

Cada vez más museos utilizan la audiodescripción para facilitar el acceso a los visitantes ciegos y con baja visión. Existen varias herramientas para reformular las imágenes representadas en el arte y traducirlas a la palabra. Este artículo destaca la metáfora deliberada, que el audiodescriptor realiza de forma consciente, comparando lo visual desconocido con la experiencia conocida, normalmente con un «marcador» que llama la atención del receptor, como por ejemplo *como* o *parecido a*, que ayudan a los visitantes ciegos y con baja visión a crearse una imagen mental mediante su conocimiento del mundo.

PALABRAS CLAVE: audiodescripción, museología accesible, arte contemporáneo, metáfora deliberada, marcadores metafóricos.

«Como si sus ojos fueran soles»: la marcación de la metáfora en la audiodescripción de arte para personas ciegas y con baja visión

M. OLALLA LUQUE COLMENERO
Universidad del Granada

«As if her eyes were suns»: the marking of metaphor in audio description of art for blind and partially sighted people

More and more museums are using audio description to facilitate access for blind and partially sighted visitors. There are several tools to rephrase the images depicted in art and translate them into speech. This article focuses on deliberate metaphor, a tool the audio describer consciously uses by comparing the unfamiliar visual element with the familiar experience, usually with a «marker» that catches the attention of the receiver, such as like or similar to. It helps to create a mental image through their knowledge of the world.

KEY WORDS: audio description, accessible museology, contemporary art, deliberate metaphor, metaphorical markers.

334 1. LA METÁFORA COMO HERRAMIENTA DE ACCESO AL CONOCIMIENTO VISUAL

Cuando un visitante ciego o con baja visión (CBV) accede a un museo, cada vez cuenta con más recursos de accesibilidad relacionados con la exposición y sus contenidos: medios sonoros, materiales táctiles, olfativos, talleres de expresión artística, etc. (Autor y Soler, 2018). Sin embargo, el principal recurso sigue siendo la audiodescripción (AD), una modalidad de traducción intersemiótica de imágenes a palabras (Jakobson, 1959), que tiene como objetivo ayudar a las personas CBV 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). Basándonos en una investigación previa en el ámbito museístico en la que se comprobó que las metáforas se utilizaban en gran manera en las AD de contenido audiovisual (Autor, 2012) y en las directrices, que exhortan al uso de la metáfora (RNIB y Vocal Eyes, 2003; Salzhauer *et al.*, 2003; Snyder, 2010, por ejemplo) partimos de que el uso de la metáfora como herramienta de acceso al conocimiento y de comunicación para las personas CBV en las guías audiodescriptivas de museos de arte está muy relacionado con las nuevas técnicas y formas de crear AD. Debemos puntualizar en este momento que la noción de “metáfora” y la de “símil” o “comparación” se utilizan de forma similar en este trabajo, ya que se considera que ambos mecanismos activan mapas conceptuales similares. Por lo tanto, estructuras metafóricas como *las perlas de sus dientes*, una metáfora en la nomenclatura tradicional, y *sus dientes son como perlas*, un símil, activan un mecanismo similar en lo que se refiere al mapa conceptual que proyectan, y es lo que nos interesa en esta investigación. 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 que no son CBV. 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).

En el caso de la AD museística, este uso puede entenderse como divulgativo o explicativo y ha ocupado cada vez más espacio en los últimos años en los estudios de traducción y accesibilidad museística (Autor y Soler, 2020, Spinzi, 2020). El audiodescriptor utiliza la metáfora de forma deliberada para que los destinatarios establezcan un dominio origen separado del dominio meta, es decir, para que desvíen su atención de un dominio a otro (Steen, 2015: 70) y así entiendan una imagen desconocida, una imagen que no pueden ver a través de su conocimiento no visual del mundo. Goatly (1997: 8) expone que el uso de recursos lingüísticos como señales o marcadores en el entorno de una expresión metafórica puede disminuir el esfuerzo de procesamiento del receptor en la interpretación de una metáfora. Es de estas señales o marcadores de lo que se ocupará este artículo.

