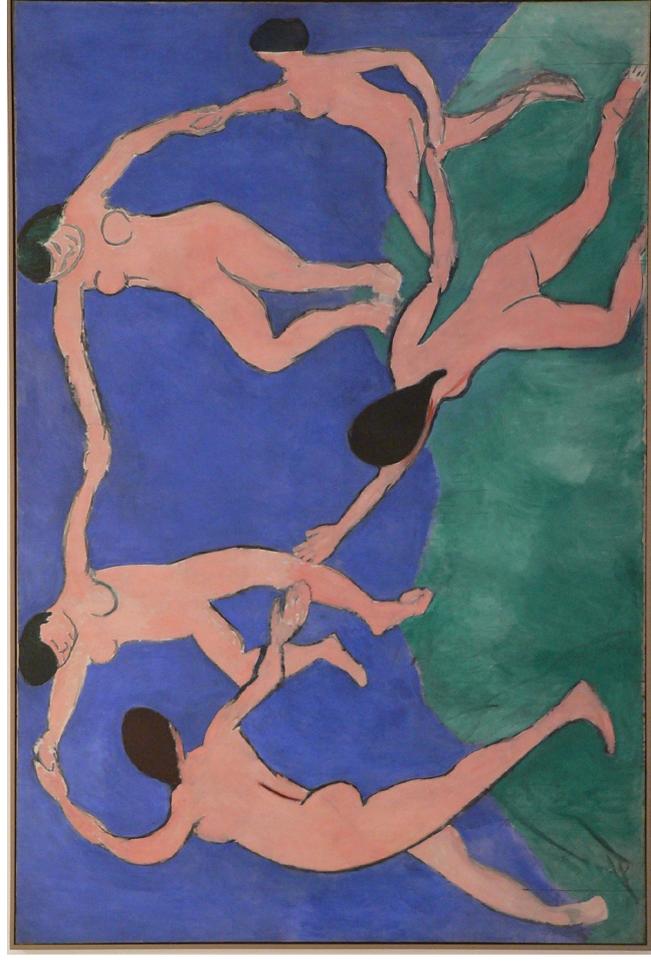
La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
This painting conveys the exoticism that Gauguin sought on the south Pacific island	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	conveys	
The colors are subdued, perhaps it is dusk	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	perhaps	
greenish flowers	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	ish	Color
dark-skinned man whose head and torso dominate the upper right quarter of the painting	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
In fact, he seems to float in space as though he were a vision, or an apparition	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	seems	
as though he were a vision, or an apparition	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	As though	Opcionalidad
as though he were a vision, or an apparition	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	As though	Opcionalidad
The two figures represent the Moon and Earth of the painting's title	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	represent	
oher	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
Hair is deep brown	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia
and hangs down to the middle of her back	Acción	Contexto	No	No	No		
his skin is a much darker brown (than hers)	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Much... than	Referencia intratextual
His shoulder length hair is even darker	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Even... tahn	Referencia intratextual



She is painted at a smaller scale than him , which adds to the feeling that he represents a mystical apparition	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	At a... than	Forma Referencia intratextual
which adds to the feeling that he represents a mystical apparition	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	represents		
patches of white and green suggest tropical vegetation emerging from blue-gray shadows	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	suggest	Color	
emerging from blue-gray shadows	Acción	Contexto	No	No	No			
Is it a pool of water reflecting the setting sun?	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	?	Participación	
reddish-orange	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	ish	Color	
But there is no middle ground that you feel, as though you, the viewer, could traverse with your eye	Acción	Contexto	No	No	No		Participación	
Gauguin liked using supports that had this very textured weave that brought with it the connotations of the roughness of a wall or a fresco of an art that could tell stories	Acción	Contexto	Sí	No	No			

Henri Matisse, *Dance (I)*, 1909



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo, fauvismo

Técnica: Óleo

This large painting is of five women holding hands in a circular dance, on a field of green, before a bold blue sky. The sinuous, sensuous curves of the approximately life-size dancers in their circular swirl, convey a vivid sense of rhythm and movement. The painting is dominated by large expanses



of just four colors. A hilly shape, in what might be described as 'Emerald Green' suggests a lawn. It creates a wavy horizon where it meets the deep blue sky, about one-third of the way up the canvas. The five women wear no trace of clothing, and their skin is pale flesh, tinted with pink. The last color is a flat black that outlines the dancers and represents their shoulder length hair. On close examination, one can see that the black of their hair is sometimes tinted with brown or green, and the black that outlines the figures ranges from very dark, to almost gray. The overall application of color is fairly matte with very little glossiness. There is a sense of 'flatness' to the scene. The dancers themselves might be two dimensional, cut from paper, for example. There is only the slight illusion of depth created by their circle of joined hands. The dancer at the left, and the one along the bottom of the painting face away and show only the backs of their heads and bodies – the two closest to the top face toward us – and the smallest figure to the right of the canvas is in profile. Their legs are all in motion, however there is little or no sense that they are supporting the weight of real dancers. Rather, in most cases their feet make light contact, or even float slightly above the green hillside. Each of the five dancers is slightly different, giving them an individuality that exists in tension with the sameness of their simply drawn figures and features. The leftmost dancer in the 9 o'clock position has perhaps the most fluidly drawn form. She strides toward her, and our, left, while twisting her upper body to the right. A smoothly curved black line defines the left side of her body from the instep of her foot to the base of her breast. Upon close examination, the black oval of her hair is tinted with brown. Her back is arched. Her left arm reaches up toward the top of the painting and joins her to the leftmost of the two dancers facing us. Proceeding clockwise, the top two dancers, with their heads reaching the uppermost edge of the canvas, form the back of the circle. Their hands are linked, and in fact, their outstretched arms seem to blend into one another. Their faces are represented with just a few strokes of black paint on their uniform pale pink flesh. Their ambiguous expressions might convey joy, or peace, or bliss. The fourth dancer, positioned at 3 o'clock, awkwardly bridges the compressed space between foreground and background. She leans back toward the painting's right edge, seemingly off balance. The fifth figure, below and to the right of center, faces away from us. She leans to her left, and stretches her left arm – almost falling—to try and bridge the one gap in their circle. It's as if their momentum has loosened her grip from the hand of the dancer to her left. So I will condense the meaning of this body by seeking its essential lines ... The charm will be less apparent at first glance, but it must eventually emerge from the new image, which will have a broader meaning, one more fully human. When Matisse first painted this work, its early audiences weren't able to find the charm and grace at all. What they saw were five figures that did not seem to be capturing the essence of women but seemed almost to be more like ... paper dolls... It's just a purely flat expanse of this one blue color and this one green color, painted in such a way that you realize that you're not in some kind of specific place that can be identified, but rather some kind of ideal place in the mind's eye.

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
before a bold blue sky	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia
The sinuous, sensuous curves of the approximately life-size dancers in their circular swirl, convey a vivid sense of rhythm and movement	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	convery	
the approximately life-size dancers	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Forma	Forma
The painting is dominated by large expanses of just four colors	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
A hilly shape, in what might be described as Emerald Green ? suggests a lawn	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	What might be described as “	Color
suggests a lawn	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	suggest	
where it meets the deep blue sky	Acción Acción	Contexto	No	No	No		
Deep blue sky	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
pale flesh	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
flat black	Cualificador	Contexto					Sinestesia Color
There is a sense of 'flatness' to the scene	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	A sense of “	
The dancers themselves might be two dimensional, cut from paper , for example	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Might be	Opcionalidad
however there is little or no	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	No sense	Contraposición



sense that they are supporting the weight of real dancers													
Each of the five dancers is slightly different, giving them an individuality that exists in tension with the sameness of their simply drawn figures and features	Objeto	Contexto	No										
in the 9 o'clock position	Modificador espacial	Contexto	No										
the black oval of her hair	Cualificador	Contexto	No										
Her back is arched	Acción	Contexto	No				Personificación						
Her left arm reaches up toward the top	Acción	Contexto	No				Personificación						
(her arm) joins her to the leftmost	Acción	Contexto	No				Personificación						
with their heads reaching the uppermost edge of the canvas	Acción	Contexto	No				Personificación						
pale pink flesh	Cualificador	Contexto	No				Color						
pale pink flesh	Cualificador	Contexto	No				Color						
Their ambiguous expressions might convey joy , or peace, or bliss	Objeto	Contexto	Sí			Might convey	Opcionalidad						
Their ambiguous expressions might convey joy, or peace , or bliss	Objeto	Contexto	Sí			Might convey	Opcionalidad						
Their ambiguous expressions might convey joy, or peace, or bliss	Objeto	Contexto	Sí			Might convey	Opcionalidad						
positioned at 3 o'clock	Modificador espacial	Contexto	No										

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

awkwardly bridges the compressed space	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	
her left arm – almost falling to try and bridge the one gap in their circle	Acción	Contexto	Sí	Sí	almost			
It's as if their momentum has loosened her grip from the hand of the dancer to her left	Acción	Contexto	Sí	Sí	As if			Suposición
I will condense the meaning of this body by seeking its essential lines	Objeto	Contexto	No	No				Técnica
but it must eventually emerge from the new image	Acción	Contexto	No	No				
seemed almost to be more like ...paper dolls...	Objeto	Contexto	Sí	Sí	more like ...			
you realize that you're not in some kind of specific place that can be identified , but rather some kind of ideal place in the mind's eye	Modificador espacial	Contexto	Sí	Sí	Not in some kind of			Contraposición Participación
but rather some kind of ideal place in the mind's eye	Modificador espacial	Contexto	Sí	Sí	Rather some kind of			

