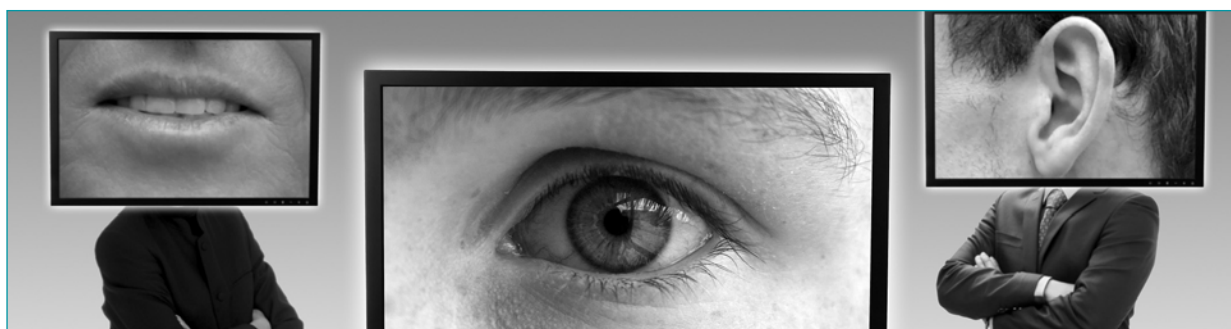


ACCESIBILIDAD UNIVERSAL EN LA COMUNICACIÓN

Tecnologías de Accesibilidad de Subtitulado,
Audiodescripción y Lengua de Signos



Audiodescripción del humor: estudio descriptivo
del guión audiodescrito de Mi gran boda griega
(Joel Zwick, 2002)

Ortuño Carbonero, María del Carmen

*Trabajo Fin de Grado en Traducción e interpretación por la
Universidad de Murcia. Curso 2016/2017*

Tutora: Purificación Meseguer Cutilla. Profa. de la UM

Resumen

El presente TFG tiene un doble objetivo: averiguar si el impacto humorístico de la versión audiodescrita de *Mi gran boda griega* (Joel Zwick, 2002) es similar al perseguido en la versión original a pesar de las numerosas restricciones temporales y estudiar su guion audiodescrito para observar las técnicas empleadas por el traductor para mantenerlo. El trabajo consta de tres partes. En la primera, se presentan los conceptos de traducción audiovisual, accesibilidad audiovisual, audiodescripción y humor en traducción. En la segunda se introduce un doble estudio cuantitativo y cualitativo del guion audiodescrito de la película. Este estudio parte de la hipótesis de que la audiodescripción de *Mi gran boda griega* conseguirá conservar el humor a pesar de no haberse sometido a las directrices de audiodescripción españolas actuales, que han recibido numerosas desaprobaciones por parte de varios autores. En primer lugar, en el estudio cuantitativo se lleva a cabo un recuento de los fragmentos de humor lingüísticos basados en imágenes, visuales acompañados de sonidos y puramente visuales que han sido audiodescritos, no audiodescritos, mantenidos y no mantenidos en la versión audiodescrita. En segundo lugar, en el estudio cualitativo se seleccionan las doce escenas de humor más representativas de los tipos de humor mencionados y se desarrolla su análisis pragmático basado en el principio de la relevancia. Esta parte concluye con la presentación de los resultados del estudio, que muestran que el 83 % de los segmentos de humor se conservan, que el 75,4 % de ellos son audiodescritos y que las técnicas utilizadas por el traductor son la descripción de insertos en pantalla, sonidos difíciles de reconocer y actitudes de apariencia cómica, así como el apoyo en la información aportada por los diálogos. En la última parte, se recoge una serie de conclusiones a partir de estos resultados: se reafirma la dificultad de la tarea audiodescriptora y se confirma la hipótesis inicial de que la versión audiodescrita de la película estudiada conseguiría mantener el impacto humorístico. Finalmente, se proponen algunas líneas de investigación futura, como la profundización en el estudio de la AD del humor.

Palabras clave

Traducción audiovisual, accesibilidad, audiodescripción, humor.

Title

Audio Description of Humour: a descriptive study of My Big Fat Greek Wedding (Joel Zwick, 2002).

Abstract

This paper aims to establish whether the humorous impact of the Spanish audio described version of My Big Fat Greek Wedding (Joel Zwick, 2002) is similar to the one pursued in the original version despite the significant time restraints, and to conduct a study on the Spanish audio description script in order to observe the techniques employed by the translator. This paper consists of three parts. In the first part, concepts such as audiovisual translation, audiovisual accessibility, audio description and the translation of humour are described. In the second part, a double qualitative and quantitative study of the audio description script is introduced. This double study starts from the hypothesis that the Spanish audio description of My Big Fat Greek Wedding will maintain the humorous impact in spite of its lack of concordance with the current Spanish audio description guidelines, given the amount of disapprovals expressed by several authors. Firstly, the quantitative study recounts the number of humorous extracts which use language but are based on images, as well as those visual which appear with sounds and those purely visual, and shows whether they have been audio described and maintained in the audio described version. Secondly, the qualitative study selects twelve representative humorous scenes and develops a pragmatic analysis based on the relevance principle. This part concludes with the results of this study, which show that 83% of the humorous extracts are maintained, 75,4% of them are audio described and that the techniques used by the translator are the description of screen insertions, unrecognisable sounds and humorous visual expressions, as well as the use of the information provided in the dialogues. In the last part, a series of conclusions are drawn from these results: the difficulty in the practice of audio description is reassured and the initial hypothesis that the audio described version of this film would maintain the humorous impact is confirmed. Finally, some ideas for future research are proposed, such as the deepening in the study of the audio description of humour.

Keywords

Audiovisual translation, accessibility, audio description, humour.

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) se enmarca dentro del ámbito de la traducción audiovisual, una de las disciplinas con el desarrollo más creciente y reciente dentro de los Estudios de Traducción. Más concretamente, en este trabajo nos aproximamos a la modalidad de la audiodescripción, abordada en la asignatura de Traducción Audiovisual en el cuarto curso del grado.

La audiodescripción es una modalidad cuya presencia en los medios de comunicación actuales está ganando más presencia día a día y cuyo papel, junto al de muchas otras prácticas de traducción, es clave para la inclusión de las personas con discapacidades sensoriales en nuestra sociedad. De esta manera, el estudio de una disciplina como esta nos permite aunar dos aspectos diferentes: los conocimientos y prácticas traductorales con las que nos hemos familiarizado en nuestros estudios y la colaboración y apoyo a los colectivos que están de algún modo relegados en la sociedad. Además, como comprobaremos a lo largo de este trabajo, la tarea audiodescriptora está repleta de restricciones y dificultades, sea cual sea el producto audiovisual al que se le aplica.

Por otro lado, el humor es una noción compleja que ha sido tratada por muchos autores en el ámbito de los Estudios de Traducción y de la traducción audiovisual, pero no por parte de tantos en el campo de la audiodescripción. La complejidad del humor surge de su carácter subjetivo y relativo; podríamos decir que hay tantos tipos de humor como personas existen. Uno de estos tipos de humor es el humor visual: aquel expresado a través de las imágenes que percibimos por medio de nuestra vista. La apreciación de este tipo de humor desde el punto de vista de la audiodescripción complica sustancialmente las restricciones mencionadas con anterioridad: ¿es posible transmitir el humor expresado por imágenes a una audiencia que no tiene acceso a ellas? Esta es la pregunta que nos movió a seleccionar

un producto audiovisual cuyo humor está basado primordialmente en las imágenes como es *Mi gran boda griega*.

De esta manera, el presente trabajo tiene dos objetivos: primero, el de comprobar si el impacto humorístico de la versión doblada y audiodescrita en español de *Mi gran boda griega* (Joel Zwick, 2002) es el mismo que se pretende en la película original y, segundo, llevar a cabo un estudio cuantitativo y cualitativo de su guión audiodescrito con la intención de conocer de qué manera se ha trasladado el humor en dicha versión. Concretamente, prestaremos especial atención al humor expresado a través de las imágenes debido a su naturaleza indudablemente visual, en contraposición al manifestado a través del lenguaje y de los sonidos. Como objetivo secundario de este TFG, estimamos que nuestro estudio podría significar una aportación al presente debate acerca de la revisión y mejora de la Norma UNE 153020, que regula la elaboración de guiones audiodescritos en nuestro país.

Por otra parte, diferentes autores como Ramos (2013), Vercauteren (2007), Arcos (2011) y Limbach (2012) incluyen en sus obras una serie de afirmaciones acerca de la Norma UNE 153020 y coinciden en que las pautas contenidas en dicho documento deben someterse, por diversas razones, a revisión y escrutinio de los expertos. Teniendo esto en cuenta, nuestra hipótesis de investigación plantea que la audiodescripción de *Mi gran boda griega* (2002), que fue realizada antes de la aplicación de la Norma UNE en España, conseguirá mantener el humor pese a no regirse por estas directrices.

El presente TFG se articula en torno a seis capítulos:

El capítulo MARCO TEÓRICO aglutina toda la información de carácter teórico en la que se basa nuestro estudio. En sus diferentes apartados se define la traducción audiovisual y se hace referencia a sus particularidades en cuanto a nomenclatura, prioridades y restricciones y se enumeran y definen

sus diferentes modalidades. También se introducen la idea de accesibilidad y el concepto de audiodescripción y se explican los tipos, historia, evolución y normas de esta última. Finalmente, se realiza una aproximación al concepto del humor, particularmente dentro del campo de la traducción audiovisual, para concluir exponiendo los últimos estudios sobre la audiodescripción del humor en los que basamos nuestro estudio.

Seguidamente, damos paso a exponer nuestro estudio, el cual se ha dividido en dos capítulos: ESTUDIO I y ESTUDIO II. En cuanto al primero, en él se explican con detalle los objetivos y la hipótesis de partida de nuestro estudio, para proseguir exponiendo la descripción y retos específicos del largometraje escogido y su corpus de ejemplos y concluir presentando la metodología empleada y sus diferentes fases: a) fase de visionado de la película e identificación de escenas audiodescritas; b) fase de clasificación de las escenas; y c) fase de estudio. En el segundo capítulo reflejamos ambos estudios en sí: el estudio cuantitativo, en el que realizamos un recuento del número de chistes presentes en la película en cuanto a diferentes aspectos, y el estudio cualitativo, donde seleccionamos doce de ellos y los sometemos a un análisis pragmático para posteriormente concluir mencionando una serie de tendencias observadas en ambos estudios.

Por último, en el apartado CONCLUSIONES, finalizamos nuestro trabajo recordando la problemática detrás del estudio, comprobando si los objetivos fijados al comienzo se han completado y recuperando los resultados obtenidos. Concluimos realizando una reflexión a partir de dichos resultados y proponemos futuras líneas de investigación en el ámbito de la audiodescripción.

2. Marco teórico

En este capítulo abordaremos los temas clave que sirven de base teórica para

el análisis que vamos a realizar. En primer lugar, definiremos la traducción audiovisual como disciplina; explicaremos sus particularidades, su denominación, sus prioridades y restricciones más significativas y terminaremos mencionando brevemente cuáles son las modalidades de traducción que tienen cabida en ella. En este contexto, describiremos seguidamente en qué consiste la audiodescripción dentro del marco de la accesibilidad audiovisual, enumeraremos sus diferentes técnicas y realizaremos un breve recorrido por su historia para terminar citando las diferentes recomendaciones propuestas en la norma que rige actualmente esta tarea en nuestro país. En tercer lugar, exploraremos el concepto del humor y citaremos de qué maneras puede este manifestarse en los textos audiovisuales. Por último, detallaremos las peculiaridades de la audiodescripción del humor y aludiremos a algunos trabajos que la contemplan, así como a las directrices de audiodescripción de Vercauteren (2007) y el principio de la relevancia de Wilson y Sperber (2004), que suponen las bases de nuestro estudio.

2.1. La traducción audiovisual

Como se ha mencionado, la TAV es un ámbito de estudio incorporado a los Estudios de Traducción de manera relativamente reciente. Para reflejar de manera íntegra todas sus características, nos disponemos a definirla y a exponer los diferentes debates que dicha incorporación ha provocado, así como sus distintas modalidades.

2.1.1. Definición y peculiaridades

Existen numerosas definiciones del concepto de traducción audiovisual (en adelante TAV), que, como veremos más adelante, ha sido contemplado por gran cantidad de estudiosos de la traducción desde su nacimiento, relativamente reciente. Para abordar este concepto es conveniente recurrir a la definición de texto o producto audiovisual, ya que en él se encuentran las claves que diferencian a esta disciplina de las demás.