2. ANÁLISIS DE UN CORPUS DE AD MUSEÍSTICA

Así pues, para llevar a cabo una investigación que nos permita establecer el uso de la metáfora y de

los marcadores metafóricos en la AD museística, contamos con textos de guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo compilados en un corpus que consta de 51 AD, que a su vez suman un total de 35 000 palabras reales, es decir, palabras que han sido estudiadas y que en todo caso son traducción verbal de la imagen, de cuatro museos (Tate Modern en Reino Unido y MoMa, Whitney y Brooklyn en EE. UU.).

Los países anglosajones han sido pioneros en el desarrollo de proyectos de AD en museos y, tras décadas de implementación de la AD en 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. Además, se ha optado por seleccionar un corpus de museos de arte exclusivamente por las razones que 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.

Consideramos que las 51 obras homogéneas del corpus conforman una muestra pertinente del género de guía audiodescriptiva en museos de arte contemporáneo. Las investigaciones que se han centrado en este tipo de textos lo han hecho a través de corpóra de dimensiones reducidas (Piety, 2004; Arma, 2012; Soler, 2013; Edo, 2015; Walczak y Fryer, 2017), que facilitan el análisis manual de los textos y su relación con los segmentos correspondientes del texto origen.

Para identificar las unidades metafóricas, se parte de que los programas informáticos ac-

tuales todavía no coinciden con la capacidad de codificación humana y, aunque es necesario tener en cuenta los avances que se están desarrollando y que auguran un futuro prometedor, hasta que los programas de ordenador como WordNet::Similarity, ATLAS.ti, CEPRILO o WordSmith Tool sean más fiables y sencillos en el ámbito que ocupa esta investigación, la mejor opción para generar un corpus anotado para el lenguaje metafórico es codificar a mano utilizando un procedimiento fiable de identificación de metáfora. Un etiquetado de datos meticuloso y con una tasa de error baja configura las nuevas investigaciones lingüísticas, conceptuales y de procesamiento del lenguaje.

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 que permitió crear una estructura concreta e introducir los registros de unidades metafóricas para después llevar a cabo una pormenorizada recuperación de información mediante el filtrado de información por campos. 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 ms elaboradas de elaborasás elaboradas. Para identificar las metáforas y los marcadores del corpus, se ha seleccionado una metodología basada en el Metaphor Identification Procedure (MIPVU), desarrollado por el Grupo PRAGGLEJAZ de la Universidad Vrije de Ámsterdam (Steen *et al.*, 2010).

En este método, las expresiones cuyo significado básico es diferente del que tienen en el texto analizado se marcan como potencialmente metafóricas con la ayuda de diferentes dicciona-

336 rios y textos paralelos. Las fases de este análisis pueden resumirse así: (a) leer y comprender el texto completo; (b) identificar unidades léxicas potencialmente metafóricas; (c) identificar un significado que sea más básico que el que tienen en el texto, es decir, la acepción más concreta, específica y relacionada con la experiencia en el uso del lenguaje contemporáneo; y (d) identificar el significado contextual y comprobar si contrasta con el significado básico. Si lo hace, pero la relación entre los dos se puede entender a partir de su comparación, la unidad se marca como metafórica.

Las metáforas deliberadas, parte central de nuestra investigación, son un tipo especial de metáforas que funcionan como comparaciones, se realizan de forma consciente por parte del audiodescriptor y normalmente están señaladas con un «marcador» que llama la atención del receptor. En este artículo ahondaremos en los marcadores que hemos identificado y analizado para comprender la importancia de las técnicas de traducción intersemiótica en el intercambio de información que hacer llegar el museo a todas las personas.

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. 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. En el caso de la metáfora *the head juts out like the prow of a ship*, de la obra *Unique Forms of Continuity in Space* del escultor italiano Boccioni, las características de la referencia ajena (dominio origen), es decir, la proa de un barco, se proyectan de forma incongruente sobre la re-

ferencia 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 mediante el uso de un marcador (*like*), que guía la similitud entre los dos dominios para establecer una equivalencia deliberada y que pueda comprenderse.