Giorgio de Chirico, *Gare Montparnasse (the melancholy of departure)*, 1914



Tipo de texto: Pintura

Género: Pintura metafísica

Técnica: Óleo

This painting sits within a thin, dark, wood frame. It portrays a stylized urban landscape, rendered like a graphic cartoon, with dark lines outlining the

architectural elements. But this is not a familiar image from city life. The scene is dreamlike, with recognizable architectural features juxtaposed against peculiar geometric planes and surfaces. Perspective is used inconsistently, giving the painting a sense of being unsettlingly 'out of balance'. The center is dominated by a massive structure of columns and arches. The arches are part of a building that fills the left side of the painting and rises beyond its upper edge. The painting's title reveals this central structure to be a Paris train station, the Gare Montparnasse, and it fills more than half the canvas. It is olive-gray, like unornamented concrete. Square, featureless columns support a plaza above. Only the railing around two of its edges are seen, one running horizontally along the front of the plaza, and the other receding toward a vanishing point near the upper right corner of the painting. The space beneath this plaza is empty, save for the murky shadows below. That's part of what makes this painting feel odd and disturbing. It seems to emphasize emptiness – a void that crowds other elements of the painting toward the edges of the canvas. We will describe these elements, moving clockwise and beginning near the top of the painting where the sky fades from yellow at the horizon to a dark blue-green at the top edge of the painting. Just to the right of center, a red brick clock tower sits atop the plaza. It's about 10 inches in height, suggesting that we are seeing it 'off in the distance'. On its roof are seven narrow flags of yellow, red, white and green. A strong wind blows them to the left. They almost touch the top edge of the painting. The hands on the clock's white face read 1:27, but the scene does not seem to be either mid-day or night. Rather, the light of the yellow, green and blue sky, and the long shadows make it seem closer to dawn or dusk. Continuing to the right, there is a small black silhouette of a train far off in the distance with smoke rising from its engine. The wind that blows the flags does not seem to affect the puff of white smoke that rises vertically above the horizon. A long geometric plane runs diagonally down from the train to the foreground, where it broadens abruptly. It is ocher in color, brownish-yellow. Two tiny figures stand near the top of this impossibly steep ramp, casting long shadows. They are painted indistinctly and only an inch or so high, implying that they too are at a great distance. At the bottom right corner sit a bunch of green bananas. They rest inexplicably on a surface of red bricks. They seem jarringly large—out of proportion to other elements within the scene. At the lower left and reaching three-quarters of the way up the canvas a series of 10 thin vertical stripes might indicate the siding of a small building; dark red, dirty white, ocher. Near the top left of the painting another distant group of narrow flags fly from a black pole above the train station – yellow, white and red – one above another, blowing to the left in the wind.

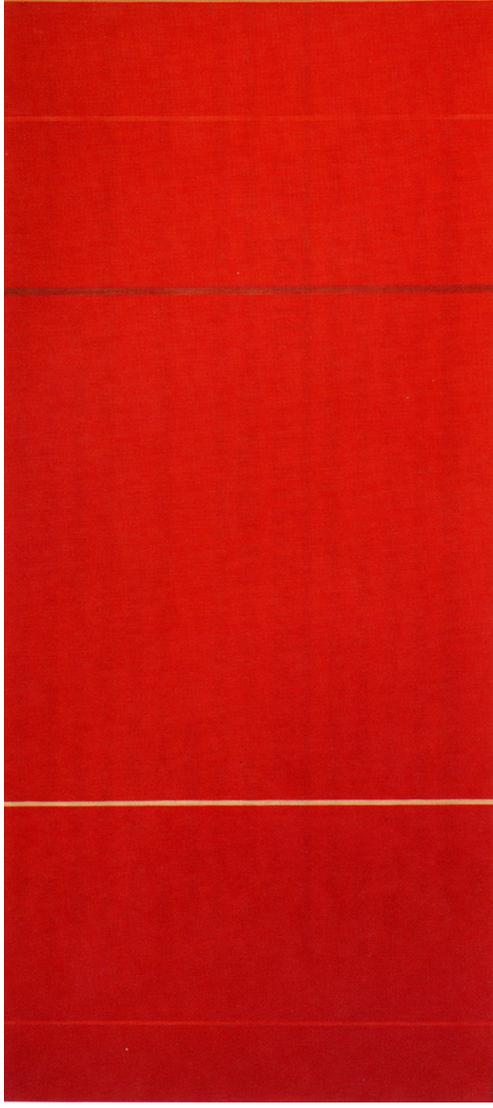


	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
This painting sits	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
It portrays a stylized urban landscape, rendered like a graphic cartoon , with dark lines outlining the architectural elements	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
But this is not a familiar image from city life	Modificador espacial	Contexto	Sí	Sí	Sí	not	Contraposición
The scene is dreamlike , with recognizable architectural features juxtaposed against peculiar geometric planes and surfaces	Modificador espacial	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
Perspective is used inconsistently, giving the painting a sense of being unsettlingly ‘out of balance’	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	A sense of “	Énfasis local
The center is dominated by a massive structure of columns and arches	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
The arches are part of a building that fills the left side of the painting	Acción	Contexto	No	No	No		
rises beyond its upper edge	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
olive-gray	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	-	Color
like unornamented concrete	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
one running horizontally	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
the other receding toward a vanishing point	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Acción	Contexto	No	Sí	No	Sí	No	Suggesting that “	Personificación
red brick clock tower sits	Acción	Contexto	No	Sí	No	Sí	No	Suggesting that “	Doble marcador Énfasis vocal
but the scene does not seem to be either mid-day or night. Rather, the light of the yellow, green and blue sky, and the long shadows make it seem closer to dawn or dusk	Modificador	Contexto	No	Sí	No	Sí	No	Does not seem to be... rather	Contraposición Doble marcador
smoke rising from its engine	Acción	Contexto	No	Sí	No	Sí	No		Personificación
The wind that blows the flags does not seem to affect the puff of white smoke that rises vertically above the horizon	Acción	Contexto	No	Sí	No	Sí	No	Does not seem to	Contraposición
A long geometric plane runs diagonally	Acción	Contexto	No	Sí	No	Sí	No		Personificación
ocher in color	Cualificador	Contexto	No	Sí	No	Sí	No		Color
brownish -yellow	Cualificador	Contexto	No	Sí	No	Sí	No	Ish	Color
sit a bunch of green bananas	Acción	Contexto	No	Sí	No	Sí	No		Personificación
They seem jarringly large— out of proportion to other elements within the scene	Cualificador	Contexto	No	Sí	No	Sí	No	seem	Referencia intratextual
a series of 10 thin vertical stripes might indicate the siding of a small building	Objeto	Contexto	No	Sí	No	Sí	No	Might indicate	Suposición
dirty white	Cualificador	Contexto	No	Sí	No	Sí	No		Color
other	Cualificador	Contexto	No	Sí	No	Sí	No		Color

Barnett Newman, *Vir heroicus sublimis*, 1950-1951



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo abstracto, color field

Técnica: Óleo

This is a great field of monochromatic... red. A deep, saturated red. From top to bottom, from side to side, it's over 100 square feet of red. It's not the glossy red of a sports car, it's not as bright as that. It's not the dark liquid red of blood either. Instead it has a matte finish, and perhaps, the shade of a field of poppies. It's not just that it is impossible to put a name on a particular shade of color. It's also that such a large, flat expanse of red can seem to change, even as you look at it. This expanse of color is interrupted by five thin vertical stripes. Newman called these, "zips." Each is an inch or two wide, but no two are exactly alike. Starting at the left, the first, about eighteen inches from the edge, is a lighter, orangier red than the

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

dominant color of the painting. The color of this 'zip' is imperfect and uneven, particularly along its edges. The next, another four feet over is bright white, and seems to boldly divide the painting into two unequal parts. The zip to its right is another seven feet over, and its color is much softer and darker. It might be described as maroon. Between those two vertical stripes is an almost perfect square of red in the center of this enormous canvas. The next vertical stripe is about two feet from the right edge of the painting. It's the same orange color as the one on the far, and just slightly wider. The final zip is tan, and almost looks like raw canvas. But closer examination shows that it too is paint. About two inches wide and about an inch from the right edge of the unframed, stretched canvas. In the lower left corner is the artist's signature and the year, '1950'. Just below it, the artist apparently went back in the following year, and added a 'plus' sign, the number '51' and his initials, B-N. We know that in that year, Newman added the "zip" closest to the right hand edge of the painting. This was a radical leap in the scale for Newman and yet he did not shy away from devoting almost the entire canvas to a single color --red. The red is interrupted by five vertical bands. And these bands which Newman began later to call "zips" are distributed at certain points along the horizontal expanse of the canvas in these very asymmetrical proportions that have everything to do with how you perceive and how you absorb that painting. And instead of falling into despair about that the job these artists gave themselves was to invent a brand new language of art, which by extension would imply a brand new culture, a brand new civilization and a brand new beginning for humankind in general. "Vir Heroicus Sublimis" is Latin. And it means "man heroic and sublime." Newman was sincere in his wish that his painting would convey that majesty and that dignity and that sublimity of what man could accomplish.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
deep, saturated red	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
it's not the glossy red of a sports car	Cualificador Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	not	Contraposición Color Opcionalidad
it's not as bright as that	Cualificador Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	not	Contraposición Color Opcionalidad
It's not the dark liquid red of blood either	Cualificador Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	not	Contraposición Color



and perhaps, the shade of a field of poppies	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	perhaps	Opcionalidad
it's also that such a large, flat expanse of red can seem to change , even as you look at it	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Seems to	Opcionalidad
This expanse of color is interrupted by five thin vertical stripes	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
Newman called these, " zips "	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	"	Contraposición Referencia intratextual Color Énfasis vocal
orangier red	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	er	
dominant color of the painting	Cualificador	Contexto	No	No	No	No		Personificación
The color of this ' zip ' and seems to boldly divide the painting into two unequal parts	Objeto Acción Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	"	Énfasis vocal
It might be described as maroon	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Seems to	
It's the same orange color as the one on the far and almost looks like raw canvas	Cualificador Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Might be described as	Color
" zip "	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	The same... as	Referencia intratextual
This was a radical leap in the scale	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	like	
The red is interrupted by	Acción	Contexto	No	No	No	No	"	Énfasis vocal
			No	No	No	No		Personificación