Por un lado, Mayoral (s.f.) define el producto audiovisual como cualquier producto comunicativo que usa señales auditivas (diálogos, narraciones, música, efectos) y señales visuales (imágenes, subtítulos, texto narrativo) para transmitir información. Por otro lado, Martínez Sierra completa la definición así:

Concibo la traducción audiovisual como una modalidad general de traducción que se ocupa de los textos audiovisuales, los cuales se caracterizan porque se transmiten a través de dos canales simultáneos y complementarios (el acústico y el visual) y por presentar una combinación, también simultánea y complementaria, de varios códigos de significación (lingüístico, paralingüístico, visual, etc.) cuyos signos interactúan y construyen el entramado semántico del texto audiovisual. (2008, p. 29)

Las definiciones proporcionadas ponen de relieve la dicotomía entre los dos canales de los que se sirve un texto audiovisual para realizar un acto comunicativo (el acústico y el visual, que a su vez dan nombre a esta modalidad de traducción) y destacan el carácter paralelo y complementario que existe entre ellos y que conforma el todo que llamamos texto audiovisual. A esto añade Orrego (2013) que el producto audiovisual final está formado no solo por los signos manifestados a través de estos dos canales; sino también por todo el proceso de dirección y edición, que determina cómo el espectador procesará el mensaje que se le ofrece. Además, la definición formulada por Mayoral (s.f.) señala las características que hacen que la TAV sea única y que su ubicación en la disciplina que nos ocupa, como veremos más adelante, sea objeto de discusión. Las resume en cuatro puntos:

- Se lleva a cabo a través de varios canales comunicativos (acústico y visual) y mediante diversos tipos de señales (imagen en movimiento, imagen fija, texto, narración, diálogo, música y ruido), que conviven en el producto audiovisual y precisan de una tarea de sincronización o ajuste.

- Participan no solo el traductor, sino diversos profesionales que no necesitan manejar la lengua original ni tener contacto directo con la obra completa, como los actores y el director de doblaje, el director de subtítulo, los ajustadores, etc.

- Existe la posibilidad de que el producto final llegue al espectador en dos o más lenguas diferentes de manera simultánea a través de los mismos canales o a través de otros (uso de voice-over, half-dubbing o interpretación simultánea, entre otros).

- Posee unas convenciones específicas asentadas entre el producto y el espectador. Así, de manera inconsciente la audiencia puede llegar a percibir el producto traducido como un original.

2.1.2. Nomenclatura

Durante la historia de la TAV, y según asegura Chaume (2000a, citado en Martínez Sierra, 2008) se han ofrecido diferentes definiciones de esta disciplina debido, por un lado, a la preponderancia de unos géneros audiovisuales determinados sobre otros y, por otro lado, a la progresiva incorporación de nuevos productos audiovisuales a este campo.

En un principio, el término traducción cinematográfica pareció ser el más extendido, si bien más tarde, con la aparición del vídeo y la televisión, se optó por denominarla traducción audiovisual—denominación que, según Díaz-Cintas (2001a, citado en Martínez Sierra, 2008) es la más extendida en la actualidad, ya que manifiesta su dimensión semiótica—o traducción para la pantalla (Mayoral, 2002). Posteriormente, según Mayoral (s.f.) se han sugerido otras nomenclaturas como traducción multimedia para abarcar productos como la ópera o el cómic.

Frente a estas definiciones y según Martínez Sierra (2008), ciertos autores, basándose en los ya mencionados condicionantes que el plano audiovisual presenta y en la diversidad de profesionales de los que precisa, prefieren el uso del término adaptación cuando se

hace referencia a la traducción de este tipo de productos. Sin embargo, otros autores como Delabastita (1989, citado en Martínez Sierra, 2008), optan por una acepción más dinámica, amplia e inclusiva de la palabra debido a la inflexibilidad de la limitada definición tradicional de la palabra traducción o a cuestiones terminológicas.

2.1.3. Prioridades y restricciones

Según Martínez Sierra (2012) la traducción es una cuestión de consecución de objetivos y solución de problemas establecidos de forma jerárquica en el proceso traductor, a los que denomina, haciendo referencia al modelo de Zabalbeascoa (2001), prioridades y restricciones.

De esta forma, cada encargo y modalidad posee sus restricciones propias. Concretamente en la TAV se presentan unas prioridades y restricciones características que superan el nivel lingüístico: el traductor solo puede manipular el contenido lingüístico de los productos audiovisuales a pesar de que en estos se manifiestan muchos más elementos que hacen patente la cultura foránea. Como explican Hernández y Mendiluce (2004), la TAV está subordinada a la inamovilidad de la imagen, a la heterogeneidad temática, al uso de dialectos y lenguas extranjeras, al registro, a los elementos culturales y a la frecuente escasez de materiales que se entrega a los profesionales.

Como hemos mencionado, estas prioridades y restricciones poseen, según Zabalbeascoa (1997, citado en Martínez Sierra, 2004) un orden jerárquico que puede variar del texto original al texto meta y a las cuales hay que atender por dicho orden. Sin embargo, es posible que las prioridades superiores en esta jerarquía puedan actuar a su vez como restricciones de las prioridades situadas después, como por ejemplo en el caso del mantenimiento del humor, que podría ser una prioridad principal en el proceso de subtitulación de una comedia pero actuar al mismo tiempo

como restricción a la hora de plasmar la información en el limitado espacio del que se dispone.

2.1.4. Modalidades

Pese a que diversos autores han propuesto diferentes taxonomías de la TAV, mencionaremos brevemente las propuestas por Chaume y Agost (2004 y 1999, citados en Martínez Sierra, 2008) y el propio Martínez Sierra, combinándolas para proporcionar una clasificación más completa y exhaustiva. Las modalidades de TAV que establecen son las siguientes:

- **Doblaje.** Consiste en la sustitución de la banda sonora original de un producto audiovisual por otra, tras la traducción y ajuste del guion, la interpretación del guion traducido por los actores de doblaje y la supervisión del director de doblaje. Es una práctica extendida, entre otros, en nuestro país, Francia, Italia, Alemania y Suiza.
- **Subtitulación.** Se trata de la incorporación en pantalla de la traducción en forma texto escrito. Este texto coincide aproximadamente con el original, debido a las restricciones de espacio y temporales que presenta esta modalidad. Se practica en Portugal, Grecia, Holanda, Dinamarca y en los países escandinavos y entre los tipos de subtítulos, que pueden clasificarse según diferentes criterios y en los cuales no ahondaremos ahora, se encuentran los denominados subtítulos para sordos, cuya definición ampliaremos más adelante.
- **Voces superpuestas o voice-over.** En esta modalidad, se reproducen simultáneamente la banda sonora original y la que contiene la versión traducida, interpretada por actores de doblaje. En nuestro país es común la aplicación de esta práctica a la traducción de documentales.
- **Interpretación simultánea.** Consiste en la interpretación en vivo en la misma sala en la que se exhibe la película por parte de un traductor o intérprete. Su

voz se superpone a la de los personajes, e idealmente se realiza a partir de un guion. No es una práctica muy extendida, quizá por la potencial falta de sincronía entre la traducción y las imágenes, que se suple en otras modalidades como el doblaje.

- Traducción a vista. Al igual que en la interpretación simultánea, un traductor o intérprete traduce de manera oral a partir de un guion durante la proyección del filme. Algunos autores la consideran parte de la modalidad anterior.
- Narración. Se trata de la lectura de las intervenciones de los personajes por parte de un locutor, que no dramatiza los diálogos y se limita a contar a la audiencia lo que ve en pantalla. Su uso está muy extendido en los países de Europa del Este.
- Doblaje parcial o half dubbing. Unos actores de doblaje, no necesariamente profesionales, pregraban una banda sonora doblada y esta se reproduce de manera simultánea al filme. Se suelen utilizar diferentes voces para los personajes principales y una sola para los secundarios.
- Comentario libre o free-commentary. Un intérprete o comentarista traduce el contenido de manera totalmente libre, ya que la fidelidad al original no es una prioridad. Algunos autores lo contemplan más bien como una adaptación y es una práctica común en programas de humor.
- Audiodescripción. Según Martínez Sierra (2008), consiste en la narración de todo lo relevante que ocurre en el plano visual durante los silencios entre diálogos del filme para que personas con discapacidad visual puedan acceder al contenido. Trataremos esta modalidad con más detenimiento en el siguiente apartado.
- Localización de videojuegos. Se trata de la traducción de este tipo de productos audiovisuales; una práctica en auge actualmente.

Una vez definido el concepto de traducción audiovisual de manera amplia y explicadas sus diferentes peculiaridades y modalidades, procedemos a ampliar el concepto de audiodescripción, objeto de estudio de este trabajo, enmarcándolo en el contexto de la accesibilidad audiovisual en nuestro país.

2.2. Audiodescripción

La audiodescripción (en adelante AD) es un tipo de traducción que se sitúa en el marco de la accesibilidad audiovisual. Con el fin de facilitar la comprensión de este concepto, comenzaremos precisamente abordando el concepto de accesibilidad, sus diferentes variantes y retos; proseguiremos con una síntesis de su historia y evolución y concluiremos mencionando los tipos de AD existentes y las normas y legislación que la regulan actualmente.

2.2.1. Accesibilidad audiovisual

Actualmente vivimos en la nueva era de la información y el conocimiento compartido, lo cual hace cada vez más patente, como menciona Belmonte (2013), la necesidad de introducir cambios sociales, educativos, tecnológicos y normativos también en el campo audiovisual. Como apunta Díaz-Cintas (s.f.), la nueva perspectiva del término traducción mencionada anteriormente, que promueve una visión más abierta y globalizadora de la disciplina, ha ayudado a que se acojan en ella y, más concretamente en la TAV, prácticas de accesibilidad a los medios de comunicación por parte de colectivos menores de la sociedad. Orero (2005) destaca la creciente atención que se le está dando a estas nuevas prácticas tanto a nivel de investigación como en el de docencia.

En el Ordenamiento Jurídico (artículo 2.c de la Ley 05/2003 citado en Belmonte, 2013) se define la accesibilidad de la siguiente manera:

La accesibilidad es la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como

los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma posible. (p. 4)

Si aplicamos este concepto al plano audiovisual, podemos decir que la accesibilidad es el grado en el que todas las personas pueden acceder a los productos audiovisuales sin importar sus capacidades cognitivas o físicas (particularmente sensoriales). Orero (2005) defiende los acercamientos a dicho concepto que se basan en el «Diseño para todos», es decir, que consideran a todo colectivo social de manera global desde el origen de la creación del producto sin que se precise de adaptaciones posteriores.

De acuerdo con Díaz-Cintas (s.f.), las modalidades de traducción en las que se plasma el esfuerzo de la TAV por hacer llegar los productos audiovisuales también a las personas con discapacidades sensoriales (sordera y ceguera) son las siguientes:

- El subtítulo para sordos y personas con discapacidad auditiva (SpS). Belmonte (2013) explica que se muestran en pantalla subtítulos que reflejan los diálogos, la información suprasegmental y los elementos sonoros relevantes. Álvarez (2014) destaca la importancia de la sincronización entre imagen y subtítulos.
- El vídeo signado o la interpretación en lengua de signos (ILS). La emisión se acompaña de una interpretación en lengua de signos, expresada a través de movimientos de manos, gestos y posturas que permite a las personas con deficiencias auditivas comunicarse, (Álvarez, 2014).
- La audiodescripción. Ya mencionada anteriormente, consiste en la descripción del contenido principalmente visual a través de breves narraciones insertadas en los silencios entre diálogos y demás elementos sonoros de la banda sonora de un producto audiovisual. De esta

manera, las personas con discapacidades visuales pueden acceder a la información contenida en las imágenes.

2.2.2. Definición y proceso de AD

La Norma UNE 153020 —regulación oficial de audiodescripción en España redactada por la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR) en 2005, que veremos con más detenimiento a continuación— define la AD como sigue:

Servicio de apoyo a la comunicación que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con objeto de compensar la carencia de captación de la parte visual contenida en cualquier tipo de mensaje, suministrando una adecuada información sonora que la traduce o explica, de manera que el posible receptor discapacitado visual perciba dicho mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve. (2005, p. 4)

Por otro lado, Belmonte la define como «un sistema creado para sustituir la falta de percepción visual por descripciones sonoras complementarias» cuya intención es «proporcionar información sobre: situación espacial, gestos, actitudes, paisajes, vestuario, etc.» (2013, p. 18). Álvarez (2014) puntualiza que esta narración se agrega a la pista de audio de dicho producto en los huecos o silencios entre diálogos, melodía y canciones, lo cual supone una importante restricción de índole temporal. Además, como apunta Díaz-Cintas (s.f.), esta información, según las normas, debe ser lo más objetiva posible y no debe causar en el espectador un esfuerzo cognitivo excesivo.