3. LA DELIBERABILIDAD DE LA METÁFORA

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. 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.*, 2010: 12). Observemos los siguientes ejemplos:

1. Thin lines representing more tubes, *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (The Large Glass)*, Duchamp y Hamilton, Tate Modern
2. *Russian letters – abbreviations or word fragments sloping like banners or commercial signs, Linen*, de Goncharova, Tate Modern
3. *the sweeping arcs give a real sense of Pollock's arm swinging just above the canvas, Summer-time no. 9A*, de 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. En definitiva, esta conceptualización puede realizarse mediante marcadores metafóricos o a través de una metáfora extendida (que se extiende a través de varias expresiones o que incluso aparece varias veces en un texto de menor o mayor tamaño).

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.

Partimos de que 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). Volviendo a la comparación de la obra de Boccioni, *the head juts out like the prow of a ship*, podemos observar cómo aparecen ambos dominios enfrentados, la cabeza y la proa del barco. Esta alerta puede aparecer de diversas formas: como en el ejemplo, a través de un marcador léxico, *like*, 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). Reijnierse *et*

al. (2018) llevaron a cabo un estudio en el que se aplica de forma teórica y empírica la Teoría de la Metáfora Deliberada en diferentes tipos de textos y muestran ejemplos de metáforas deliberadas, a través de un procedimiento de identificación similar al MIPVU que se centra en la metáfora deliberada. 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. 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.

Para las investigaciones de metáfora en AD de arte para personas CBV, 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, 2011: 100). Para este campo, la metáfora deliberada parece ser una potente herramienta. Los audiodescriptores no solo pueden transmitir conceptos abstractos y novedosos a personas CBV 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 del corpus, 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 ayuda a entender en qué

338 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)*, de Duchamp y Hamilton, Tate Modern
2. *Ghostly pale blue circles floating across the whole work slightly distorting what's behind them suggest transparent soap bubbles, Linen*, de 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). Por su parte, 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.

Cameron (1999) ya comenzó a elaborar hace 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 & Musolff (2003) y Goddard (2004). Tras el surgimiento de la Teoría de la Metáfora Deliberada y la propuesta de Steen (2008, 2011, 2015, 2016), ha llamado la atención de muchos investigadores (Charteris-Black, 2012; Deignan, 2011; Gibbs, 2008, 2011, 2015; Müller, 2016; Roncero *et al.*, 2016; Xu *et al.*, 2016).

Si tenemos en cuenta que las metáforas son deliberadas cuando son directas y se marcan y que la metáfora es una potente herramienta de comunicación, su uso en las AD 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. De nuevo, si observamos el ejemplo de Boccioni, comprobamos que la imagen concreta y conocida de una proa de un barco puede ayudar a construir la forma y movimiento exacto de la cabeza que forma parte de la obra.

4. LOS 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*; 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.

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 un carácter que sirve para dirigir a los receptores 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 metáfora en particular por parte de sus interlocutores y utiliza una expresión que puede facilitar la comprensión del mapa entre dominios. Wallington *et al.* (2003), por su parte, hacen especial énfasis en las características semánticas y funcionales.

El análisis del corpus ha requerido de la identificación desde un primer momento de las unidades de trabajo. En nuestro análisis hemos identificado 308 marcadores metafóricos lingüísticos.

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 el análisis del corpus se han creado pequeños grupos de palabras relacionadas para su posterior análisis. Entre todos, 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*)
- negaciones, en las metáforas que etiquetamos como contraposiciones (*not like, wouldn't be, anything but, no impression of*)

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, se han separado los más usados y los que aparecen con menor frecuencia, y los primeros son objeto de un análisis pormenorizado. Estos marcadores son *like, as, suggest**, *seem**, *shape, form, almost, not* y *appear**.

4.1. Marcadores recurrentes del corpus

En el siguiente apartado se analizarán los marcadores más recurrentes a lo largo del corpus. Se tratará cada uno de ellos de forma pormenorizada y se introducirán ejemplos que sirvan para entender la naturaleza de cada uno de los marcadores y su función.

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 ele-

340 mento 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.

En 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. En la obra de Louise Bourgeois, *Quarantania*, encontramos una unidad con el marcador *almost*, que acompaña en una doble marcación a *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.

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, *seem* aparece 23 veces y *suggest* cuenta con 36 identificaciones en el corpus. Aunque son muy similares, también hay diferencias muy llamativas entre los usos de las tres, que se reflejan a continuación.