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

five vertical bands	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	“	Énfasis vocal
"zips" the horizontal expanse of the canvas	Acción	Contexto	No	No	No	No		Personificación
you perceive and how you absorb that painting	Acción	Contexto	No	No	No	No		Participación
invent a brand new language of art, which by extension would imply a brand new culture , a brand new civilization and a brand new beginning for humankind in general	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No		Opcionalidad
brand new civilization	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No		Opcionalidad
a brand new beginning	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No		Opcionalidad
Newman was sincere in his wish that his painting would convey that majesty and that dignity and that sublimity of what man could accomplish	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Would convey	

Jasper Johns, *Divers*, 1962-1963



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo abstracto

Técnica: Carboncillo, acuarelas y pastel

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

The title of this piece is Diver, but the image itself does not suggest a sunny swimming pool. Rather, it presents a dark surface that requires close inspection to reveal its enigmatic details. This work, slightly larger than a queen-size mattress, hangs within a cream colored frame, behind glass. A first look reveals only a strikingly dark and murky surface of black and gray scribbles and washes over a tan background. Then one notices a thin line running down the center. Upon closer examination, it is the narrow gap between two canvases of apparently equal size. As more details emerge from the murk, they form a rough symmetry on either side of this seam. A symmetry between left and right, like the symmetry of the human body. And in fact, perhaps this is a portrait of sorts. The artist has left imprints of his own hands and bare feet at the top, middle, and bottom of the canvas. At the top, a pair of footprints, toes almost touching the edge of the canvas, stand side by side, straddling the vertical center axis. They seem to rest upon a slightly lighter vertical strip, about 8 inches wide so maybe these feet do stand at the edge of a diving board. Moving down just above the midpoint of the painting are a pair of hand-prints, fingers pointing towards the top of the painting. They are about twenty inches apart. Short arrows drawn in black point from the base of the palms downward toward the painting's lower edge. There, at the bottom center, another pair of handprints, fingers pointing toward the floor, thumbs almost touching, echo the footprints at the work's top edge. The charcoal background is matte and dry looking, but the hand and footprints imply a wet surface of ink, grease or watercolor. Curving lines of black and white charcoal extend up and out from the lowest handprints, creating a half-circle that spreads across the bottom third of the canvas. Arrows, drawn in black charcoal follow this curve, tracing an arc, up from the bottom center of the painting. One could easily overlook the stenciled block letters along the lower left edge that spell the word, 'DIVER'. All the letters are clear, except the D, which fades illegibly into darkness. At the top of the work, you'll see footprints, and at the bottom and center, handprints, which seem to evoke the physical movement of a dive. Since the marks are of Jasper Johns' feet and hands, it could be thought to be a kind of self-portrait. We think that the way in which he got his image onto the paper was to grease the hands and feet, imprint them, and then sprinkle charcoal on top. It has a very strange emotional tone; and part of this, I think, is because of the gray, and the sense of internal light which comes up from the brown paper and the white chalk, the little touches of red and blue paint. We know that Johns was very interested in the poet Hart Crane, who died by suicide, by drowning. And there's a report of that death that a hand was seen pushed up, above the water as Crane went down. In this case, there are two hands which can be perceived to be pushing up in this drawing, clearly something about falling and moving into the water in a big swan dive.

Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
----------------	------------------	---------	--------------	-----------------	----------	-------------------



	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Does not suggest	Contraposición
The title of this piece is Diver, but the image itself does not suggest a sunny swimming pool	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Slightly than...	
This work, slightly larger than a queen-size mattress	Objeto	Contexto	Sí	Sí	No		Color
cream colored	Cualificador	Contexto	No	No	No		
A first look reveals only a strikingly dark and murky surface of black and gray scribbles and washes over a tan background	Acción	Contexto	No	No	No		
Then one notices a thin line running down the center	Acción	Contexto	No	No	No		
As more details emerge from the mark	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
on either side of this seam	Objeto	Contexto	Sí	No	No		
A symmetry between left and right, like the symmetry of the human body	Objeto	Contexto	Sí	Sí	No	like	
And in fact, perhaps this is a portrait of sorts	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	And in fact perhaps	Suposición Doble marcador
straddling the vertical center axis	Acción	Contexto	No	No	No		
They seem to rest upon a slightly lighter vertical strip so maybe these feet do stand at the edge of a diving board	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Seem to	Personificación
Short arrows drawn in black	Objeto	Contexto	Sí	Sí	No	Maybe	Suposición
echo the footprints at the work's top edge	Acción	Contexto	No	No	No		
	Acción	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Curving lines of black and white charcoal extend up and out	Acción	Contexto	No	No	No	No	Personificación
All the letters are clear, except the D, which fades illegibly into darkness	Acción	Contexto	No	No	No	No	Personificación
At the top of the work, you'll see footprints, and at the bottom and center, handprints, which seem to evoke the physical movement of a dive	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Seem to evoke	Participación
Since the marks are of Jasper Johns' feet and hands, it could be thought to be a kind of self-portrait	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A kind of	
It has a very strange emotional tone	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	tone	
and part of this, I think, is because of the gray, and the sense of internal light which comes up from the brown paper and the white chalk, the little touches of red and blue paint	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The sense of	Suposición
comes up from the brown paper and the white chalk	Acción	Contexto	No	No	No		
the little touches of red and blue paint	Objeto	Contexto	No	No	No		
In this case, there are two hands which can be perceived to be pushing up in this drawing, clearly something	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Perceived to be	



about falling and moving into the water in a big swan dive								
clearly something about falling and moving into the water in a big swan dive	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Clearly Something about	Doble marcador	

Cy Twombly, *Leda and the swan*, 1962



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo abstracto

Técnica: Óleo, lápiz y crayón

A large, almost square, painting sits within a simple white frame behind glass. The canvas has been primed a grayish white. But these simple squares of frame and canvas contain a turbulent explosion of abstraction. It churns out from the center of the canvas, extending beyond its edges and threatening to engulf the gallery in frenzied scribbled crayon. This overall effect is created with a dense and roughly circular mass of dark swirling



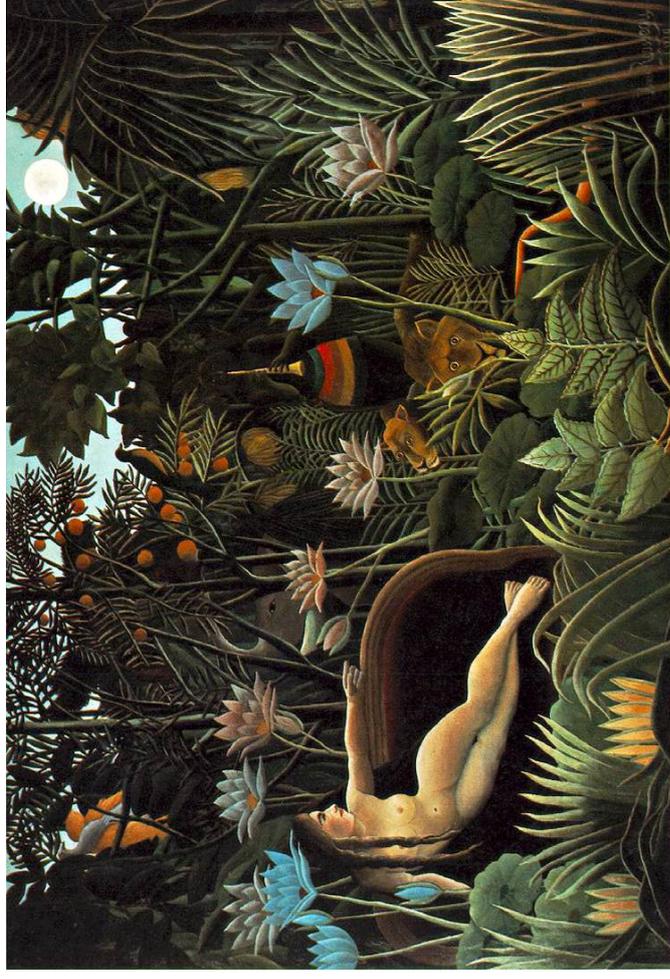
lines. Layers of crayon, pencil, and paint. They call to the imagination the hand of the artist, firmly pressing pencil and crayon to the canvas, laying down long continuous trails of looping and zigzagging lines. The base coat of gray paint is visible throughout the canvas, but the lines are densest in the center and slightly to the right of center, and become sparser toward the canvas's edges. The corners are not devoid of marking, but much of the white base coat is visible there. Within this mass of scribbled lines, are relatively sparse bits of color: red, pink, white, and yellowish-brown. They are oil paint, seemingly applied violently with brushes and directly from the tubes of paint. Smears, scrawls, swirls and scribbles. Blobs of paint stick out from the surface of the canvas. There are also lines, shadings and a few roughly formed images. For example, in the upper right of the painting, almost at the top edge is a rectangle drawn in pencil. It's about six inches tall and four inches wide. It's divided into fourths, like the panes of a window, drawn by a child. Beneath it, and further to the right are quickly outlined heart shapes. In the center is a deep red outline in oil paint – a crude graffiti-like phallus. Many of the scribbled lines look as though they might be written words. Twombly has been consistently associated with the language of graffiti, with street art, with scrawling, with writing on the walls. If you look down in the lower right corner of the canvas, you can see in fact that Twombly has written the title in, with the 'swan' scribbled out energetically. One of the ways to enter into Twombly's unique pictorial space is simply to begin to follow some of the lines, lines that loop, that are thick, that circle around each other that cross each other out with this frenzied back and forth, top to bottom energy, all intertwined every now and then with forms that seem vaguely recognizable. In the upper right hand corner there are a series of what might be read as hearts. There is this odd little rectangular shape right up at the top of the canvas, which evokes a window through which someone can peer down on this scene or conflagration that is taking place below. Into all of this, of course, Twombly works this lush pigment, these pinks and whites and reds, and over on the left hand side, all different sorts of ochers, that from a distance can read as graphic contrasts of lights and darks. The closer you get to it, the fleshier, more palpable it becomes.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
A large, almost square , painting painting sits within a simple white frame	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	almost	
these simple squares of frame and canvas contain a turbulent	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
	Objeto	Contexto	No	No	No		