Con el objetivo de resolver la potencial duda acerca de la pertenencia de la labor audiodescriptora al ámbito de los Estudios de Traducción, Ramos (2013) se remonta a los tres tipos de traducción enunciados por Jakobson: interlingüística (entre lenguas), intralingüística (dentro de la misma lengua) e intersemiótica (entre códigos semióticos diferentes). Así, justifica que la AD es una traducción intersemiótica en la que el texto original contiene signos no

lingüísticos (imágenes, sonidos, etc.) que se traducen a signos lingüísticos (la narración en sí).

Hernández y Mendiluce (s.f.) explican que los géneros audiovisuales a los que más se aplica la técnica de AD en nuestro país son el cine y el teatro; si bien su uso en televisión es limitado. Además, los autores enumeran los pasos que los profesionales siguen en el proceso de la AD, concretamente en el caso de la AD de películas, en el que son clave tanto el rol del audiodescriptor como el del narrador. En dicho proceso, primero se decide si la película cumple con los requisitos de calidad y tiempo en cuanto a la imagen y el sonido para posteriormente hacer un visionado de la película ya traducida y doblada (en su caso) prestando especial atención a los aspectos potencialmente problemáticos, al espíritu global del filme y a los huecos de inserción. Después, se realiza la traducción intersemiótica de las imágenes seleccionadas y se elabora el guion, que más tarde se sincroniza con el objetivo de no solapar la AD con los diálogos. A continuación se ensaya, graba y revisa el guion, lo cual supone un proceso tecnológico complejo, para finalizar distribuyendo el producto final.

2.2.3. Tipos de audiodescripción

En el informe del CESyA (Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción) titulado «Competencias profesionales del subtitulador», Díaz-Cintas (2006) describe de manera breve las tres categorías de AD que se practican de manera general:

- La AD grabada para pantalla. En ella se describen programas con imágenes en movimiento: largometrajes, series de televisión, espectáculos, documentales y productos similares sin importar el soporte por el cual se distribuyen.
- La AD grabada para audioguías. Se aplica a productos estáticos: obras de arte, museos, galerías, exposiciones, espacios naturales y lugares donde la experiencia táctil es simulada tecnológicamente.

- La AD en directo o semi-directo. Se narra la AD de manera simultánea a la representación de eventos como obras de teatro, óperas, eventos deportivos, congresos y otras manifestaciones públicas.

2.2.4. Breve historia y evolución

Las primeras prácticas profesionales de AD se dieron en la década de 1980, como explica Díaz-Cintas (s.f.), en los teatros de EEUU. Sin embargo, en España ya se llevaban a cabo actividades similares en los años 1940, cuando se emitían por radio las descripciones de las películas proyectadas en el cine no solo para el público invidente, sino también para aquellos que no podían o deseaban asistir a las salas.

Posteriormente, a partir de 1987, la ONCE (Organización Nacional de Ciegos) lanzó un proyecto de AD de películas que sirvió de base para el sistema Audesc, impulsado en 1993. Esta iniciativa era parecida a las promovidas en otros países de Europa y se encargaba de realizar la AD, promoverla y distribuirla entre sus afiliados en forma de cintas VHS. Desde entonces, la ONCE se ha encargado de la mayor parte de la labor de AD en nuestro país, ofreciendo además hoy en día productos audiovisuales audiodescritos en línea a través de Audesc.

En cuanto a la presencia de la AD en televisión, algunas cadenas españolas comenzaron a emitir programas audiodescritos a partir de los años 1980, como TV3, y a ella se sumaron posteriormente Canal Sur o Televisió de Catalunya. Ramos (2013) destaca que, gracias al ejemplo marcado por países como Reino Unido, en el que la AD poco a poco fue ganándose un sitio en la programación gracias a la TDT, comenzaron a redactarse leyes que contemplaban el derecho de acceso a la información audiovisual por parte de las personas con discapacidad visual. En nuestro país fue la Ley General de Comunicación Audiovisual de 2010 la que dictó un mínimo de horas de emisión de programas audiodescritos, que iba aumentando cada año. Estas nuevas leyes

umentaron la demanda de profesionales e impulsaron la redacción de documentos oficiales que homogeneizaran las técnicas de AD. En España, esta evolución culminó con la publicación de la Norma UNE 153020 en 2005, la cual trataremos en detalle en el siguiente apartado.

En nuestros días, podemos decir que la comercialización de películas audiodescritas es, en comparación con otros países como EEUU o Reino Unido y con la de películas con SpS, bastante precaria. No obstante, como menciona Belmonte (2013), la actual TDT ha conseguido superar las dificultades impuestas por el sistema analógico, ya que permite asociar varias señales de audio a un programa de vídeo. En cuanto al cine, aún es necesario equipar las salas de proyección con los sistemas de recepción de FM correspondientes. En conclusión, en nuestro país no se ha forjado aún un mercado competitivo y maduro en el marco de la AD.

2.2.5. Norma UNE 153020

En nuestro país, como se ha mencionado en varias ocasiones, la norma UNE 153020 «Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías», redactada por AENOR en 2005, establece las técnicas a usar por los profesionales que realizan los productos audiodescritos para personas con discapacidad visual. La redacción de esta norma se realizó a partir de las preferencias y opiniones de los usuarios, empresas productoras de AD y audioguías, televisiones, Administración y otros profesionales en el contexto del comité técnico AEN/CTN 153 «Ayudas Técnicas para Personas con Discapacidad».

En su tesis, Arcos (2011) hace un repaso de las normas técnicas y la legislación que rigen la AD en la actualidad. El autor destaca la importancia de estos instrumentos pero también la de la sensibilización de cada individuo de la sociedad para conseguir que esta práctica sea realmente accesible para todos.

También subraya el peso de la concreción en las normas técnicas para facilitar el desarrollo legislativo que contemple estas actividades.

A continuación mencionamos brevemente cuáles son los aspectos más relevantes mencionados en la norma, recogidos por el autor:

- Se recomienda al audiodescriptor documentarse acerca del entorno y la temática de la obra para garantizar el uso del vocabulario apropiado.
- El guión debe reflejar la trama, los ambientes e información plástica de la imagen, sin censurar excesos ni compensar carencias.
- Los datos proporcionados deben ser fieles al tipo de obra y al público (infantil, adulto, juvenil) al que van dirigidos.
- El estilo del guión debe ser fluido, sencillo, con frases de construcción directa y debe evitar cacofonías, redundancias y pobreza idiomática.
- En su caso, debe utilizarse una terminología específica adecuada a la obra.
- Deben evitarse adjetivos imprecisos.
- Debe aplicarse la «regla espacio-temporal», por la cual se debe aclarar el cuándo, qué, dónde, quién y cómo de la situación.
- Debe incluirse la información contenida en subtítulos, letreros, avisos y títulos de crédito.
- No se deben adelantar acontecimientos de la trama ni interrumpir situaciones de tensión o suspense.
- Debe evitarse transmitir cualquier punto de vista subjetivo y no se debe describir lo que se deduce o desprende fácilmente del filme.

A propósito de la última recomendación mencionada, podemos mencionar que algunos autores como Ramos (2013)

o Limbach (2012) han llevado a cabo estudios acerca de la objetividad impuesta por la norma, poniéndola en duda ante la posibilidad de reflejar las emociones en el discurso audiodescrito.

Por este motivo, la mención de estas directrices tiene el mero objetivo de contextualizar cómo se lleva a cabo la tarea de AD en nuestros días.

2.3. Humor y traducción

2.3.1. Definición de humor

El humor es un concepto complejo que desde antaño se ha intentado analizar desde diversos campos de estudio: la psicología, la filosofía, la lingüística, etc.; si bien el enfoque que por nuestro propósito nos interesa es el lingüístico y, más concretamente, el traductológico. Zabalbeascoa define el humor como «todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto» (2001, p. 255). En otras palabras, se trata de toda aquella característica de un acto o texto que provoca en el receptor la risa o la sonrisa.

El autor también establece cinco clases de humor según su tono y objetivo: humor de entretenimiento, morboso, cáustico, inofensivo y pedagógico. En este trabajo, el humor que capta nuestra atención es el humor de entretenimiento, prioridad primera de cualquier producto audiovisual cómico como el que vamos a estudiar.

En su obra, Tolosa (2005) afirma que el humor un fenómeno universal; es decir, que está presente en todas las sociedades de nuestro planeta. Sin embargo, destaca que dicha universalidad no implica que todas las sociedades compartan las mismas maneras de representar y entender el humor. De hecho, como mencionan Hernández y Mendiluce, el humor está «estrechamente ligado a las raíces más idiosincráticas de una sociedad» (2004, p. 5).

Por lo tanto, y como veremos a continuación, el humor es otro de los

rasgos culturales diferenciales a los que se enfrenta el traductor y, además, en ciertos tipos textuales suele ser una prioridad. En el caso de la TAV, se sumarán las restricciones impuestas por los medios ya expuestas anteriormente a esta nueva restricción: mantener el efecto humorístico en el espectador.

2.3.2. Humor en textos audiovisuales

Como mencionábamos en el anterior apartado, un texto audiovisual también es, como cualquier tipo de texto, susceptible de tener cierto contenido humorístico o cómico.

Martínez Sierra (2010) sostiene que el humor se puede manifestar en un texto audiovisual a través de tres canales: el lingüístico, el sonoro y el visual.

A continuación ofrecemos ejemplos de cada una de estas tres categorías de chistes extraídos de la película que estudiamos en este trabajo:

Contextualización	Presentación de los personajes al inicio de la película.
Diálogo + AD	TOULA: Pasaron otro par de años y mi padre se trajo a su madre desde Grecia a vivir con nosotros porque no éramos lo bastante raros. ABUELA: Oye, turco asqueroso, no serás tú el que me rapte. [...] TOULA: Le dijimos que la guerra había terminado, pero seguía durmiendo con un cuchillo bajo la almohada.

Tabla 1. Ejemplo de chiste lingüístico.

Contextualización	Toula pide permiso a su padre para ir a la universidad. Él rechaza la idea llorando como un niño:
Diálogo + AD	GUS: ¿Por qué? ¿Por qué quieres dejarme? TOULA: No te estoy dejando, ¿no quieres que haga algo con mi vida? GUS: ¡Sí! ¡Cásate! ¡Ten hijos! ¡Pareces tan... vieja!

Tabla 2. Ejemplo de chiste sonoro.

Contextualización	Toula bosteza sentada al lado de su padre en el coche. Viste un atuendo poco cuidado.
Diálogo + AD	AD: Chicago, 5 de la madrugada. Un hombre de edad avanzada conduce y a su lado va una chica feúcha con gafas y orejeras rojas. La chica bosteza.

Tabla 3. Ejemplo de chiste visual.

Teniendo en cuenta estas tres categorías de chistes, podemos decir que serán de nuestro interés para el estudio de la AD aquellos que se apoyen en el canal visual, ya que son aquellos a los que no tienen acceso directo las personas con discapacidad visual.

Además, Martínez Sierra (2008) vuelve a definir la cuestión de la traducción audiovisual y el humor como una de prioridades y restricciones. Como explica el autor, desde el punto de vista

funcionalista, es decir, que tiene en cuenta la función última del texto, la prioridad principal en estos textos será la de respetar y conseguir el efecto humorístico del texto original, considerando siempre el humor mantenido como aquel en el cual la audiencia meta llega a unas conclusiones similares a las de la audiencia de la versión original.

De esta manera, esta será la principal prioridad (top priority) en una comedia romántica como es *Mi gran boda griega*. Por su parte, Zabalbeascoa (2001) establece como prioridades para las comedias televisivas, además de a la risa del espectador, la consecución de un buen nivel de audiencia y el entretenimiento.

Entre a las restricciones de la traducción del humor en textos audiovisuales, como hemos concluido en el apartado anterior, se situarán las propias de la modalidad más el mantenimiento del humor. Fuentes (2004) las enumera: la imagen, el ruido de la banda sonora y el ruido cultural, la diacronía, el título del producto audiovisual y el lenguaje tabú. A estas restricciones suma Martínez Sierra (2008) la aparición de los chistes paralingüísticos.