De entre las unidades construidas a través de *appear*, señalamos algunas 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 la obra anteriormente nombrada de Umberto Boccioni, *Unique forms of continuity in space*. Ambas son 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 en el primer ejemplo o lo que está ocurriendo en el segundo. Si nos fijamos en el fragmento de la AD de la obra *First Landing jump*, de Robert Rauschenberg: *In its center is what appears to be a small tin can*, observamos que ocurre lo mismo pero con un objeto: el audiodescriptor no sabe o no puede estar seguro de lo que aparece en la obra por su abstracción. 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.

En segundo lugar, de entre las unidades construidas a través de *seem*, observamos que 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 nuevo de la obra de Umberto Boccioni *Unique forms of continuity in space*, el audiodescritor 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 uno de verbos como *bailar*, *danzar*, *flotar*, etc. El fragmento *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, nos muestra cómo el audiodescritor 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.

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 el fragmento *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 imposibilita 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*, que aparece en la AD de la obra de Charles Demuth, *My Egypt*. En general, estos marcadores verbales sirven para enfatizar una deliberación subjetiva y compleja.

El siguiente marcador es el adverbio *as*. Como en todas las metáforas directas, se presentan los dos referentes y, según hemos observado en el corpus, puede construirse de diversas formas. 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.

Los objetos a los que acompaña *as* van desde objetos reconocibles y similares a los dominios que traducen, como en *Demuth saw the gra-*

342 *in 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 «cambert of time»*, de *The persistence of memory*, de Dalí. También sirve 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, como en el caso de *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*, donde la acción de centellejar, parpadear puede considerarse subjetiva en relación con una superficie. También en 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*, el audiodescriptor da señales de su opinión y no de la postura concreta y objetiva que tiene la mujer del cuadro. Arma (2011: 479) expone en su trabajo sobre AD fílmica 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, del rojo característico y específico del elemento que describe.

Los siguientes marcadores están muy relacionados, ya que ambos aluden a la que hemos conceptualizado como *metáfora de forma*. Con ellas 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 a un elemento 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.

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 otro que tiene una forma similar, como por ejemplo en las unidades *almond-shaped eye-sockets* o *breast-like shapes*, que aparecen en la AD de *The Three Dancers* de Pablo Picasso, o *Eye-shaped areas of dark blue and mauve*, en la obra de Claude Monet, *Water lilies*. Es un marcador que sirve para unir conceptos fácilmente, ya que sirve para marcar que las únicas características que

se trasladan son las relativas a la forma, y deja espacio para 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, como en el siguiente ejemplo: *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*. 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* hasta *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, pero la introducción de elementos ajenos para utilizar su forma resulta en una estrategia perfecta para trasladar la información visual.

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 que también se utilizan formas más comunes, como la de una cruz en *This projects forward in the form of a cross*, extraída de 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.

Like es el marcador metafórico más repetido en nuestro corpus, ya que aparece 134 veces, es decir, más del 11% del total 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.

Su importancia dentro del corpus ha permitido estudiar de forma aún más detallada sus usos. 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.

Existen 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 en la AD de 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, ordina-

344 rios, más o menos palpables o reconocibles, que convierten la experiencia de experimentar el arte a través de la AD en una experiencia cercana.

Además de para comparar un elemento de la obra con un objeto conocido, *like* sirve para trasladar imágenes complejas de las obras y, sobre todo y de manera más interesante, utilizan imágenes aún 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 quite being able to make out the tune*, de la AD de la obra de Vasily Kandinsky *Panels for Edwin R. Campbell*, que utiliza una metáfora sinestésica, es decir, que compara un sentido (el de la vista) con otro (el del oído) 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 abstractas 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*, de la AD de 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 *The Three musicians*.

5. CONCLUSIONES

Gracias a estos resultados, podemos establecer que las AD de arte cuentan con un número elevado de metáforas deliberadas marcadas, y que la abstracción y conceptualidad del texto origen aumenta el porcentaje de aparición de estas unidades. Cuanto más abstracto en un objeto museístico, mayor es la cantidad de palabras y expresiones relacionadas con la metáfora deliberada que se construyen mediante el uso de marcadores. 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 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 me-*

lon 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.

Si partimos de 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. Con este trabajo, se puede comprobar, por lo tanto, 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.