Twombly's unique pictorial space is simply to begin to follow some of the lines									
with forms that seem vaguely recognizable	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Seem vaguely	

Henri Rousseau, *The dream*, 1910



Tipo de texto: Pintura

Género: Posimpresionismo, arte naïf

Técnica: Óleo

This large painting depicts a lush jungle with a diverse array of trees, tropical plants and wild animals. It is made up of flat overlapping



shapes like a dense collage, creating a sense of shallow space. The scene is somewhat dark, but there is enough light to see the abundance of plant and wild life. Through the leaves we can see a hint of pale blue sky along the top of the painting and in the upper right, there's a full moon shining. The lower left quadrant of the painting is filled with a curvaceous nude woman reclining on a couch. The woman's body is oriented toward the viewer. She looks to her left—the viewer's right—her face in profile. Her left arm rests on the rounded wooden edge of the dark burgundy couch. Her long waist-length brown hair falls in two loose braids over her right shoulder, covering her right breast, while her left breast is exposed. A gentle light accentuates her shapely body; the pinkish hue of her skin contrasts with the dark velvety couch. Large long-stemmed flowers—seven in full bloom and four with closed petals—surround the couch. They are in soft shades of blue, lavender and rose and have a flat and exaggerated appearance, with each pointy petal clearly articulated. Just above the flowers, in the upper left corner of the painting, is a mass of large dark green almond-shaped leaves and intertwining tree branches. A gray bird with extended tangerine-colored wings—perhaps a bird of paradise—emerges from the foliage. The bird is perched on a branch in profile facing right, echoing the pose of the woman whose head is two feet directly below. Within this cluster of trees, below the bird and behind the couch, is a gray elephant. He peeks from behind the branches with only his head and curled trunk in view—the rest of his body obscured by vegetation. He, too, is in profile, but he's looking left, possibly at the woman. Above him, towards the middle of the composition, is an orange tree, its branches filled with fruit and spiny green leaves. A bluish-black bird with long tail feathers and an orange underbelly sits on a branch in profile, facing to the right, silhouetted against the patch of blue sky behind him. Like many of the objects in this painting, the bird appears cut out, with distinct edges and a flattened form. Large green plants with long spindly leaves dominate the right side of the painting, with a few of the large lavender and rose-colored flowers scattered about. A woman with brown hair and brownish-black skin stands just to the right of center. Her figure is almost lost within the depths of the jungle, except for the whites of her eyes as she stares out at the viewer, the golden flute she plays, and her short skirt with horizontal blue, red, brown, yellow and gray stripes. A brown monkey hangs from a leafy green tree just behind her. Just below the flute player are a wide-eyed lioness and lion peeking out from the low-lying plants. The lioness, on the left, looks over quizzically at the nude woman; the lion, on the right crouches down, staring directly at the viewer. To the right of him, in the lower right corner of the painting, a black snake with a salmon-pink belly slithers toward the woman on the couch. A variety of broad-leafed vegetation runs along the bottom of the canvas, framing this scene. His work centered on exotic renditions of... jungle scenes.

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

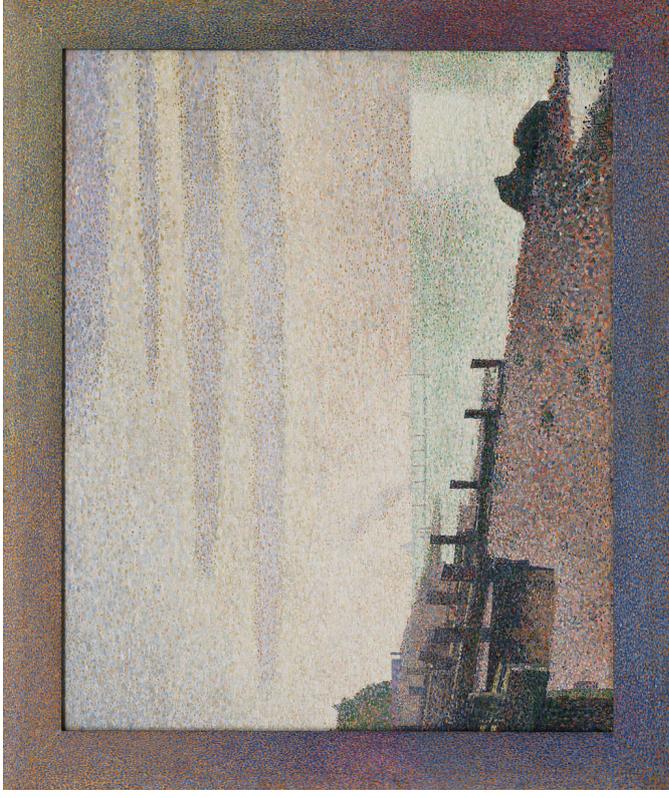
	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
It is made up of flat overlapping shapes like a dense collage creating a sense of shallow space	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
The scene is somewhat dark pale blue	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	A sense of	
dark burgundy	Cualificador	Contexto	No	No	No	somewhat	Color
dark velvety	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
lavender	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
rose	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
almond-shaped leaves	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shaped	Color
tangerine-colored wings	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
perhaps a bird of paradise	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	perhaps	Suposición
emerges from the foliage	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
The bird is perched on a branch in profile facing right, echoing the pose of the woman whose head is two feet directly below	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	echoing	Referencia intratextual
of his body obscured by vegetation	Acción	Contexto	No	No	No		
bluish-black	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Ish	Color
Like many of the objects in this painting , the bird appears cut out, with distinct edges and a	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Referencia intratextual



Flattened form													
dominate the right side of the painting	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No				Personificación	
lavender	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No				Color	
rose -colored	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No				Color	
brownish -black	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí			Ish	Color	
Her figure is almost lost within the depths of the jungle	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí			almost		
golden	Cualificador	Contexto	No	No	No	No	No	No				Color	
salmon -pink	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí			-	Color	
A variety of broad-leaved vegetation runs along the bottom of the canvas	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No				Personificación	
framing this scene	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	No					
His work centered on exotic renditions of... jungle scenes	Objeto	Contexto	Sí	No	No	No	No	No				Personificación	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Georges-Pierre Seurat, *Evening bonfleur*, 1886



Tipo de texto: Pintura

Género: Impresionismo, puntillismo

Técnica: Óleo

This picture shows a tranquil seascape bathed in the fading light of dusk. The entire painting is made from small dots no bigger than the tip of a small

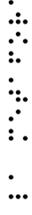


paintbrush, a technique developed by Seurat called Pointillism. The top two thirds of the scene is filled with a large and atmospheric pastel-colored sky, made up of pink, blue, yellow, and green, layered dots of paint. From the upper right, four oblong, horizontal purple clouds stretch out across the sky like bands. The bottom third of the painting is divided diagonally by a beach, gently sloping from the middle left edge of the canvas to the bottom right corner of the painting. To the right is the water, painted, at first glance, sea foam green. It is in fact comprised of green, blue, yellow, white, and brown dots of paint. The sea appears calm and has a soft light dancing on its surface. The sun is hidden, possibly behind the purple clouds, but on the far right side, almost to the painting's edge, there's a distinct vertical white band from the horizon down, indicating the reflection of the setting sun on the water. Just below it, in the lower right corner of the painting, is a jagged black rock that sits on the shoreline. On the far left, just above the horizon line is a partial view of green foliage, speckled with red, yellow, and blue dots. Several piers and breakwaters extend out from the beach to the rugged coastline. Pillings along their sides create a rhythmic pattern of verticals. A wooden post is visible in the foreground of the lower left corner, cropped by the left side of the painting. In the distance, just below the horizon line, one long pier extends into the water. Just beyond it, to the left of center, is a trail of smoke, likely from an unseen boat's smokestack; and a bit farther to the left is the small triangular sail of a sailboat. When seen up close, the imagery breaks down, dissolving into distinct yet overlapping dots of color. Seurat applied the same pointillist technique to the frame of this painting. Deep blue and red dots cover the bottom half of the frame, which then transition to brighter yellows, oranges, greens and blues near the top. The upper right corner is an especially bright and sunny yellow, as if it's an extension of the landscape at sunset. And so, when you come close to the picture, you can actually almost not make out a composition. And then you step back, and they actually begin to form shapes... the clouds, the sea, the horizon line, the rocks on the beach... I think that Seurat's technique... gave a sort of shimmer of light to these pictures, and gave this sense of the way that light in air, in the world around us, is something that is actually dynamic... is always in movement. Instead of using the frame to make a distinction, like some kind of fortress wall between the world of the picture and the world around it on the wall of the museum

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
seascape bathed in the fading light of dusk	Acción	Contexto	No	No	No		
painting is made from small dots no	Acción	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

bigger than the tip of a small paintbrush	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	No... than	Forma
small dots no bigger than the tip of a small paintbrush	Acción	Contexto	No	No	No		
the scene is filled with a large and atmospheric	Cualificador	Contexto	No	No	No	Color	
pastel -colored sky	Acción	Contexto	No	No	No	Personificación	
horizontal purple clouds stretch out across the sky like bands	Acción	Contexto	Sí	No	No	Personificación	
a soft light dancing on its surface	Acción	Contexto	No	No	No	Personificación	
black rock that sits on the shoreline	Acción	Contexto	No	No	No	Personificación	
Several piers and breakwaters extend out from the beach	Acción	Contexto	No	No	No	Personificación	
Pilings along their sides create a rhythmic pattern of verticals	Objeto	Contexto	No	No	No		
one long pier extends into the water	Acción	Contexto	No	No	No	Personificación	
the imagery breaks down, dissolving into distinct yet overlapping dots of color	Acción	Contexto	No	No	No		
sunny yellow	Cualificador	Contexto	Sí	No	No	Color	
The upper right corner is an especially bright and sunny yellow, as if it's an extension of the landscape at sunset	Objeto	Contexto	Sí	Sí	As if		
Seurat's technique... gave a sort of shimmer of light to these pictures	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sort of		
Seurat's technique gave this sense of the way that light in air, in the world around us, is something that is actually dynamic... is always in movement	Acción	Contexto	Sí	Sí	This sense	Técnica	