Todas estas restricciones hacen que algunos expertos, según Fuentes (2004) identifiquen la traducción audiovisual, junto a otros géneros, como paradigma de intraducibilidad. Sin embargo, él y otros autores como Hernández y Mendiluce (2004) defienden que el trasvase del humor es posible siempre y cuando no se mantenga un punto de vista formal (en cuanto a calidad técnica y traslativa) sino funcional: vender el producto audiovisual correspondiente en la cultura meta.

Algunos autores como Martínez Sierra (2009) se han atrevido a estudiar el elemento visual como una ayuda más que como una restricción en la traducción del humor en textos audiovisuales. El autor sostiene que, si bien la inamovilidad de la imagen puede ser un impedimento para la labor traductora en muchos casos, también favorece en muchos otros el mantenimiento del efecto humorístico y es un apoyo para el traductor.

2.3.3. La AD del humor

Como podemos deducir de la información expuesta con anterioridad, las numerosas restricciones técnicas y culturales que surgen de la práctica de la traducción audiovisual son también aplicables a la práctica de la AD. A esto podemos añadir la restricción del mantenimiento del humor, ya que muchos productos audiovisuales humorísticos son susceptibles de audiodescripción.

Concretamente en el caso de la AD existe, como hemos explicado, una restricción temporal muy clara: los fragmentos de narración deben introducirse en los silencios entre diálogos, música y otros sonidos. Así, la AD del humor se convierte en una tarea, cuanto menos, complicada y llena de restricciones. Lo interesante de esta práctica emana sobre todo de las decisiones que los profesionales de la AD toman al realizar la traducción semiótica de los chistes visuales o audiovisuales a la narración, que además debe ser encajada, como hemos dicho, en breves espacios de tiempo.

A diferencia de la traducción del humor en textos audiovisuales, la AD de productos humorísticos solo cuenta con investigaciones recientes, aunque cada vez más numerosas (Martínez Sierra, 2015). Del mismo modo, existen numerosos estudios sobre las posibilidades de traducción interlingüística de chistes verbales, pero escasean los trabajos acerca de la traducción intersemiótica o la traducción de chistes no verbales. No obstante, debemos destacar la obra de Martínez Sierra (2010, 2015), quien ha realizado varios análisis y acercamientos a los guiones audiodescritos de diferentes largometrajes humorísticos; y es precisamente uno de sus análisis el que desarrollaremos en este trabajo.

En su trabajo «La audiodescripción del humor: Un enfoque descriptivo y pragmático», Martínez Sierra (2015) se basa en las directrices que Vercauteren (2007) propone para la redacción de un guion audiodescrito (GAD) y en la teoría de la relevancia de Wilson y Sperber (2004)

para realizar el doble análisis descriptivo-pragmático de fragmentos de la versión audiodescrita de diferentes películas. Ya que es este análisis el que hemos utilizado como modelo para nuestro estudio, a continuación lo describimos con detalle junto a la teoría en la que se basa.

Las directrices de Vercauteren (2007) son las cuatro preguntas que dicho autor plantea acerca de la AD: qué se debe describir, cuándo se debe describir, cómo se debe describir y cuánto se debe describir. Las respuestas que ofrece son similares a las aconsejadas por la Norma UNE 153020, si bien hemos de destacar varios aspectos en concreto a los que el autor hace mención en su trabajo que nos son de especial interés debido a las características concretas del guiÓN audiodescrito escogido para nuestro estudio.

En primer lugar, considerando qué se debe describir, Vercauteren (2007) explica que, además de incluirse información sobre las imágenes, también debe hacerse referencia a los sonidos que no se identifiquen fácilmente, a las intervenciones en lenguas diferentes a la lengua origen y a los textos insertos en pantalla (créditos, subtítulos, logotipos, etc.). En segundo lugar, el autor recomienda generalmente describir todo aquello que se considere relevante; sin embargo, también denuncia la necesidad de investigar más este aspecto concreto de la AD, ya que el concepto de «relevante» puede ser relativo y subjetivo, sobre todo para un aspecto como el humor.

A través de la teoría de la relevancia, Wilson y Sperber (2004), que han ido desarrollándola con el tiempo, intentan explicar la comunicación humana afirmando que sus características fundamentales son la expresión y el reconocimiento de la intención de comunicar por parte del emisor y del receptor, respectivamente. Los autores desarrollan el modelo de comunicación inferencial, por el cual el emisor manifiesta su intención de transmitir un significado y el receptor deberá inferir dicha

manifestación, diferenciando entre lo que las palabras, sonidos o imágenes que el emisor expresa significan (sentence meaning) y lo que este quiere realmente significar (utterance meaning). Según este modelo, el código (enunciado lingüístico) es únicamente uno de los «inputs» que el receptor tiene que descodificar e interpretar.

De esta manera, los autores llaman «inputs» a los estímulos externos o representaciones internas (percepciones visuales, sonidos, enunciados, recuerdos, etc.) del proceso cognitivo de un intercambio de información. En este proceso cognitivo, un input será relevante, es decir, la comunicación será efectiva, cuando se combinen en la mente del receptor el conocimiento nuevo (supuestos contextuales) y el conocimiento ya existente (supuestos existentes). Esta suma de elementos visuales, sonoros y lingüísticos más el conocimiento previo harán que el receptor infiera la información que no está explícita e interprete la intención comunicativa del emisor. Como resultado, se producirá un cambio en la visión del mundo del receptor (efectos cognitivos), que puede tratarse de la adición de un supuesto existente a nuestro inventario (implicación contextual), del reforzamiento de un supuesto ya existente (reforzamiento) o del debilitamiento o abandono de uno (contradicción).

En el contexto de las directrices de Vercauteren (2007), Martínez Sierra (2015) selecciona en su obra los ejemplos del corpus de estudio basándose en las tres formas de crear humor en los textos audiovisuales que ya hemos explicado: a través del lenguaje, a través de los sonidos y a través de las imágenes. En este caso, en un primer análisis descriptivo el autor recopila una serie de ejemplos representativos de chistes expresados a través del sonido y de las imágenes (incluyendo los insertos, por su naturaleza visual), e incluye algunos basados en la lengua con el mero objetivo de contextualizar la obra. Con estos chistes más representativos que necesitan

audiodescripción para poder tener el efecto humorístico deseado, el autor simplemente realiza un recuento en el que menciona cuántos han sido mantenidos y cuántos no gracias a la audiodescripción. La conclusión que se extrae a través de los ejemplos es que la mayor parte de la labor de audiodescripción se hace con las imágenes, aunque no únicamente con estas. Además, la recomendación de Vercauteren de describir los sonidos cuando sean relevantes (en este caso, potencialmente humorísticos) también se cumple, así como la de insertar las narraciones únicamente en los silencios, lo cual supone una seria restricción que justifica la importante parte de chistes no descritos.

Por otro lado, en el contexto del principio de la relevancia, el autor aplica dicha teoría al humor e indica que los efectos cognitivos o «recompensa» se plasman a través de la risa externa o interna y que su función última es la diversión. En cuanto a una película audiodescrita, se trata de una situación comunicativa en la que los espectadores reciben supuestos contextuales a través de diálogos y sonidos y de ellos nacen los efectos cognitivos.

Sin embargo, la imposibilidad de acceso directo a las imágenes hace que la inferencia de supuestos no pueda ser efectiva en ocasiones y que los efectos cognitivos del producto humorístico no puedan lograrse. Así, en el análisis pragmático de su obra, el autor escoge una serie de situaciones de diferentes filmes en las que el espectador medio (Kovacic, 1995, citado en Martínez Sierra, 2015) puede realizar algún tipo de inferencia para recibir el efecto humorístico a partir de las imágenes. Entonces, desglosa estos ejemplos y explica los supuestos existentes y contextuales tanto de la versión original como de la AD y comprueba si esta última ha sustituido a aquellos supuestos contextuales contenidos en las imágenes.

Como conclusión, se vuelve a confirmar la importancia del papel del narrador en la proporción de información para que el

filme pueda cumplir sus fines con éxito, papel que, una vez más, se ve limitado por la restricción temporal.

Como se ha mencionado, es en el análisis recién descrito en el que hemos basado nuestro estudio cuantitativo y cualitativo. En cuanto a los cambios introducidos en dicho modelo, hemos clasificado los chistes estudiados en chistes lingüísticos basados en imágenes, chistes visuales acompañados de sonidos y chistes enteramente visuales; reduciendo la taxonomía que él propone en su análisis (chistes lingüísticos, sonoros y visuales).

Además, nuestro estudio descriptivo tiene un carácter cuantitativo, es decir, que recoge una serie de cifras que reflejan los aspectos más interesantes del humor contenido en la película audiodescrita (número de chistes audiodescritos, mantenidos, etc.), a diferencia del análisis descriptivo que el autor propone. Describimos con más detalles estos cambios en el siguiente capítulo.

En definitiva, podemos enmarcar la tarea de la AD del humor dentro de los límites de la TAV, una de las disciplinas más estudiadas y desarrolladas dentro de los Estudios de Traducción durante las últimas décadas. De hecho, la TAV es una materia sujeta a un cambio y evolución constantes, debido al progreso paralelo de las tecnologías de la información, de las cuales depende indudablemente. Esta dependencia tiene dos consecuencias claras: por un lado, supone la complicación de la práctica traductora, marcando una serie de restricciones sobre todo de tipo técnico; y, por otro, el aislamiento de los colectivos con discapacidades sensoriales, cuya accesibilidad a los productos audiovisuales es limitada.

Entre las actividades que hacen que estos productos sean accesibles para los colectivos discapacitados encontramos la AD, que puede llevarse a cabo de diferentes maneras, si bien todas ellas están supeditadas a la Norma UNE 153020, resultado de décadas de estudio y trabajo. Por supuesto, los productos audiovisuales humorísticos también deben hacerse

accesibles a todos los espectadores, y de ahí surge la actividad de la AD del humor, un ejercicio interesante por su particular complejidad.

3. Estudio 1

Tras introducir y explicar la base teórica en la que se apoya nuestro estudio, en este capítulo nos ocuparemos de contextualizar el estudio concreto que hemos realizado. Plantearemos los objetivos que perseguimos en nuestro trabajo y la hipótesis de la que partimos, describiremos el corpus de estudio incluyendo información sobre la película y los retos específicos que plantea y, por último, detallaremos la metodología y el modelo concreto de estudio que hemos seguido.

3.1. Objetivos e hipótesis

Como se ha explicado en el apartado anterior, la AD del humor puede llegar a convertirse en una ardua tarea en la que la gran cantidad de restricciones, concretamente la temporal, sumada a una prioridad tan concreta como es el mantenimiento del humor, puede provocar que en algunos casos no sea posible cumplir este objetivo. Nuestros dos objetivos principales son, por un lado, observar si el impacto humorístico es el mismo que se pretende en la película original a pesar de las grandes restricciones temporales y, por otro lado, llevar a cabo un estudio de la audiodescripción de la película *Mi gran boda griega* (Joel Zwick, 2002) con la intención de comprobar de qué manera se ha trasladado el humor.

Uno de los aspectos que más facilita la labor de la AD es sin duda la existencia de una regulación enfocada a las necesidades específicas de las personas con discapacidades visuales, ya que la existencia y seguimiento de unas directrices agiliza el proceso de AD y optimiza el disfrute del espectador. En nuestro país, como se ha mencionado con anterioridad (véase MARCO TEÓRICO), en 2005 se redactó la Norma UNE 153020 con

el objetivo de homogenizar los productos audiodescritos y mejorar su calidad respondiendo a las necesidades de los usuarios.

No obstante, no son pocos los autores que han estudiado dicha norma y han subrayado la necesidad de modificarla y mejorarla. Es el caso de Ramos (2013), que sostiene que los documentos publicados son «ambiguos o contradictorios en cuanto a algunos detalles»; por ejemplo, no se proporcionan demasiados detalles de carácter lingüístico, no se ofrecen ejemplos ilustrativos ni, como subraya Vercauteren (2007), se especifica de qué manera se debe seleccionar la información más relevante. También se suma a esta crítica Arcos (2011), que destaca, entre otras cosas, la imprecisión de la norma en cuanto a la locución y a las especificaciones técnicas del proceso de AD. Por último, Limbach (2012), al igual que Ramos, pone en duda el aspecto de la neutralidad u objetividad recomendado en las normas de AD como la Norma UNE y concluye asegurando, al contrario que la norma, que es necesario introducir elementos valorativos.