Con esta investigación hemos podido comprobar que la metáfora marcada 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 en 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 necesario establecer el papel fundamental de la metáfora deliberada que se lleva a cabo a través de marcadores que ayuden a la comprensión entre dominios en las AD para personas CBV. Este uso puede aplicarse a textos audiodescriptivos de diversa índole: museos de arte, pero también de otras tipologías, productos audiovisuales fílmicos y espectáculos accesibles. La importancia real de la metáfora en la traslación de las imágenes y la capacidad que le confiere a lo abstracto para que se convierta en concreto deben otorgar a la AD esta estrategia de acceso al conocimiento que parte de una serie de técnicas, como el uso de marcadores que «deliberan» el lenguaje y son capaces de traducir las obras visuales mediante la experiencia de los usuarios CBV y que pueden facilitar, claramente, la comprensión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAMERON, Lynne (2003): *Metaphor in educational discourse*, Londres y Nueva York: Continuum.
- CAMERON, Lynne & Alice Deignan (1998): «Metaphor signalling devices in talk: Tuning intersubjectivity», *Actas del BAAL*, septiembre de 1998, Mánchester: Universidad de Mánchester, 10-12.
- CAMERON, Lynne & Alice Deignan (2003): «Combining Large and Small Corpora to Investigate Tuning Devices Around Metaphor in Spoken Discourse», *Metaphor and Symbol*, 18/3, 149-160.
- CHARTERIS-BLACK, Jonathan (2012): «Forensic deliberations on purposeful metaphor», *Metaphor and the Social World*, 2/1, 1-12.
- CHARTERIS-BLACK, Jonathan & Andreas Musolff (2003) «'Battered hero' or 'innocent victim'? A comparative study of metaphors for euro trading in British and German financial reporting», *English for Specific Purpose*, 22, 153-176.
- DEIGNAN, Alice (2011): «Deliberateness is not unique to metaphor. A response to Gibbs», *Metaphor and the Social World*, 1/1, 57-60.