Instead of using the frame to make a distinction, like some kind of fortress wall between the world of the picture and the world around it on the wall of the museum	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Like some kind of	Doble marcador
---	--------	----------	----	----	----	-------------------	----------------

Pablo Picasso, *Guitar*, 1914



Tipo de texto: Pintura

Género: Cubismo

Técnica: Óleo

This sculpture of a guitar is slightly smaller than an average guitar. It's made from layers of thin sheet metal that have been cut or bent into various shapes. Unlike most sculptures, it is hung high on the wall, as it was in Picasso's studio. While three-dimensional, much of the volume is suggested through shadows, rather than actually depicted. Unlike an actual guitar, this one is open in the front so the interior of the guitar is visible. Although it's made of metal, the material could be mistaken for brown paper or cardboard. The guitar hangs vertically, with its neck at the twelve o'clock position. In the center is an open cylinder representing the sound hole; it's about three inches wide and protrudes out about five inches. The base of the cylinder is attached to the back of the guitar with small tabs fanning out around the circumference. Four wires, like guitar strings, run vertically along a u-shaped trough, representing the neck of the guitar. They stop about three-quarters of the way up, where they are attached to a horizontal cross-bar. At the top of the neck is an inverted triangle, symbolizing the guitar's head. The body of the guitar is formed by layers of paper-thin sheet-metal cut out and folded into different shapes. The bottom layer sits flush against the wall. It's the largest piece and forms the contour of the instrument, cut into an hourglass shape on the left side and on the right, a rectangular-shape. On top of that layer is a slightly smaller rectangular sheet. The left and right sides are bent upwards like an open box. These allude to the sides of the guitar, which would normally create an enclosed hollow interior, but in Picasso's version, the front is open. The next layer sits flat against the lower right corner of the box-like layer below. Its right side is shaped like an hourglass, mirroring the curves of the left side. The bottom is rounded, much like an actual guitar would be. The inside edge of this curvilinear form is cut away in a backward L shape, framing the lower right side of the sound hole. Below that, attached to the very bottom of the sculpture, is a piece of metal about six inches square. It juts out towards the viewer at a 45-degree angle and creates a shadow against the wall. We're looking at a sheet metal version of a sculpture that existed in its original form as a cardboard model made in 1912. And by taking away the frontal plane and creating a cylinder that traces the contour of this void... Picasso creates a positive out of what has always been a negative. You actually can see the irregularity in edge caused by the clipping shears that Picasso used when he shaped the different pieces of metal that composed this work. You can see sort of these mundane humble wires. Actually the sound hole could have been used for a stove-pipe. It's just a humdrum every day metal cylinder that Picasso could have found at a hardware store easily anywhere in Paris.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
--	-----------------------	-------------------------	----------------	---------------------	------------------------	-----------------	--------------------------

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

This sculpture of a guitar is slightly smaller than an average guitar	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Slightly... than	Forma
It's made from layers of thin sheet	Acción	Contexto	No	No	No		
much of the volume is suggested through shadows, rather than actually depicted	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Suggested	
rather than actually depicted		Contexto	Sí	Sí	Sí	Rather than...	Contraposición
Unlike an actual guitar , this one is open in the front so the interior of the guitar is visible	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Unlike an actual	Contraposición
Although it's made of metal, the material could be mistaken for brown paper or cardboard	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Could be mistaken for	Opcionalidad
or cardboard	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Could be mistaken for	Opcionalidad
its neck at the twelve o'clock position	Modificador espacial	Contexto	No	No	No		
is an open cylinder representing the sound hole	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	representing	
Four wires, like guitar strings	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
run vertically	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación



along a u -shaped trough	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shaped	
trough, representing the neck of the guitar	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	representing	
the neck is an inverted triangle, symbolizing the guitar's head	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	symbolizing	
paper-thin sheet-metal	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	-thin	Forma
The bottom layer sits flush against the wall	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
an hourglass shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape	Forma
a rectangular -shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape	Forma
are bent upwards like an open box	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
These allude to the sides of the guitar, which would normally create an enclosed hollow interior, but in Picasso's version, the front is open	Objeto	Contexto				Allude to... but	Contraposición
The next layer sits flat against the lower right corner	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
the lower right corner of the box -like layer below	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
side is shaped like an hourglass	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
mirroring the curves of the left side	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	mirroring	Referencia intratextual
It is not rounded , much	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Much like	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

like an actual guitar would be									
in a backward L shape by taking away the frontal plane and creating a cylinder that traces the contour of this void...	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape			
Picasso creates a positive out of what has always been a negative	Objeto	Contexto	No	No	No				
Actually the sound hole could have been used for a stove-pipe	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Actually Could have been			Doble marcador

Ernst Ludwig Kirchner, *Street Dresden, 1908*



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo, Die Brücke

Técnica: Óleo

This painting shows a crowded street scene in pre-WWI Dresden, Germany. The artist Ernst Ludwig Kirchner used bold, bright colors and loose

expressive brushwork to portray the hustle and bustle of modern urban life. The left side of the painting shows the open space of a dramatically receding salmon-pink sidewalk and street, highlighted with dabs of darker pink and lime green. The street runs along a sharp diagonal from the lower left corner to the top center of the painting, creating a sense of depth and perspective. Walking up the sidewalk is a woman who has her back turned to us. She wears a bright red coat and a fanciful black hat adorned with a green and blue band and a long lime-green feather. She walks toward a crowd of people in the upper left corner. They appear to be disembarking from a red trolley car at the top center of the painting, their amorphous figures topped with dark hats accentuated by touches of green, and orange. Some of their forms are outlined with a bright-orange line, giving the crowd an agitated or electrified appearance. The people in this crowd have their backs or sides to the viewer, reinforcing their anonymity. Standing in the middle of the street—in the center of the painting—is a young girl. She stands alone with feet spread wide apart, dwarfed by her oversized black hat with dark-green trim. She wears a shapeless black dress with long sleeves and has fiery orange and green hair, and a bright red face with dark eyes. She clutches a long, unidentifiable lime green object in her right hand. The right half of the horizontal canvas is dominated by two women, whose bodies span almost the entire height of the painting. The woman on the left in the foreground directly faces the viewer. Unlike many of the other busy passersbys, she appears to stand still. Her mask-like face is painted orange with touches of red and green, punctuated by hollow-looking black almond-shaped eyes. Her black hair highlighted with maroon streaks is pulled back and topped by a lime green hat outlined in bright orange. She wears a long forest green overcoat, a red-and-purple patterned shawl draped over her left shoulder and a light green scarf tied around her neck. She clutches a ruby red purse with the lime green claw-like fingers of her right hand. Slightly behind her and to the right is another woman, who also faces the viewer. Her mask-like face is kelly green with a red blocky mouth and black almond-shaped eyes. Her hair—a rainbow of turquoise, green, orange, and red—is tucked into her large-brimmed black hat. She wears a form-fitting chartreuse jacket and a long blue and purple skirt. She grasps the front of her skirt with her right hand, revealing a chartreuse petticoat underneath. Behind her and to the right is a third woman. She too faces the viewer and is surrounded by two loosely drawn pedestrians rendered in dark shades of blues, blacks and greens, with only their heads and chests in view. On your far right, in the immediate foreground, is a man wearing a long blue and black striped overcoat and black top hat, his front-facing figure cropped in half by the edge of the picture. Kirchner and his colleagues in Germany created the language that we know as German Expressionism, a form of modern art that would be the reflection of the modern street life of Germany, of Dresden especially, right before the First World War. The center stage of this composition seems to be occupied mainly by women. You cannot quite make out the contents of their eyes. But as they are so readily, openly facing us, the viewers, they seem to be offering something to us. And what are they offering, if not themselves? The figure of the child who occupies absolute center stage within the composition, is she the daughter of these prostitutes? Is she a nice, well brought up child from a bourgeois society? Kirchner doesn't quite tell us. He just puts together these jarring elements, and it's up to us to figure out what this mad city is all about. There is something on the one hand intoxicatingly beautiful with the rendering of these vivacious, high pitched hues that he's



using. At the same time one could say that there's something slightly nightmarish in the way that he is rendering it.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Caso recurrente
bright colors and loose expressive brushwork to portray the hustle and bustle of modern urban life	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	portray	
salmon-pink	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	-	Color
lime green	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
street runs along a sharp diagonal from the lower left corner to the top center of the painting	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
Lime green	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
They appear to be disembarking from a red trolley car at the top center of the painting	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Appear to be	
topped with dark hats	Acción	Contexto	No	No	No		
a bright-orange line, giving the crowd an agitated or electrified	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Contexto	
Contexto							
dwarfed by her oversized black hat	Acción	Contexto	No	No	No		
fiery orange	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia
horizontal canvas is dominated by two women	Acción	Contexto	No	No	No		
whose bodies span almost the entire height of the painting	Acción	Contexto	No	No	No		