A partir de estas conclusiones partimos de que la tendencia es que las películas audiodescritas según la Norma UNE, dadas las múltiples desaprobaciones por parte de los expertos, no proporcionarán una AD más adecuada que aquellas que no la han respetado. Así, nuestra hipótesis de investigación plantea que la AD de *Mi gran boda griega* (2002), producida con anterioridad a la aplicación de la Norma UNE, mantendrá el humor pese a no regirse por estas directrices.

3.2. Corpus

El filme escogido para llevar a cabo el estudio que describimos es *Mi gran boda griega* (*My Big Fat Greek Wedding*), una comedia romántica estadounidense estrenada en el año 2002 y dirigida por Joel Zwick.

A continuación la describimos, justificamos su elección como objeto de estudio y destacamos sus particularidades.

3.2.1. Descripción de la película: trama y personajes

En *Mi gran boda griega* se retrata la transformación de la vida de Toula Portokalos, una joven de familia griega asentada en Estados Unidos que trabaja en el restaurante de su familia sin ningún pronóstico de compromiso ni cambio, lo cual preocupa a su padre y al resto de su familia, de carácter arraigadamente tradicional. Toula decide darle la vuelta a la situación saliendo de su zona de confort, y así conoce fortuitamente a Ian Miller, un joven y emocionante profesor con el cual se promete a pesar de la oposición de su padre. Las aspiraciones de Toula se ven frustradas por estos impedimentos, y Toula e Ian deberán superar las diferencias culturales entre las dos familias para poder estar juntos. Los personajes principales que aparecen a lo largo de nuestro corpus de ejemplos son: Toula, la chica protagonista que vive limitada por las costumbres de su familia; Gus, el padre de Toula, hombre muy patriótico y de carácter fuerte; Maria, la madre de Toula, una mujer sabia y astuta que ejerce de intermediaria entre Gus y Toula; Ian Miller, un joven profesor de literatura, sincero, comprensivo y apasionado; Nick, el hermano pequeño de Toula, un chico travieso y bromista; la tía Voula, una mujer descabellada y extravagante; y Nikki, la atrevida y pretenciosa prima de Toula.

Como hemos mencionado, en el filme que nos ocupa se engrandecen y oponen las divergencias entre la cultura norteamericana y la griega y ambos estereotipos y tópicos se explotan para conseguir el humor. Al tratarse de una película producida y emitida en Estados Unidos, se retratan más a menudo las costumbres griegas a través de los característicos personajes de la familia de Toula. Es concretamente destacable el papel de Gus, su padre, puesto que alrededor de su figura gira una parte importante del humor creado en el largometraje: su carácter paternalista y testarudo, sus extrañas costumbres e incluso su acento. Son precisamente los elementos paralingüísticos como el acento

o el tono (nos basamos, ciertamente, en la versión doblada al español) los que proporcionan otra parte considerable de los chistes del filme, también a través de personajes como la tía Voula o Maria. En el siguiente apartado detallaremos de qué más formas concretas se plasma el humor en esta película y por qué suponen un reto para su AD.

3.2.2. Retos específicos y humor en *Mi gran boda griega*

El texto audiovisual que estudiamos es una AD grabada para pantalla: un largometraje con imágenes en movimiento para el cual la descripción se graba de manera previa. En cuanto a las prioridades y restricciones de este texto audiovisual concreto, ya hemos indicado que se corresponderán con las de una comedia romántica audiodescrita. Por lo tanto, encontraremos la risa del espectador como prioridad última, además del consecuente buen nivel de audiencia y otros aspectos económicos que no nos conciernen en nuestro estudio. En cuanto a las restricciones, la más preponderante será la temporal: la descripción de sonidos, imágenes y demás elementos deberá insertarse en los silencios de la banda sonora. A eso le sumamos la del propio mantenimiento del humor, que actúa a la vez de prioridad y restricción, ya que debe quedar plasmado en estas breves narraciones todo el humor contenido en las fugaces imágenes.

Para explicar qué tipo de humor aparece en este largometraje, recurrimos a la taxonomía propuesta por Martínez Sierra (2010) que, como ya explicamos, indica que el humor puede plasmarse en un texto audiovisual a través del lenguaje, el sonido o la imagen. En cuanto al humor creado a través del lenguaje, se trata de aquel que construye elementos con un potencial efecto humorístico a través de la palabra oral en los diálogos de los personajes. En principio, no es este tipo de chiste el que más nos interesa para el estudio que explicaremos más tarde, ya que no supone un reto reflejarlo en la AD: en circunstancias ideales, el espectador

invidente no tendrá problema al acceder a los chistes basados en el lenguaje. Sin embargo, sí serán de nuestro interés los chistes complejos expresados a través del lenguaje pero fundados en imágenes o elementos visuales, ya que a esta clase de chistes, a medio camino entre lingüísticos y visuales, no tendrán los espectadores de la AD acceso completo. Por ende, es importante observar si el plano visual en el que se apoyan se describe.

Por otro lado, también tiene cabida en esta película el humor creado a través de los sonidos. Podríamos incluir en este grupo la gran cantidad de chistes creados a partir de elementos paralingüísticos (tono, timbre, vocalizaciones, pausas, silencios, acentos, etc.) mencionados anteriormente. Además, se presentan en el filme ocurrencias fundamentadas en imágenes pero acompañadas por sonidos, a los cuales también tienen acceso los espectadores con discapacidad visual. Cabe mencionar la mencionada alusión a la descripción de los sonidos en las directrices de AD de Vercauteren (2007), que asegura que si estos no son fácilmente reconocibles y sirven de base para el humor, deben describirse para hacer llegar este efecto a la audiencia de la película audiodescrita.

Por último encontramos la categoría que más nos atañe en este trabajo: el humor creado a través de la imagen exclusivamente. El contenido visual (gestos o circunstancias de apariencia graciosa) de *Mi gran boda griega* constituye también una de las bases del humor de la película. Nos es de especial interés este contenido porque su inclusión en el guion audiodescrito es fundamental para hacer partícipes a los espectadores invidentes del humor contenido en el filme, cuyo mantenimiento, como hemos mencionado, es una prioridad principal. Incluimos aquí también, como Martínez Sierra, los chistes que parten de la información contenida en insertos (subtítulos, carteles, etc.) debido a su naturaleza visual. Por supuesto, prestaremos especial atención a aquellos chistes que dependen de la intervención del narrador para poder mantenerse.

Así, clasificaremos nuestro corpus de ejemplos en estas tres clases de chistes: chistes lingüísticos basados en imágenes, chistes visuales acompañados de sonidos y chistes puramente visuales.

3.3. Metodología del estudio

Como se ha indicado con anterioridad, el modelo de análisis que seguiremos en este trabajo es el que utiliza Martínez Sierra (2015) en su artículo «La audiodescripción del humor: Un enfoque descriptivo y pragmático». Es en este doble análisis en el que nos basamos para extraer nuestras propias conclusiones del largometraje escogido. En nuestro caso, el estudio se ha estructurado en torno a cuatro fases:

a) Fase de visionado e identificación de escenas audiodescritas. Previamente al comienzo del estudio en sí, se llevó a cabo un primer visionado de este filme, se comprobó que la AD de la película estaba a nuestra disposición y se accedió a ella a través de Audiocinemateca¹. Tras esto, procedimos a visionar la película con AD y a comprobar que esta era susceptible de ser estudiada.

b) Fase de selección de escenas. Posteriormente, se realizó un segundo visionado de la película en el que se identificaron las escenas de humor más significativas y representativas, sin tener en cuenta si contenían AD. Esta serie de chistes se recopiló y se transcribió para nuestro posterior estudio.

c) Fase de clasificación de escenas. A continuación, observando las tendencias manifestadas en la película, las escenas recopiladas se sometieron a una separación entre los tres tipos de chistes mencionados con anterioridad: lingüísticos basados en imágenes, acompañados por sonidos y visuales.

d) Fase de estudio. Una vez teníamos el corpus de estudio hicimos un recuento de los chistes audiodescritos

y mantenidos en la versión estudiada, que resultó en el estudio cuantitativo. Después, para el estudio cualitativo redujimos el corpus de ejemplos a aquellos más representativos, reflejando ejemplos de todos los casos y los fuimos analizando individualmente para averiguar las razones últimas de la producción del humor y las estrategias empleadas por el traductor.

En cuanto a los cambios introducidos en el modelo de estudio de Martínez Sierra, hemos explicado que hemos clasificado los chistes estudiados en chistes lingüísticos basados en imágenes, chistes visuales acompañados de sonidos y chistes enteramente visuales; reduciendo así la clasificación propuesta en su análisis (chistes lingüísticos, sonoros y visuales). Esto se debe a las características concretas del humor manifestado en *Mi gran boda griega* y a nuestro objetivo de comprobar de qué manera concreta se ha intentado conservar el humor.

Asimismo, a diferencia del análisis descriptivo que el autor propone, nuestro estudio descriptivo tiene un carácter cuantitativo, es decir, que recoge una serie de cantidades que reflejan los aspectos más interesantes del humor contenido en la película audiodescrita (número de chistes audiodescritos, mantenidos, etc.). En cambio, en el segundo estudio, el cualitativo, empleamos el modelo de tabla de análisis utilizado por el autor.

Cada ejemplo se expone en una tabla única, en la que, tras detallar en qué contexto transcurre la escena, se ofrece una transcripción de sus diálogos y AD y se introducen los supuestos existentes requeridos tanto en la versión original (VO) como en la versión audiodescrita (considerando a ambas audiencias en igualdad de condiciones en cuanto a estos conocimientos previos). En esta misma tabla, se enumeran los supuestos contextuales adquiridos por el espectador de la VO y los obtenidos por el espectador de la versión audiodescrita y, por último, se desarrolla el análisis pragmático de los efectos cognitivos producidos a

¹ Se trata de una página web (<https://audiocinemateca.com/>) que ofrece películas, series, cortometrajes y documentales en Audesc.

partir de los supuestos enumerados con anterioridad —se detalla cómo interactúan y se combinan entre ellos en ambas versiones— y se concluirá con un breve comentario como definición de lo ocurrido en cada ejemplo.

4. Estudio 2

En este apartado desarrollaremos el estudio pragmático descrito y documentado en los apartados anteriores, basado en el trabajo de Martínez Sierra (2013) «La audiodescripción del humor: un enfoque descriptivo y pragmático».

En primer lugar, llevaremos a cabo un estudio cuantitativo de los chistes identificados en el largometraje, y, en segundo lugar, presentaremos el estudio cualitativo de doce de los fragmentos estudiados, a partir de un análisis pragmático basado en la teoría de la relevancia expuesta en el MARCO TEÓRICO. En último lugar, resumiremos brevemente los resultados de estos dos estudios.

4.1. Estudio cuantitativo

A continuación reflejamos, a través de una tabla y tres gráficos, el recuento de las diferentes categorías de chistes en cuanto a los distintos aspectos estudiados, en cuyas cifras se basa este estudio cuantitativo.

En la tabla siguiente presentamos en

primer lugar un recuento del número de chistes por categoría —chistes lingüísticos basados en imágenes, visuales acompañados por sonidos y los puramente visuales— que hemos detectado en la película.

En segundo lugar, determinamos cuántos de estos chistes van acompañados de la AD pertinente de elementos visuales que generan el humor y seguidamente especificamos cuántos han conseguido ser transmitidos en la versión audiodescrita.

Con base en esas cifras, hacemos posteriormente un recuento de los chistes que no han sido reflejados en la AD.

En la última columna, con el objetivo de reflejar también la proporción de humor perdida en el largometraje, también hemos recogido el número de chistes en los que el humor no se ha mantenido, reflejando la posibilidad de que la comicidad pueda haber sido transmitida por otros medios o de que en un fragmento acompañado de AD no se hayan descrito los elementos específicos que generan el humor.

Por último, la última fila de nuestra tabla refleja la suma de todos los chistes que aparecen en la película, así como cuántos de ellos han sido audiodescritos, cuántos se han conseguido mantener, cuántos no han ido acompañados de AD y cuántos no se han podido conservar en la versión audiodescrita.

Tipo de chiste	Nº total	Nº AD	Nº mantenidos	Nº no AD	Nº no mantenidos
Lingüístico basado en imágenes	7	6	7	1	0
Visual acompañado de sonidos	13	9	11	4	2
Puramente visual	33	25	26	8	7
Tres categorías	53	40	44	13	9

Tabla 4: Recuento de chistes de *Mi gran boda griega*.