- 346 EDO, Miquel (2018): «Hermenéutica de la audiodescripción museística ante las vanguardias históricas: reticencias hacia el antifigurativismo y potenciación de la polisemia», *Arte, Individuo y Sociedad*, 30/2, 415-430.
- GIBBS, Raymond W. (2008): «Mind & Language», en Raymond W. GIBBS (ed.), *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Nueva York: Cambridge University Press, 434-458.
- GIBBS, Raymond W. (2011): «Are deliberate metaphors really deliberate? A question of human consciousness and action», *Metaphor and the Social World*, 1/1, 26-52.
- GIBBS, Raymond W. (2015): «Do pragmatic signals affect conventional metaphor understanding? A failed test of deliberate metaphor theory», *Journal of Pragmatics*, 90, 77-87.
- GOATLY, Andrew (1997): *The language of metaphors*, Londres y Nueva York: Routledge, 66-77.
- GODDARD, Cliff (2004): «The ethnopragmatics and semantics of 'active metaphors'», *Journal of Pragmatics*, 36, 1211-1230.
- JAKOBSON, Roman (1959): «On linguistic aspects of translation», en R. A. BROWER, (ed.), *On Translation*, Harvard: Harvard University Press.
- LUQUE COLMENERO, María Olalla (2012): «De la metáfora visual a la metáfora lingüística en la audiodescripción», en Eduardo SALAS (ed.), *Arte y Significación, hacia una semiótica de la interpretación artística*, Granada: Zumaya, 346-357.
- LUQUE COLMENERO, María Olalla y Silvia Soler (2020): «Metaphor as Creativity in Audio Descriptive Tours for Art Museums: From Description to Practice», *Journal of Audiovisual Translation*, 3/1, 64-78.
- MILLER, Anne (1993): «Images and models, similes and metaphors», en Anthony ORTONY (ed.), *Metaphor and thought*, Cambridge: Cambridge University Press, 357-400.
- MILLER, Steven y Marcel Fredericks (1990): «Perceptions of the crisis in American public education: the relationship of metaphors to ideology», *Metaphor and Symbolic Activity*, 5/2, 67-81.
- MÜLLER, Cornelia (2016): «Why mixed metaphors make sense», en Raymond W. Gibbs (ed.), *Mixing metaphor*, Amsterdam: John Benjamins, 31-56.
- ORTONY, Anthony (1993): *Metaphor and Thought*, Cambridge: Cambridge University Press.
- REIJNIERSE, Gudrun (2017): *The value of deliberate metaphor*, Amsterdam Center for Language and Communication (ACLC), tesis doctoral inédita.
- REIJNIERSE, Gudrun, Christian Burgers, Tina Krennmayr, y Gerard Steen (2018): «Metaphor in communication: The distribution of potentially deliberate metaphor across register and word class», *Corpora*, 14:3.
- REVIERS, Nina (2016): «Audio description services in Europe: An update», *The Journal of Specialised Translation*, 26, 232-247.
- RNIB y VOCAL EYES (2003): *The Talking Images Guide. Museumss, galleries and heritage site: improving access for blind and partially sighted people*, Londres: RNIB.
- RONCERO, Carlos, Roberto de Almeida, Deborah Martin y Marco de Caro (2016): «Aptness predicts metaphor preference in the lab and on the internet», *Metaphor and Symbol*, 31/1, 31-46.
- SALZHAUER Axel, Elizabeth y Nina Sobol (2003): «AEB's Guidelines for Verbal Description», en SALZHAUER AXEL, Elizabeth y SOBOL, Nina (eds.), *Art Beyond Sight: A resource guide to art, creativity, and visual impairment*, Nueva York: AFB Press, 229-237.
- SEMINO, Elena (2002): «A cognitive stylistic approach to mind style in narrative fiction», en Elena SEMINO y Jonathan Culpeper (eds.), *Cognitive stylistics: Language and cognition in text analysis*. Amsterdam y Filadelfia: John Benjamins, 95-122.
- SEMINO, Elena (2008): *Metaphor in Discourse*, Cambridge: Cambridge University Press.
- SEMINO, Elena (2017): «Corpus Linguistics and Metaphor», en Dancygier, Barbara (ed.), *The Cambridge Handbook of Cognitive Linguistics*, Cambridge: Cambridge University Press, 463-476.
- SNYDER, Joel (2010): *Guidelines for Audio Description Standards*. American Council of the Blind. Versión electrónica: <<http://www.acb.org/adp/about.html>>.
- SOLER, Silvia (2013): *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*, Córdoba: Universidad de Córdoba, tesis doctoral inédita.
- SOLER, Silvia y María Olalla Luque Colmenero (2018): «Paintings to my Ears: A Cognitive Corpus-based Approach to the Study of Audio Description in Art

- Museums», *Linguistica Antverpiensia New Series – Themes in Translation Studies*, 17, 140-156.
- SPINZI, Cinzia G. (2020): «A cross-cultural study of figurative language in museum audio descriptions. Implications for translation», *Lingue e Linguaggi*, 33, 303-316.
- STEEN, Gerard (2008): «The paradox of metaphor: Why we need a three-dimensional model of metaphor», *Metaphor and Symbol*, 23/4, 213-41.
- STEEN, Gerard (2011): «From three dimensions to five steps: the value of deliberate metaphor», *Metaphorik.de*, 21, 83-110.
- STEEN, Gerard, Aletta Dorst, Berenicke Herrman, Anna Kaal, Tina Krennmayr y Pasma Trijntje (2010): *A Method for Linguistic Metaphor Identification*, Ámsterdam: John Benjamins.
- STEEN, Gerard. (2015): «Developing, testing and interpreting Deliberate Metaphor Theory», *Journal of Pragmatics*, 90, 67-72.
- STEEN, Gerard. (2016): «Mixed metaphor is a question of deliberateness», en Gibbs, Raymond (ed.) 2016. *Mixing metaphor*, Ámsterdam: John Benjamins, 113-132.
- WALCZAK Agnieszka y Louise Fryer (2017): «Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences», *British Journal of Visual Impairment*, 35/1, 6-17.
- WALLINGTON, Alan Barnden, John Ferguson, F. Joel y Sheila Glasbey (2003): *Metaphoricity Signals: A Corpus-Based Investigation*, Birmingham: The University of Birmingham.
- XU, Cihua, Chunrui Zhang y Yu Zhang (2016): «Enlarging the scope of metaphor studies», *Intercultural Pragmatics*, 13/3, 439-447.