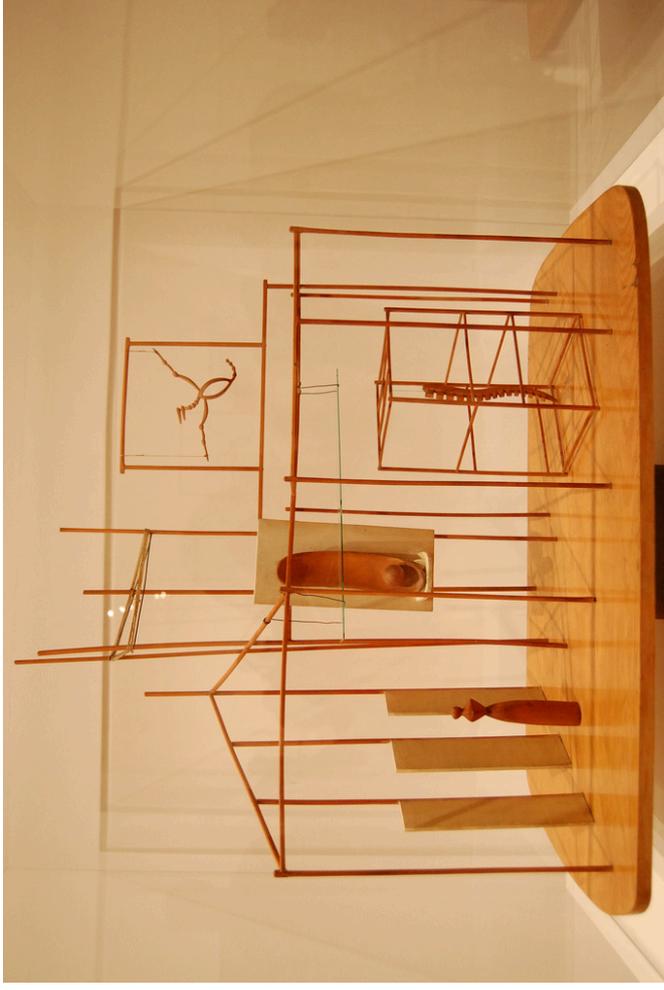
La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	unlike	Contraposición
Unlike many of the other busy passersbys	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí		
Her mask-like face	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like		
almond-shaped eyes	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	shaped		
maroon streaks	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Color
topped by a lime green hat	Acción	Contexto	No	No	No	No			
lime green	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Color
forest green	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Color
ruby red	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Color
lime green	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Color
claw-like fingers	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like		
mask-like face	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	like		
kelly green	Cualificador	Contexto	No	No	No	No			Color
red blocky mouth	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí			
almond-shaped eyes	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	shaped		
Her hair... a rainbow of turquoise, green, orange, and red	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	...		Color
created the language that we know as German Expressionism	Objeto	Texto	No	No	No	No			
modern art that would be the reflection of the modern street life of Germany, of Dresden	Objeto	Texto	Sí	Sí	Sí	Sí	The reflection		



especially, right before the First World War													
You cannot quite make out the contents of their eyes	Acción	Contexto	No	No	No								
But as they are so readily, openly facing us, the viewers, they seem to be offering something to us	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí					They seem to be			
And what are they offering, if not themselves?	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí					?			Participación
is she the daughter of these prostitutes?	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí					?			Participación
Is she a nice, well brought up child from a bourgeois society?	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí					?			Participación
intoxicatedly beautiful with the rendering of these vivacious, high pitched hues that he's using	Modificador	Contexto	No	No	No								
one could say that there's something slightly nightmarish in the way that he is rendering it	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí							Something slightly ish	Doble marcador

Alberto Giacometti, *The Palace at 4 AM*, 1932



Tipo de texto: Pintura

Género: Abstracción, Nuevo realismo

Técnica: Técnica mixta: pintura, cuerda, cable, politileno

This delicate sculpture looks like an architectural model or the frame of a dollhouse. It fills the inside of a rectangular clear Plexiglas case—three feet



wide, two feet deep and two feet in height—which rests on a white pedestal—about waist height—provided by the Museum. On top of the white pedestal, is a black wooden disk about seven inches in diameter and four inches tall. On this disk sits a thin rectangular piece of caramel colored wood—less than one inch thick—with rounded corners that serves as the base for the rest of the sculpture. On top of this base, thin rounded sticks of caramel-colored wood, the size of long chopsticks, form the framework of the building. The building has a number of separate areas or rooms as a dollhouse would, but it has no walls, and no roof...it's a frame, or, as Giacometti once described it, a 'skeleton in space'. There are a number of unusual objects inside the structure, which give it a fantastical and mysterious quality. Let's tour the structure, beginning on your left in a triangular-shaped room, the only room on the left side of the house. In it stands a wooden figurine of a woman, approximately four inches high and stained a dark caramel color. She looks like a chess piece with a simplified form, a small head, an angular chest without arms, and a cone-shaped skirt. Behind her are three thin, rectangular slabs of wood about six inches high and two inches wide, which stand perpendicular to the platform and are about two inches apart from each other. They are painted beige and look like doors without doorknobs. Attached to right side of each one is a thin stick that extends up past it, to create the outer frame of the room. Behind the triangular-shaped room and to the right, there's a tall thin room about two feet high, made of four sticks of varying heights. The two sticks on the left are slightly bent, making the structure look vaguely unstable. Wrapped around the four sticks near the top of the room is a strand of intertwined string and wire forming a distorted rectangle that resembles the top of a tower. Attached to the front right side of the tower is a thin, rectangular piece of wood painted beige and oriented vertically. It's about 4 inches tall and is raised about four inches from the base. A small rounded ledge protrudes forward from the bottom edge, parallel to the base. A peculiar wooden object, the same caramel color, sits atop the ledge. The object is about the size and shape of a shoehorn and has a small ball, about the size of a large gumball, at its base. Directly in front of these objects, a thin piece of glass hangs horizontally, parallel to the base, like a catwalk. It's about the size of a standard six-inch ruler and is suspended by two U-shaped wires. On the right side of the house is a square room with a large upright rectangular cage inside it. A slightly s-curved wooden spinal column, about five inches long, with articulated vertebrae, is suspended vertically down from the top of the cage. Above the room with the cage is a frame approximately four inches square. Displayed within it is a wooden skeleton of a winged creature. Just a few inches in height, it's suspended from either wing to the top of the square framework. The figure on the left that stands in front of three rectangular slabs, he identified with his mother. The two skeletal forms on the right—there is a rotated cage with the suspended spinal column, and above that rises the skeleton of what looks to be a prehistoric type of bird. Those two forms Giacometti identified with the beginning and the end of the relationship with the woman of his dreams. The portion in the center, he said he wasn't really sure what it was, but he knew that he identified it with himself. The thin pane of glass that is suspended in the middle of this piece reiterates the fragility sensed in the scaffolding of the work, because what is more fragile than glass, and prone to shatter? So The Palace is a work that speaks both materially and metaphorically to fragile relationships. Materially in the sense that it is incredibly fragile, its parts are bone thin. And then metaphorically fragile, in the sense that relationships

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

come and go, you can try to begin, or build, them over, but there is always the chance of collapse at the end.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
This delicate sculpture looks like an architectural model or the frame of a dollhouse	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
This delicate sculpture looks like an architectural model or the frame of a dollhouse	Objetivo	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
or the frame of a dollhouse	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
a white pedestal—about waist height	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	height	Forma
caramel colored wood	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
On top of this base, thin rounded sticks of caramel-colored wood, the form of long chopsticks	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	The form	Forma
areas or rooms as a dollhouse would	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	as	
but it has no walls , and no roof	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	But it has no	Contraposición
and no roof	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	no	Contraposición
as Giacometti once described it, a ‘skeleton in space’	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	‘‘	
unusual objects inside the structure, which give it a fantastical and mysterious	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	quality	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

wires													
A slightly s-curved wooden spinal column	Objeto	Contexto	No	No	No								
The figure on the left that stands in front of three rectangular slabs, he identified with his mother	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí						identified		
the skeleton of what looks to be a prehistoric type of bird	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí						What looks to be		
Those two forms Giacometti identified with the beginning and the end of the relationship with the woman of his dreams	Modificador temporal	Contexto	Sí	Sí	Sí						Identified with		
Those two forms Giacometti identified with the beginning and the end of the relationship with the woman of his dreams	Modificador temporal	Contexto	Sí	Sí	Sí						Identified with		
The portion in the center, he said he wasn't really sure what it was, but he knew that he identified it with himself	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí						Identified with		
The thin pane of glass that is suspended in the middle of this piece reiterates the fragility sensed in the scaffolding of the work, because what is more fragile than glass, and prone to shatter?	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí						?		Participación



So The Palace is a work that speaks both materially and metaphorically to fragile relationships	Acción	Contexto	No	No	No	No	No	Personificación
So The Palace is a work that speaks both materially and metaphorically to fragile relationships	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Metaphorically to	
its parts are bone thin	Objeto	Contexto	No	No	No	No	Forma	
And then metaphorically fragile, in the sense that relationships come and go , you can try to begin, or build, them over, but there is always the chance of collapse at the end	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	In the sense that	
Build them over	Acción	Contexto	No	No	No	No		
the chance of collapse at the end	Acción	Contexto	No	No	No	No		