A continuación mostramos estas cifras de manera más visual en forma de gráficos:

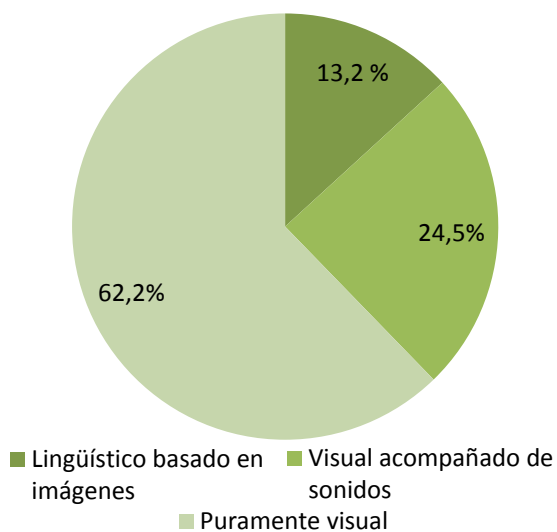


Gráfico 1. Aparición de categorías de humor en Mi gran boda griega.

El gráfico anterior recoge la proporción porcentual de las tres categorías de humor diferentes según su presencia en el filme que nos ocupa.

El segundo gráfico refleja la magnitud de humor que ha sido reflejada en la AD de la película, tanto de las tres categorías estudiadas como del total de chistes que hacen aparición.

En el tercer gráfico se representa, de manera similar a la del Gráfico 2. Humor audiodescrito en Mi gran boda griega, la proporción de chistes lingüísticos basados en imágenes, visuales acompañados de sonidos y puramente visuales que han conseguido mantenerse en la versión audiodescrita, así como la parte del total de chistes que se ha conservado.

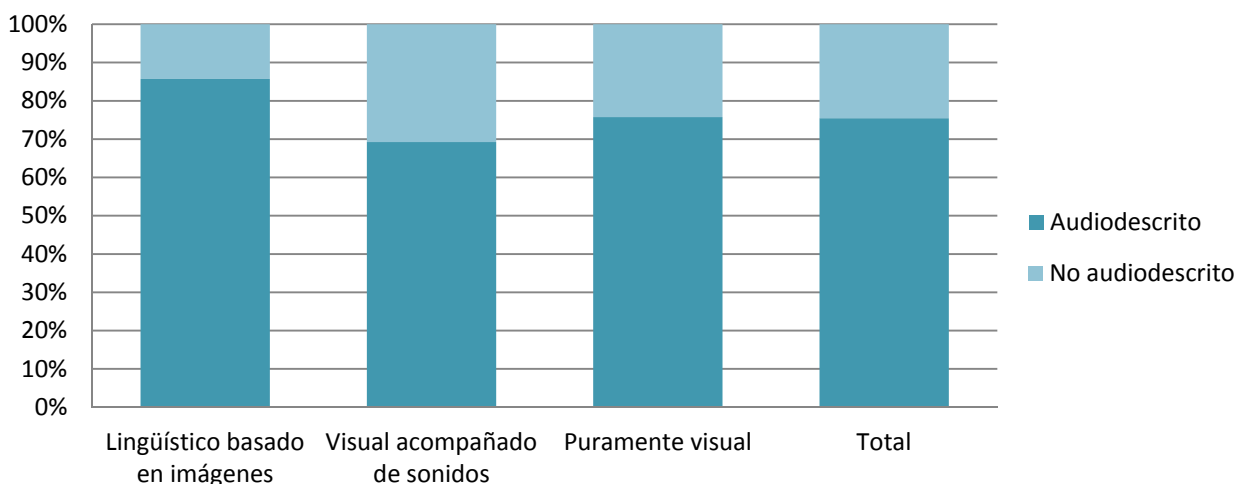


Gráfico 2. Humor audiodescrito en Mi gran boda griega.

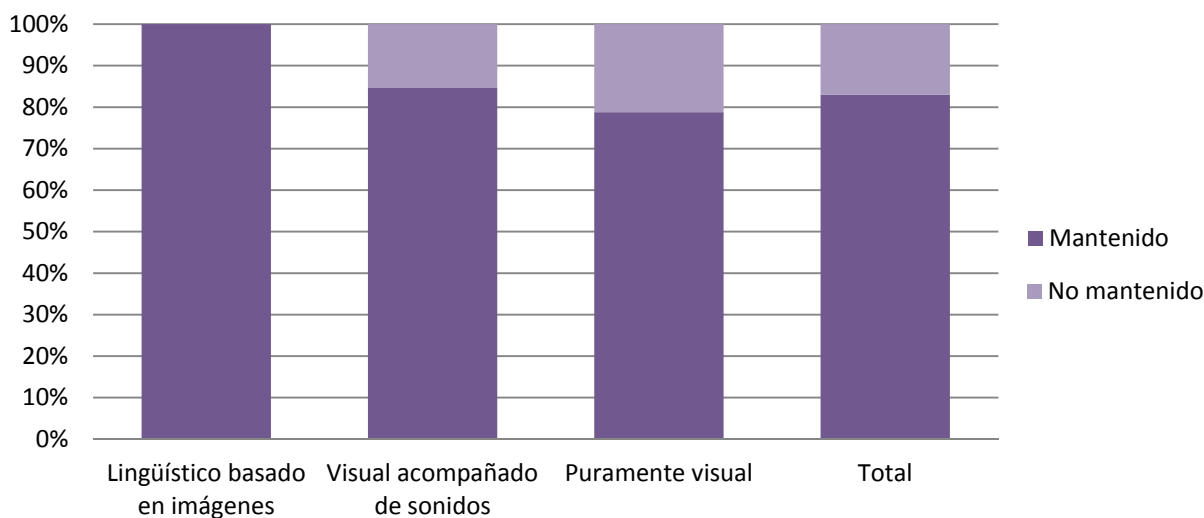


Gráfico 3. Humor mantenido en Mi gran boda griega.

A la vista de los resultados, resulta evidente que el tipo de chiste más recurrente en *Mi gran boda griega* es, dentro de los tres analizados, el chiste puramente visual (véase Gráfico 1). Esta clase de chiste aparece un total de 33 veces (62,2 %), mientras que los otros dos tipos de ocurrencias estudiadas se manifiestan en un número de ocasiones considerablemente menor: 13 veces en el caso de los chistes visuales acompañados por sonidos (24,5 %) y 7 en el caso de los lingüísticos basados en imágenes (13,2 %).

Por otro lado, en la tercera columna de la Tabla 4: Recuento de chistes de *Mi gran boda griega* y en el Gráfico 2 podemos observar que generalmente la proporción de chistes acompañados de AD es notablemente amplia: 6 de los 7 chistes lingüísticos han sido descritos (85,7 %), 9 de los 13 acompañados por sonidos se han reflejado en la AD (69,2 %), de la misma manera que 25 de los 33 visuales (75,7 %). Según estas cifras, podríamos confirmar que el trabajo de AD realizado en este filme ha sido el adecuado y ha cumplido su fin, el de transmitir el humor a las personas con deficiencias visuales.

Sin embargo, como observamos en la tercera columna de la tabla, existe una diferencia entre el número de chistes audiodescritos y el número de chistes mantenidos. Ya que en el caso de las tres modalidades el número de chistes audiodescritos es menor al de chistes conservados, podemos adelantar que en muchos casos los chistes se mantienen gracias a la información aportada fuera de la AD. Estudiaremos estos casos con más detalle en el estudio cualitativo.

En cuanto a la cantidad de chistes mantenidos mostrado en la cuarta columna de la Tabla 4: Recuento de chistes de *Mi gran boda griega* y en el Gráfico 3, podemos afirmar que, independientemente del hecho de ir acompañados por una descripción, la proporción de chistes mantenidos en cuanto al total es bastante significativa: 83 % frente al 17 % de chistes no mantenidos. Mientras que la totalidad

de los chistes lingüísticos basados en imágenes ha conseguido conservarse, se han mantenido 11 de los 13 visuales acompañados por sonidos (84,6 %) y 26 de los 33 completamente visuales (78,7 %). Basándonos en estas cifras podemos decir, en principio, que el manejo del humor en la película que nos ocupa ha tenido éxito en su tarea.

En la tabla y gráficos anteriores hemos recogido también tanto la cantidad de chistes carentes de AD como la de chistes que no han sido mantenidos por cualquier motivo al margen de la AD. Dichas cantidades muestran que la relación entre el total de chistes analizados y la cantidad de chistes que no han conseguido mantenerse es mínima. En el caso de las ocurrencias lingüísticas, como hemos mencionado, ninguna se ha perdido en la versión audiodescrita y, por el contrario, tan solo 2 chistes de los 13 visuales acompañados de sonidos no han conseguido mantenerse (15,4 %). Por último, 7 chistes meramente visuales no se han logrado conservar (21,3 %); una cifra relativamente baja teniendo en cuenta que el total es de 33.

Dichas pérdidas podrían deberse a diversas causas, como es la notable restricción temporal que conlleva el proceso de audiodescripción, de la que ya hemos hablado. Todas estas posibles razones serán estudiadas en cada caso en concreto en el estudio cualitativo.

4.2. Estudio cualitativo

En esta parte, procedemos a realizar el análisis discursivo de un total de doce chistes extraídos del corpus de estudio. Como hemos explicado, los chistes serán divididos en tres grupos: chistes lingüísticos basados en imágenes, chistes visuales acompañados de sonidos y chistes puramente visuales.

4.2.1. Chistes lingüísticos basados en imágenes

A continuación llevamos a cabo el análisis de cuatro chistes de carácter visual siguiendo el modelo de tabla explicado.

Ejemplo 1

Toda la familia de Toula se encuentra en la cocina con Ian, que quiere agradecer a Maria que le haya preparado algo de comer. En este ejemplo, el chiste está basado en el mensaje en griego que Ian

dirige a Maria sin saberlo, un comentario obsceno transmitido por Nick en una de sus numerosas bromas. Al igual que en repetidas ocasiones, los subtítulos reflejados en la imagen nos transmiten la base de la ocurrencia.

<p>Diálogo + AD</p>	<p>IAN: ¿Cómo se dice «gracias» en griego? NICK: Orea bizía. IAN: Orea bizía. NICK: Eso es, ya lo tienes. IAN: (a Maria) ¡Orea bizía! AD: Buen par de tetas. MARIA: ¿Qué?</p>
<p>Supuestos existentes (VO y AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian es estadounidense y no sabe hablar griego. 2. Toula y su familia son griegos. 3. Ian es un hombre inocente y confía en Nick. 4. Nick es un chico gamberro. 5. Un comentario acerca de los pechos de una mujer puede ser ofensivo, sobre todo en una relación entre yerno y suegra. 6. Ian no pretende ofender a Maria.
<p>Supuestos contextuales (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian pregunta a Nick cómo decir «gracias» en griego. 2. Nick responde a Ian que «gracias» se dice «Orea bizía» en griego. 3. Ian dice «Orea bizía» a Maria. 4. «Orea bizía» significa «Buen par de tetas» en griego. 5. María y toda la familia se sorprenden por las palabras de Ian.
<p>Supuestos contextuales (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian pregunta a Nick cómo decir «gracias» en griego. 2. Nick responde a Ian que «gracias» se dice «Orea bizía» en griego. 3. Ian dice «Orea bizía» a Maria. 4. «Orea bizía» significa «Buen par de tetas» en griego. 5. María y toda la familia se sorprenden por las palabras de Ian.

<p>Efectos cognitivos (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 1 (que Ian pregunte a Nick cómo decir «gracias» en griego) refuerza el SE 1 (que Ian no sabe hablar griego). 2. La combinación de los SC 2 y 4 (que Nick le dice a Ian que «gracias» se dice «Orea bizía» y que esto signifique «Buen par de tetas» en griego) refuerza el SE 4 (que Nick es un chico travieso) y contradice el SE 6 (que Ian no pretende ofender a Maria). 3. La combinación de los SC 3 y 4 (que Ian le diga «Orea bizía» a Maria y que esto signifique «Buen par de tetas» en griego) refuerza el SE 5 (que un yerno puede ofender a su suegra si hace un comentario sobre sus pechos). 4. El SC 5 (que María y toda la familia se sorprendan ante el comentario de Ian) refuerza el SE 5 (que un comentario así puede llegar a ofender a una mujer).
<p>Efectos cognitivos (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 1 (que Ian pregunte a Nick cómo decir «gracias» en griego) refuerza el SE 1 (que Ian no sabe hablar griego). 2. La combinación de los SC 2 y 4 (que Nick le dice a Ian que «gracias» se dice «Orea bizía» y que esto signifique «Buen par de tetas» en griego) refuerza el SE 4 (que Nick es un chico travieso) y contradice el SE 6 (que Ian no pretende ofender a Maria). 3. La combinación de los SC 3 y 4 (que Ian le diga «Orea bizía» a Maria y que esto signifique «Buen par de tetas» en griego) refuerza el SE 5 (que un yerno puede ofender a su suegra si hace un comentario sobre sus pechos). 4. El SC 5 (que Maria y toda la familia se sorprendan ante el comentario de Ian) refuerza el SE 5 (que un comentario así puede llegar a ofender a una mujer).

Tabla 5. Ejemplo 1.

En esta escena, el contenido humorístico vuelve a ser en gran medida de carácter lingüístico. Sin embargo, vuelve a aparecer en este fragmento una intervención en griego, lengua posiblemente desconocida por los espectadores.

En la versión original no audiodescrita, la traducción de esta intervención se pone a disposición de la audiencia a través de los subtítulos y es fundamental para la producción del humor.

En la versión audiodescrita se narran estos subtítulos debido a su carácter visual, de manera que los espectadores con problemas visuales pueden acceder a

esta información y, gracias a ello, tienen acceso al chiste de esta escena y los efectos cognitivos producidos son los mismos.

Ejemplo 2

En este fragmento de humor, Harrid, la madre de Ian, entrega un «bunt» (postre) a Maria, la cual se extraña por la forma característica del pastel cuando lo recibe.

Este ejemplo de chiste explota las diferencias sociales entre Grecia y EEUU, a la vez que juega también con la ignorancia de la familia Portokalos, más concretamente la de Maria.

Diálogo + AD	MARIA: Esta tarta tiene un agujero.
Supuestos existentes (VO y AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. En muchas culturas es costumbre entregar un regalo cuando se visita una casa. 2. La gastronomía puede variar de unas culturas a otras. 3. En muchas culturas es de mala educación hacer comentarios negativos acerca de un obsequio delante de la persona que lo entrega. 4. La mayoría de personas suelen ser conscientes de estas diferencias culturales.
Supuestos contextuales (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rodney y Harrid llegan a la casa de los Portokalos. 2. Harrid entrega un pastel a Maria. 3. María se sorprende por la curiosa forma del pastel.
Supuestos contextuales (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rodney y Harrid llegan a la casa de los Portokalos. 2. Harrid entrega un pastel a Maria. 3. María se sorprende por la curiosa forma del pastel.
Efectos cognitivos (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 2 (que Harrid regale un pastel a la familia Portokalos) refuerza el SE 1 (que se suele hacer un presente cuando se visita una casa). 2. El SC 3 (que Maria se sorprenda por la forma del pastel) refuerza el SE 2 (que los postres y sus formas pueden variar de una cultura a otra) y contradice los SC 3 y 4 (que en algunas culturas hacer comentarios sobre un regalo es de mala educación y que la mayoría de la gente conoce dichas normas sociales).
Efectos cognitivos (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 2 (que Harrid regale un pastel a la familia Portokalos) refuerza el SE 1 (que se suele hacer un presente cuando se visita una casa). 2. El SC 3 (que Maria se sorprenda por la forma del pastel) refuerza el SE 2 (que los postres y sus formas pueden variar de una cultura a otra) y contradice los SC 3 y 4 (que en algunas culturas hacer comentarios sobre un regalo es de mala educación y que la mayoría de la gente conoce dichas normas sociales).

Tabla 6. Ejemplo 2.

En este caso, el elemento visual clave que origina el chiste (el hecho de que el pastel tenga un agujero en el centro) es descrito por Maria en su intervención en los diálogos. Por tanto, a pesar de la ausencia de AD en este fragmento, los espectadores

que no tienen acceso a la imagen pueden extraer la misma información de la escena que un espectador que pueda verla. Así, las conclusiones obtenidas por ambas audiencias son las mismas, y, por lo tanto, el humor se mantiene.

Ejemplo 3

Ian y sus padres conocen por primera vez a la familia de Toula al completo. Como en repetidas ocasiones durante la película, Nick aprovecha el desconocimiento de

la lengua griega por parte de Ian para hacerle decir otro comentario indecente frente a la familia de Toula. Esta intervención es subtitulada en la versión original, con lo cual el chiste tiene una dimensión visual y lingüística.

<p>Diálogo + AD</p>	<p>NICK: ¡Hola, Ian! Me alegro de verte, tío. Oye, creo que deberías decir «Exo tría arxidía». Significa «vamos todos a la casa». Me parece que a la gente le gustaría.</p> <p>IAN: Exo tría arxidía... No voy a volver a picar, Nick. ¡Angelo! ¿Cómo se dice «vamos todos a la casa?».</p> <p>ANGELO: Exo tría arxidía.</p> <p>IAN: ¡Atención! ¡Exo tría arxidía!</p> <p>AD: Tengo tres testículos</p>
<p>Supuestos existentes (VO y AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian es estadounidense y no sabe hablar griego. 2. Toula y su familia son griegos. 3. Ian es un hombre inocente y confía en Nick. 4. Nick y Angelo son chicos gamberros. 5. Nick ha gastado bromas a Ian anteriormente. 6. Tener tres testículos no es una característica común. 7. Hablar sobre testículos y otras partes del cuerpo puede considerarse obsceno.
<p>Supuestos contextuales (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nick e Ian se saludan. 2. Nick le sugiere a Ian que diga «Exo tría arxidía». 3. Ian desconfía. 4. Ian comprueba el significado preguntando a Angelo. 5. Angelo le confirma el significado. 6. Ian grita «Exo tría arxidía». 7. «Exo tría arxidía» significa «tengo tres testículos».
<p>Supuestos contextuales (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nick e Ian se saludan. 2. Nick le sugiere a Ian que diga «Exo tría arxidía». 3. Ian desconfía. 4. Ian comprueba el significado preguntando a Angelo. 5. Angelo le confirma el significado. 6. Ian grita «Exo tría arxidía». 7. «Exo tría arxidía» significa «tengo tres testículos».

<p>Efectos cognitivos (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 3 (que Ian desconfíe de Nick) refuerza el SE 5 (que Nick le ha gastado bromas a Ian en alguna ocasión). 2. El SC 4 (que Ian pregunte qué significa la frase) refuerza el SE 1 (que Ian no sabe hablar griego). 3. La combinación de los SC 6 y 7 (que Ian haya gritado «tengo tres testículos» en griego) contradice el SE 7 (que hablar acerca de los testículos puede ser obsceno). 4. La combinación de los SC 2, 5 y 7 (que Nick haya sugerido a Ian que diga «tengo 3 testículos» en griego y que Angelo se lo haya confirmado) refuerzan el SE 4 (que Nick y Angelo son chicos gamberros).
<p>Efectos cognitivos (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 3 (que Ian desconfíe de Nick) refuerza el SE 5 (que Nick le ha gastado bromas a Ian en alguna ocasión). 2. El SC 4 (que Ian pregunte qué significa la frase) refuerza el SE 1 (que Ian no sabe hablar griego). 3. La combinación de los SC 6 y 7 (que Ian haya gritado «tengo tres testículos» en griego) contradice el SE 7 (que hablar acerca de los testículos puede ser obsceno). 4. La combinación de los SC 2, 5 y 7 (que Nick haya sugerido a Ian que diga «tengo 3 testículos» en griego y que Angelo se lo haya confirmado) refuerzan el SE 4 (que Nick y Angelo son chicos gamberros).

Tabla 7. Ejemplo 3.

En este fragmento, el humor vuelve a estar fundado sobre un elemento visual: los subtítulos. La narración por parte del locutor describe estos subtítulos y, por ende, resulta en los mismos supuestos contextuales para ambas audiencias.

Además, como podemos observar, los efectos cognitivos producidos a partir de la misma información han sido también iguales. En definitiva, la AD de los subtítulos ha sido clave para la proporción de información visual y el consecuente mantenimiento del humor de la escena en la versión audiodescrita.

Ejemplo 4

El día de la boda de Toula e Ian, todas las mujeres de la familia Portokalos ayudan a Toula a prepararse. En esta escena, se aprovecha la apariencia de Toula en su traje de boda, de aspecto aparatoso, para realizar una curiosa comparación con el

hombre de las nieves. Así, la intervención oral de Toula en los diálogos refleja el aspecto mostrado en las imágenes.

El chiste presente en este fragmento reside tanto en la imagen como en el diálogo. En este caso, en la escena se describen las acciones de los personajes pero no su aspecto; por tanto el espectador con deficiencias visuales no puede acceder al núcleo del chiste: el aspecto del vestido de Toula. Sin embargo, la propia comparación que establece Toula proporciona al espectador invidente una idea de cómo es su apariencia. En otras palabras, la ausencia de AD de las imágenes podría justificarse por la descripción explicitada en los diálogos, accesibles para la audiencia con dificultades para ver. Así, la información derivada de ambas versiones varía pero resulta en unos efectos cognitivos semejantes debido a la información aportada por los diálogos.

En definitiva, a través de estos cuatro ejemplos extraídos del filme hemos observado que la mayoría de chistes lingüísticos basados en imágenes son chistes en los que la imagen a describir se corresponde con insertos (subtítulos), mientras que también se incluye una proporción de chistes basados en otros

elementos visuales como actitudes o gestos de los personajes. Además, hemos percibido que dichos elementos visuales suelen ser mencionados en la AD y que, en ciertas ocasiones, esta información se hace accesible a través de los diálogos, lo cual justifica la ausencia de AD en el fragmento.

<p>Diálogo + AD</p>	<p>AD: María trae el traje de novia. Voula sale a dar la noticia. TÍA VOULA: ¡Está lista!</p> <p>AD: Las damas de honor corren a la habitación de Toula. Se arremolinan alrededor de las otras mujeres. El círculo se abre, Toula se levanta y se dirige al espejo.</p> <p>TOULA: Soy el yeti.</p>
<p>Supuestos existentes (VO y AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La familia de Toula es muy tradicional y suele tener costumbres poco acordes con las del resto de la sociedad en la que viven. 2. El vestido de Toula es llamativo y ostentoso. 3. El Yeti es un monstruoso hombre de las nieves, característico por su gran tamaño y su largo pelo blanco. 4. La intención del vestido es favorecer a Toula.
<p>Supuestos contextuales (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. María entrega el vestido de novia a Toula. 2. Toula se pone el vestido de novia ante la presencia de todas las mujeres de su familia. 3. Toula asegura que se parece a El Yeti.
<p>Supuestos contextuales (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. María entrega el vestido de novia a Toula. 2. Toula se pone el vestido de novia ante la presencia de todas las mujeres de su familia. 3. Toula asegura que se parece a El Yeti.
<p>Efectos cognitivos (VO)</p>	<p>1. El SC 3 (que Toula asegure que su aspecto es similar al de El Yeti) refuerza el SE 2 (que su vestido es llamativo) y el SE 1 (que la familia de Toula no suele cumplir las reglas sociales); y contradice la combinación de los SE 3 y 4 (que el vestido de Toula debe favorecerla y que El Yeti es una criatura monstruosa).</p>
<p>Efectos cognitivos (AD)</p>	<p>1. El SC 3 (que Toula asegure que su aspecto es similar al de El Yeti) refuerza el SE 2 (que su vestido es llamativo) y el SE 1 (que la familia de Toula no suele cumplir las reglas sociales); y contradice la combinación de los SE 3 y 4 (que el vestido de Toula debe favorecerla y que El Yeti es una criatura monstruosa).</p>

Tabla 8. Ejemplo 4.

4.2.2. Chistes visuales acompañados de sonidos

Al igual que en el apartado anterior, realizamos ahora el análisis de otros cuatro segmentos de humor, en este caso humor visual acompañado de sonidos.

Ejemplo 5

Al inicio de la película, Toula presenta a su padre, Gus, quien limpia el coche frente a su casa. Se trata de un chiste muy recurrente a lo largo de la película: la creencia por parte de Gus de que el limpiacristales cura las heridas. Esta vez, la ocurrencia se muestra en la película a través de un sonido difícil de reconocer: el del aspersor del limpiacristales.