Louise Bourgeois, *Quarantania*, 1947-1953



Tipo de texto: Escultura

Género: Expresionismo abstracto americano



Técnica: Bronce pintado

This abstract sculpture consists of five vertical wooden poles that stand just a bit higher than the average person. Each one is painted matte white, and three have areas of light, swimming pool blue. The poles are hand carved, creating a slightly uneven and mottled texture. A few scratches and nicks are visible on the surface. They poles stand relatively upright, like a group of people or a small grove of skinny trees and are on top of a two-foot square black platform which is part of the work of art. Four of the poles are evenly spaced approximately one foot apart forming a square. The fifth is placed between the two front poles and slightly set back a few inches. The poles and the platform sit on a larger five-foot-square white base provided by the Museum. The poles vary in shape. Let's begin with the pole in the center. It faces forward and is the most cylindrical of the group, with a circumference similar to the size of one's knee. The top six inches are completely carved out and resemble the eye of a needle with a light blue interior. A white egg-shaped object is placed inside this opening, taking up most of the space. It looks almost like a person's face peeking out from a hood. Just below it is an 8-inch vertical indentation. Just over halfway down the pole are two hooks, one on each side, with three smooth-surfaced wooden objects hanging from them—two on the left and one on the right. The first object on the far left is white and oblong, about the size of a large remote control. Beside it is a foot-long black form shaped like a skinny bowling pin. On the right is a white object fifteen inches long that looks like an elongated balloon partially filled with water. The next pole, in the front corner of the platform to your left, is shaped like a very large tongue depressor with a rounded top and flat body. It's the widest of the group, seven inches wide on the top, and gently tapers to a point at the bottom. Near the top is a vertical recessed area about the size of a brick with a rounded top, painted light blue. If you're standing in front of the sculpture, the pole does not face forward but is turned slightly to your right. Behind it, in the back corner of the platform to your left, is the next pole—slightly taller and thinner with a pointier top. It's facing the center pole. It has a recessed area painted light blue running three-quarters of the length of the pole, making it look like an open pea pod. Resting near the bottom of the cavity is an object the size and shape of a baking potato. It's painted white and has a dab of pink paint on the lower right. If you walked around the left side of the sculpture, you would find a similar recessed area on its reverse side, also painted light blue. The next pole, in the back corner of the platform to your right, is about 8 inches wide and shaped like a surfboard, tapering at both ends. It faces in, toward the center pole. This pole is completely white. Near the top are two four-inch long vertical indentations parallel to one another. Fixed in the indentation on the left is a white object that looks like an oval bar of soap. Further down, at about waist height, there's an eight-inch vertical indentation in the center of the pole, eight inches long. The last pole, in the front corner of the platform to your right, is the tallest and skinniest of the five—about four inches wide. It's shaped like a long string bean standing upright. It is white and completely unadorned. Louise Bourgeois did these wooden totem-like figures early on in her career. In this piece, she's brought together some of those individual pieces on a single base. The sculptures were really meant to represent friends and family that she had left behind when she left Paris

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

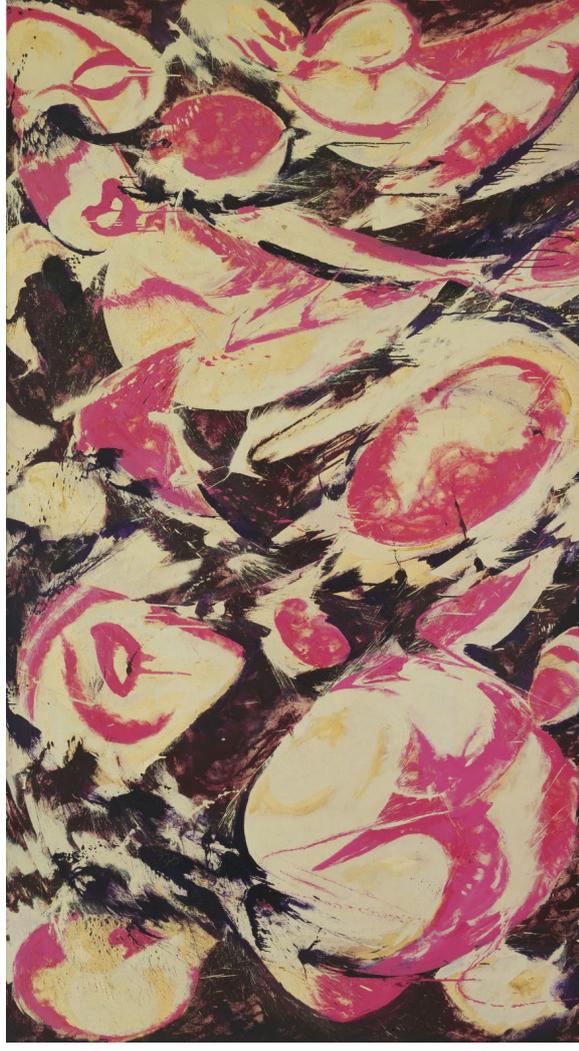
and moved to the United States, but also her family at this time, with she and her husband and three small boys. So those five elements are very important to her. Also, the figure in the middle has three appendages attached to it. And this piece, when it was shown by itself was called "Woman with Packages." And she says it really represents her three little boys who she was responsible for, and she felt were always attached to her in one way or another. It's made out of a very light wood called balsa wood, and the artist chose that because it was very easy to carve, and it was very easy to carry around. One thing, though, is that because it's so soft as wood, there's lots of little indentations and creases and little chips and abrasions that you notice in the wood when you look closely at it. But I feel that it gives you the sense that this is a very homemade work of art. What she's done here is set up a little theater. These people are enacting a little drama. And even though Louise has one idea about her family, anyone looking at it can, in their imagination, come up with another drama. Because it's really about a more universal drama than that.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
five vertical wooden poles that stand just a bit higher than the average person	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Just a bit... than	Forma
swimming pool blue	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		Color
They poles stand relatively upright, like a group of people or a small grove of skinny trees	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Opcionalidad
They poles stand relatively upright, like a group of people or a small grove of skinny trees	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	Opcionalidad
skinny trees	Cualificador	Contexto	Sí	No	No		Personificación
poles and the platform sit	Acción	Contexto	No	No	No		Personificación
circumference similar to the form of one's knee	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Similar	Forma
resemble the eye of a needle	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Resemble	
A white egg -shaped object	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shaped	
It looks almost like a person's	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks almost	



face peeking out from a hood	Acción	Contexto	No	No		like	
a person's face peeking out from a hood			No	No			
vertical indentation	Objeto	Contexto	No	No			
about the size of a large remote control			No	No			
shaped like a skinny bowling pin	Objeto	Contexto	Sí	Sí		About the size of	Forma
a skinny bowling pin			Sí	Sí		Shaped like	
is a white object fifteen inches long that looks like an elongated balloon partially filled with water	Cualificador	Contexto	No	No			Personificación
is a white object fifteen inches long that looks like an elongated balloon partially filled with water			No	No			
shaped like a very large tongue depressor with a rounded top and flat body	Objeto	Contexto	Sí	Sí		Looks like	
shaped like a very large tongue depressor with a rounded top and flat body			Sí	Sí			
vertical recessed area about the form of a brick	Objeto	Contexto	Sí	Sí		Shaped like	
vertical recessed area about the form of a brick			Sí	Sí			Forma
is the next pole—slightly taller and thinner	Cualificador	Contexto	Sí	Sí		About the form	Referencia intratextual
is the next pole—slightly taller and thinner			Sí	Sí		Slightly... er	Referencia intratextual
running three-quarters of the length of the pole	Objeto Cualificador	Contexto	Sí	Sí		...of the length	Referencia intratextual Forma
running three-quarters of the length of the pole			Sí	Sí			
it look like an open pea pod	Objeto	Contexto	Sí	Sí		Look like	
it look like an open pea pod			Sí	Sí			
an object the form and shape of a baking potato	Objeto	Contexto	Sí	Sí		The form and shape	Forma
an object the form and shape of a baking potato			Sí	Sí			
and shaped like a surfboard	Objeto	Contexto	Sí	Sí		Shaped like	Forma
and shaped like a surfboard			Sí	Sí			
vertical indentations	Objeto	Contexto	No	No			
vertical indentations			No	No			
that looks like an oval bar of soap	Objeto	Contexto	Sí	Sí		like	
that looks like an oval bar of soap			Sí	Sí			
about waist height	Objeto	Contexto	Sí	Sí		about	Forma
about waist height			Sí	Sí			
vertical indentation	Objeto	Contexto	No	No			
vertical indentation			No	No			
is the tallest and skinniest of the	Cualificador	Contexto	Sí	Sí		The... of the	Referencia
is the tallest and skinniest of the			Sí	Sí			

Lee Krasner, *Gaea*, 1966



Tipo de texto: Pintura

Género: Expresionismo abstracto

Técnica: Óleo

This large horizontal abstract painting has no focal point and no foreground or background. Rather it is made up of loosely-painted, creamy off-white and hot pink organic shapes—highlighted with peach and surrounded by dark purple paint. The shapes include circles, ovals, and other curvilinear forms. While the forms vary in size, most are over two feet long and are painted with sweeping energetic brushstrokes. They are crowded together on the canvas and touch each other at points, but generally do not overlap. Although the shapes are set apart, their edges are not neatly defined as much



of the brushwork overlaps, with the different colors spattered and dripped on top of each other. Let's begin in the lower left corner of the painting where the artist's signature is painted in white, and proceed clockwise. Just above Krasner's signature is an off-white spherical-looking form highlighted with curved areas of pink. It's the largest shape within the composition, about three feet in diameter. Below the sphere, on its left and right sides, are two small oval shapes that appear to be budding off it. Above this shape, in the upper left corner of the painting, is an oval form, fourteen inches wide and twenty inches high. It's painted the same off-white color, but most of the oval is outlined in hot pink paint that hooks around, resembling a human ear. To its immediate right is a series of short energetic brushstrokes in purple and off-white. The purple paint appears brittle with cracks visible on its surface. To the right of that form, near the top center of the canvas, is a shape that looks like a slice of pie. Inside it are two hot pink shapes. The one of the left looks like a crescent moon and the one on the right looks like the outline of a human eye. The right half of the painting is dominated by two abstract, yet slightly figurative forms, with oval heads, bulbous bodies, and dangling limbs. The one on the left appears to be facing toward the viewer, with what looks like roughly painted pink lips. These two forms are almost touching, but they're separated by a thin area of deep purple paint. Lastly, near the bottom center of the canvas is a hot pink egg-like shape, just over two feet long and one foot wide. It's filled in with off-white and peach-colored paint and is tilted diagonally.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
This large horizontal abstract painting has no focal point and no foreground or background	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	no	Contraposición
it is made up of loosely-painted	Acción	Contexto	No	No	No		
creamy off-white	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
hot pink	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia
peach	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color
The shapes include circles, ovals, and other curvilinear forms	Acción	Contexto	No	No	No		
sweeping energetic brushstrokes	Característica	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

energetic brushstrokes	Cualificador	Contexto	Sí	No	No			Personificación
They are crowded together	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
touch each other at points	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
and proceed clockwise	Modificador espacial	Contexto	Sí	No	No			
spherical -looking form	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	looking		
It's the largest shape within the composition	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	The ... shape within	Referencia intratextual	
oval shapes	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape		
that appear to be budding off it	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Appears to be		
an oval form	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	form	Forma	
hot pink	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia	
paint that hooks around	Acción	Contexto	No	No	No			
resembling a human ear	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	resembling		
short energetic brushstrokes	Cualificador	Contexto	Sí	No	No			
The purple paint appears brittle	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	appears		
is a shape that looks like a slice of pie	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	A shape that looks like	Forma	
hot pink	Cualificador	Contexto	No	No	No			
left looks like a crescent moon	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks like		
the one on the right looks like the outline of a human eye	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks like		
the painting is dominated by two abstract forms	Acción	Contexto	No	No	No			Personificación
The one on the left appears to be facing toward the viewer	Acción	Contexto	Sí	Sí	Sí	Appears to be		
with what looks like roughly painted pink lips	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Looks like		



are almost touching	Acción	Contexto	No	No	No		
deep purple paint	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia
a hot pink	Cualificador	Contexto	No	No	No		Color Sinestesia
egg -like shape	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	like	
peach -colored paint	Cualificador	Contexto	Sí	Sí	Sí	colored	Color

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

Roy Lichtenstein, *Drowning girl*, 1963



Tipo de texto: Pintura

Género: Pop art

Técnica: Óleo y pintura de polímeros sintéticos

This work depicts the face and hand of a woman drowning in a swirl of water. It's painted in the style of comic strips popular in the late 1940s and



50s, with a simplified and flat graphic style created by black outlines filled with color. Above the woman’s head and to your left is a thought bubble about two feet wide that exclaims, “I don’t care! I’d rather sink than call Brad for help!”. In the center of the canvas the woman’s head emerges from the water, taking up more than half the canvas. Her expression is one of distress; her eyes are closed, her brow is furrowed and tears cling to her eyelashes. Her lips are parted, revealing a top row of flat white teeth. Her left hand reaches gracefully out of the swirling water and we can see the top of her right bare shoulder peeking above the water. The rest of her body is submerged. Though her skin appears to be light pink; closer inspection reveals it is actually comprised of a series of small red dots on a white background mimicking the commercial printing technique once used to produce images in comic books. Lichtenstein painted his dots by hand with a brush or stencil. The various patterns and densities of dots on the woman’s lips are particularly intricate, creating tonal variation. From afar her lips look light red, with an even lighter area highlighting the left side of her bottom lip like a touch of gloss. While in the darker areas, the red dots are tightly clustered together to create a darker hue, in the lighter area the dots are farther apart. Water fills the rest of the canvas. It swirls vigorously around the woman’s head on all sides, in stylized waves. The waves are outlined in black while the water is comprised of tiny evenly spaced dark blue dots against a white background, an effect that makes the water appear light blue. The waves are streaked with swirls of solid black that convey the movement and depth of the water. The tips of the waves are painted in with matte white paint to suggest foamy white caps. The woman’s hair is styled in a chin-length bob that curves toward her mouth. It is painted matte electric blue with sweeping black streaks running through it. What Lichtenstein does is clip one frame out of a narrative sequence. He blows it up. He simplifies things.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
in the style of comic strips popular in the late 1940s and 50s	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	In the style of	Referencia cultural
left is a thought bubble	Objeto	Contexto	No	No	No		
the woman’s head emerges from the water	Acción	Contexto	No	No	No		
taking up more than half the canvas	Acción	Contexto	No	No	No		

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

her brow is furrowed	Acción	Contexto	No	No	No	
Her lips are parted	Acción	Contexto	No	No	No	
bare shoulder pecking above the water	Acción	Contexto	No	No	No	
mimicking the commercial printing technique once used to produce images in comic books	Objeto	Contexto	Sí	Sí		mimicking
highlighting the left side of her bottom lip like a touch of gloss	Objeto	Contexto	Sí	Sí		like
Water fills the rest of the canvas	Acción	Contexto	No	No	No	Personificación
The waves are streaked with swirls of solid black that convey the movement and depth of the water	Objeto	Contexto	Sí	Sí		convey
electric blue	Cualificador	Contexto	No	No	No	Sinestesia Color
sweeping black streaks running through it	Acción	Contexto	No	No	No	
streaks running through it	Acción	Contexto	No	No	No	Personificación
He blows it up	Acción	Contexto	No	No	No	

Robert Morris, *Untitled*, 1968



Tipo de texto: Instalación

Género: Minimalismo

Técnica: Feltro, hilo, tubo de cobre, asfalto, cable de acero, plomo y espejos de doble cara.

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

This sculpture lies directly on the floor without any sort of pedestal, taking over a large part of the gallery. You can walk around the entire perimeter of the sculpture. It is composed of many different fibrous materials that could almost be mistaken for an enormous pile of dryer lint and is about six inches deep. It resembles a bird eye's view of an island with peaks and valleys, and a jagged coastline. The pile is comprised of countless threads of virtually every color but overall it has a grayish hue. These threads were once used as packing material for shipping freight-train parts. They are so entangled they have become a unified mass. Sections of bent copper tubing and steel cables, each about a half-inch thick and varying in length from several inches to over a foot, peek out randomly throughout the pile of threadwaste. Lumps of dark gray asphalt are visible within the pile, as are thick strips of gray felt. Thinner strips of felt of various colors are also scattered throughout the pile. Eight rectangular double-sided mirrors stick out from the mound. They vary in size and are placed upright, perpendicular to the floor—some long and horizontal and others square—but none comes higher than one's knees. They are scattered throughout the work and face different directions, reflecting the threadwaste, as well as the floor and occasionally the feet and legs of museum-goers.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
taking over a large part of the gallery	Acción	Contexto	No	No	No		
fibrous materials that could almost be mistaken for an enormous pile of dryer lint	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Could almost be mistaken for	
It resembles a bird eye's view of an island with peaks and valleys, and a jagged coastline	Modificador espacial	Contexto	Sí	Sí	Sí	It resembles	
Sections of bent copper tubing and steel cables peek out	Acción	Contexto	No	No	No		
but none comes higher than one's knees	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	none	Contraposición

Joseph Beuys, *Eurasia Siberian Symphony*, 1963



Tipo de texto: Instalación

Género: Fluxus

Técnica: Panel con dibujo en tiza, fieltro, grasa, liebre taxidermiada y palos pintados

This sculpture brings together an assortment of objects that were used by the artist in a 1966 performance at a Berlin gallery. The largest object is a blackboard leaning against the wall. It's approximately five feet square and has a black frame. In front of it, near the center of the top edge, is a

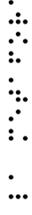
La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

taxidermied hare, similar to a large rabbit, which is about twenty inches long and sixteen inches high from the top of its ears to the bottom of its feet. The hare is shown in profile and faces to your right. It has matted brown and grey fur. Its eyes are open and its limbs are outstretched below and tied to four dark-blue thin wooden rods that look like stilts and lean against the blackboard. The rods are approximately five feet tall and extend outward, creating a triangular shape, like the poles of a teepee. There is also a horizontal rod, about seven and a half feet long, tied to the front side of the hare. This rod is also painted dark blue, except for an area in the center where it touches the animal's body. Two other six foot tall dark-blue wooden rods are propped up against the blackboard on the right. They extend behind the hare's neck and are attached to each of its ears. The two rods cross over each other about three and a half feet down, where they're tied with string. From this point of intersection to the floor, they create a long thin triangle, which Beuys filled with fat. The thick, opaque yellowish substance has an uneven surface as if it was applied between the poles in a haphazard manner. Extending from the hare's front right leg is another triangle, this one made of thick gray felt. It's nearly two feet long and is one foot at its widest point, where it nearly touches the blackboard on the right. It's adhered to the rod on its left side. The notes on the blackboard are all written in white chalk in capital letters. They allude to the significance of these materials and connect the materials to the performance. Parallel to the left edge, reading from bottom to top in capital letters are the words, "Division of the Cross." Immediately to the right of these words is a drawing that's 31 inches wide and eighteen inches high of the outline of the top section of a cross. Below the drawing is the word "Eurasia", a reference to the landmass that made up the continents of Europe and Asia. Near the bottom right of the blackboard is text written in German. It says "Grad Fülzwinkel: 32 degrees," reflecting the degree of the angle of the felt. Directly below that "Grad Fettwinkel: 21 degrees" is written, a reference to the degree of the angle of the fat. Along the bottom left edge of the blackboard, it reads "Temperatur Celsius: 42 degrees," referring to an elevated human fever.

	Tipo de lexema	Texto o contexto	Novedad	Directividad	Deliberabilidad	Marcador	Casos recurrentes
This sculpture brings together an assortment of objects	Acción	Contexto	No	No	No		
is a taxidermied hare, similar to a large rabbit	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Similar to	
approximately five feet tall	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	shape	Forma

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

or made and then went away, but it was something in which you engaged in public and with others													
(wasn't) made and then went away	Objeto	Contexto	Sí	contraposición									
but it was something in which you engaged in public and with others	Objeto	Contexto	Sí	wasn't	Something								
a dead hare, a hare that for him was a symbol of an animal who linked Europe and Asia , and who could jump figuratively if not literally from one continent to the other	Objeto	Contexto	Sí	For him was a symbol of									
who could jump figuratively if not literally from one continent to the other	Acción	Texto	Sí	figuratively									
the grad filzwinkel and grad fettwinkel refers to the angles at which the fat triangle which you see at the bottom, and the felt triangle which you see above it,	Objeto	Contexto	Sí	Refers to									



have been made										
Beuys wanted sculpture to have the idea of something that has the innate potential to change	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	The idea of something	
And for him that was an important metaphor for humanity. That human beings had to retain the ability to change, to transform themselves, to adapt to new situations	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	metaphor	
what's important is that he saw these materials as life-giving and life-preserving for him or for humanity as a whole	Objeto	Contexto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	as	

La metáfora como herramienta de comunicación en la AD

M Olalla Luque Colmenero