Diálogo + AD	TOULA (OFF): Mi padre solo creía en dos cosas: que los griegos tenían que enseñar a los no griegos lo que es ser griegos y que toda dolencia, desde soriasis hasta sarpullido, se puede curar con limpiacristales.
Supuestos existentes (VO y AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gus está muy orgulloso de la cultura griega. 2. Gus reside en EEUU. 3. Gus es un hombre tradicional y poco instruido. 4. El limpiacristales es un producto de limpieza que no cura las heridas.
Supuestos contextuales (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gus limpia el coche frente a su casa. 2. Gus aplica limpiacristales en un sarpullido que se ve en la mano.
Supuestos contextuales (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gus utiliza el limpiacristales.
Efectos cognitivos (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 2 (que Gus se aplique limpiacristales en un sarpullido) contradice el SE 4 (que dicha acción no surte efecto). 2. El SC 2 (que Gus se aplique limpiacristales en un sarpullido) también refuerza el SE 3 (que Gus no es un hombre culto).
Efectos cognitivos (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 1 (que Gus use el limpiacristales) contradice el SE 4 (que dicha acción no surte efecto). 2. El SC 2 (que Gus use el limpiacristales) también refuerza el SE 3 (que Gus no es un hombre culto).

Tabla 9. Ejemplo 5.

En este ejemplo, la imagen en la que se basa el chiste —el hecho en sí de que Gus se aplique limpiacristales en una herida— no se describe en la AD. Sin embargo, la audiencia de la película audiodescrita accede a esta información a través del sonido (potencialmente difícil de reconocer) y de la propia narración de los hechos por parte de Toula. Su alusión a este elemento hace que las personas

que no tienen acceso a la imagen puedan inferir esta información y, por tanto, justifica la ausencia de AD del sonido. Los efectos cognitivos resultantes de la combinación de SE y SC en este ejemplo son los mismos y la información omitida en la versión audiodescrita no es clave para el mantenimiento del humor. En otras palabras, el humor se conserva.

Ejemplo 6

Cuando Ian aún es un secreto para la familia de Toula, su prima Nikki los sorprende en la oficina mientras se besan. En este fragmento de humor, la comicidad se basa en el gesto de Nikki al ver por

primera vez a Ian: mirarle la entrepierna con deseo delante de Toula y sin ningún tipo de disimulo. El sonido emitido por Nikki no es fácil de reconocer, ya que sin acceso a las imágenes es difícil inferir qué está haciendo exactamente.

<p>Diálogo + AD</p>	<p>NIKKI: ¿Qué es esto? El de la clase de cerámica... Es un placer.</p> <p>TOULA: Esta es mi prima Nikki.</p> <p>IAN: ¡Ah! Hola. Es un placer conocer por fin a un miembro de la familia de Toula.</p> <p>NIKKI: Ya, bueno... [suspira] Soy la menor de tus preocupaciones. Oye, la familia lo sabe.</p>
<p>Supuestos existentes (VO y AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La familia de Toula quiere que su novio sea griego. 2. Ian es estadounidense. 3. Toula oculta a su familia el hecho de que ve a Ian diciendo que asiste a clases de cerámica. 4. Ian y Nikki acaban de conocerse. 5. Mirar la entrepierna de alguien es un signo de atracción sexual. 6. Manifestar atracción sexual por alguien que tiene pareja es, en muchas culturas, de mala educación. 7. La familia de Toula no suele cumplir las convenciones sociales.
<p>Supuestos contextuales (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nikki entra en la oficina. 2. Toula presenta a Ian y Nikki. 3. Nikki advierte a Toula de que su familia es consciente de su relación con Ian. 4. Nikki mira la entrepierna de Ian con deseo mientras suspira.
<p>Supuestos contextuales (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nikki entra en la oficina. 2. Toula presenta a Ian y Nikki. 3. Nikki advierte a Toula de que su familia es consciente de su relación con Ian. 4. Nikki suspira.

Efectos cognitivos (VO)	1. El SC 4 (que Nikki mire la entrepierna de Ian con deseo) contradice la combinación de los SE 5 y 6 (que mirar la entrepierna de alguien es de mala educación), a la vez que refuerza el SE 7 (que la familia de Toula no suele cumplir las convenciones sociales).
Efectos cognitivos (AD)	-

Tabla 10. Ejemplo 6.

La tabla nos muestra que los supuestos contextuales ofrecidos en ambas versiones varían: en la versión audiodescrita puede oírse a Nikki suspirar; un sonido fácil de identificar que podría justificar la falta de AD. Sin embargo, el gesto concreto que le lleva a producir ese sonido —mirar la entrepierna de Ian— no se plasma de ninguna manera en dicha versión. La falta de AD en este fragmento supone una carencia de información clave, con lo cual el espectador con problemas de visión no puede acceder al chiste.

Ejemplo 7

En el fragmento analizado a continuación se vuelve a establecer una contraposición entre las costumbres griegas y las estadounidenses.

Este chiste visual está acompañado del sonido potencialmente irreconocible de María escupiendo en la cabeza a su nieto, un gesto particular que, según la creencia griega, aleja al diablo y deja perplejo a Ian.

Diálogo + AD	MARIA: ¡Pero qué grande estás! [le escupe en la cabeza] [...] IAN: Le ha escupido... TOULA: Sí, da buena suerte. Aleja al diablo.
Supuestos existentes (VO y AD)	1. María y su familia pertenecen a la cultura griega. 2. Ian pertenece a la cultura anglosajona. 3. Las costumbres, gestos y supersticiones cambian de una cultura a otra. 4. En algunas culturas, escupir no es un gesto de buen gusto.
Supuestos contextuales (VO)	1. María escupe a su nieto en la cabeza. 2. Ian reacciona extrañado y pregunta a Toula. 3. Toula le explica que en la cultura griega se cree que escupir aleja al diablo.
Supuestos contextuales (AD)	1. María escupe a su nieto en la cabeza. 2. Ian reacciona extrañado y pregunta a Toula. 3. Toula le explica que en la cultura griega se cree que escupir aleja al diablo.

Efectos cognitivos (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 1 (que Maria escupa a su nieto) contradice el SE 3 (que en algunas culturas el gesto de escupir es considerado extraño). 2. Los SC 2 (que Ian se sorprenda ante este gesto) refuerzan la combinación de los SE 2 y 3 (que la cultura de Ian es la anglosajona y que las costumbres cambian según la cultura).
Efectos cognitivos (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 3. El SC 1 (que Maria escupa a su nieto) contradice el SE 3 (que en algunas culturas el gesto de escupir es considerado extraño). 4. Los SC 2 (que Ian se sorprenda ante este gesto) refuerzan la combinación de los SE 2 y 3 (que la cultura de Ian es la anglosajona y que las costumbres cambian según la cultura).

Tabla 11. Ejemplo 7.

En esta escena, la clave del humor reside en el gesto realizado por Maria: escupir sobre la cabeza de su nieto. El espectador que no tiene acceso a la imagen sí tiene acceso al sonido que este gesto produce que, sin embargo, puede resultar potencialmente irreconocible.

Sin embargo, dicho elemento visual concreto no se presenta acompañado de AD. Por el contrario, dicha información se refleja en la explicitación contenida en los diálogos, lo cual permite la comprensión del chiste por parte de la audiencia con

discapacidades visuales y hace que los efectos cognitivos derivados de ambas versiones sean similares.

Ejemplo 8

Mientras sus padres discuten, Toula mira por la ventana y ve a su abuela intentando escapar otra vez.

El aspecto, gestos y actitudes de la abuela de Toula suponen el centro del humor en este chiste, acompañado del sonido de los aspersores, el cual consideramos potencialmente difícil de reconocer.

Diálogo + AD	AD: Toula escucha y ve a su abuela mojarse con los aspersores en el jardín.
Supuestos existentes (VO y AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. La abuela de Toula no reconoce a su familia y piensa que la han secuestrado. 2. La movilidad de una señora anciana, como es la abuela de Toula, es limitada.
Supuestos contextuales (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toula escucha a sus padres discutir desde su habitación. 2. Toula se asoma a la ventana. 3. Toula ve a su abuela intentando huir de su casa. 4. Los aspersores del jardín se activan y mojan a su abuela. 5. Su abuela intenta correr.

Supuestos contextuales (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toula escucha a sus padres discutir desde su habitación. 2. Toula ve a su abuela mojarse con los aspersores en el jardín.
Efectos cognitivos (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 3 (que la abuela intente huir sigilosamente) refuerza el SE 1 (que la abuela piensa que su familia la ha raptado). 2. La combinación de los SC 4 y 5 (que los aspersores mojen a la abuela y que esta intente huir corriendo) contradicen el SE 2 (que la movilidad de la abuela es reducida).
Efectos cognitivos (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 2 (que la abuela de Toula está mojándose con los aspersores del jardín) contradice el SE 2 (que la movilidad de la abuela es reducida).

Tabla 12. Ejemplo 8.

Como podemos ver, en este caso los supuestos contextuales en ambas versiones varían, ya que la AD describe el sonido potencialmente irreconocible del aspersor pero no proporciona información sobre la totalidad de las imágenes a las que la audiencia vidente puede acceder. Debido a esta diferencia, los efectos cognitivos tampoco son los mismos.

Concretamente, en la AD se hace referencia a la presencia de la abuela de Toula en el jardín, pero no a su actitud de huida ni tampoco a sus gestos y actitudes al activarse los aspersores. Esta falta de información hace que la audiencia del filme audiodescrito solo pueda llegar a saber que la abuela se moja con el agua de los aspersores en el jardín. A pesar de que esta información puede evocar la información ausente (se podría llegar a deducir que la abuela está huyendo y sus gestos), podemos decir que en este caso el humor no se mantiene estrictamente.

En resumen, los fragmentos de humor analizados en esta sección nos muestran que los elementos sonoros en los que se basan este tipo de chistes suelen ser descritos tanto a través de la AD como de los diálogos, lo cual garantiza el mantenimiento de la comicidad de la película. Asimismo, hemos identificado casos en los que, a pesar de la presencia de una AD de la escena, el humor no se ha mantenido debido a la falta de

información fundamental que da pie al humor.

4.2.3. Chistes puramente visuales

Una vez más, en este análisis de cuatro chistes visuales representativos del largometraje haremos uso de la tabla empleada en los dos apartados anteriores en cada ejemplo.

Ejemplo 9

Toula va a la universidad y, en lugar de sentarse sola en una mesa, decide hablar con un grupo de chicas rubias y sentarse con ellas. El presente chiste es una clara referencia a una escena anterior, donde en un flashback Toula aparece sentada en el comedor del colegio y el grupo de niñas rubias de la mesa de al lado se burla de ella. En la escena se pretende dejar patente que Toula es una persona nueva y que ha superado los tiempos pasados en los que no sociabilizaba con los demás.

En este caso, no todos los supuestos contextuales proporcionados en la AD coinciden con los de la película original. El guión concreto de esta escena surge de la referencia al grupo de chicas rubias sentadas en una mesa y la posibilidad de que Toula se siente con ellas, que no es descrito por el narrador en la AD, probablemente por la gran cantidad de imágenes y acciones que deben ser reflejadas y el poco tiempo del que se

dispone. Por ende, los efectos cognitivos obtenidos por las dos audiencias son distintos. No obstante, a pesar de que el humor no se mantiene en este fragmento, la pérdida de información no supone

una carencia importante, ya que la idea general que se pretende transmitir en esta escena (que Toula consigue cambiar su vida y relacionarse con otra gente) se mantiene.

<p>Diálogo + AD</p>	<p>AD: Entra en la cafetería de la facultad. Ya no lleva gafas, va bien vestida y peinada. Se dirige a una mesa vacía pero cambia de idea.</p> <p>TOULA: Perdón, ¿está ocupado?</p> <p>CHICA: No, ¡siéntate! Hola.</p> <p>TOULA: Hola.</p> <p>AD: Sonriente y feliz, saca un sándwich y se lo come.</p>
<p>Supuestos existentes (VO y AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toula solía no cuidar su aspecto. 2. De pequeña, Toula era despreciada por un grupo de niñas rubias en el comedor del colegio, las cuales se sentaban en otra mesa. 3. A Toula le costaba relacionarse. 4. Toula ha decidido cambiar.
<p>Supuestos contextuales (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toula cuida su aspecto. 2. Toula decide sentarse con un grupo de chicas rubias en lugar de sola en otra mesa. 3. Toula pide permiso para sentarse y las chicas rubias aceptan. 4. Toula sonríe, feliz.
<p>Supuestos contextuales (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toula cuida su aspecto. 2. Toula decide no sentarse sola en una mesa. 3. Toula pide permiso para sentarse y unas chicas aceptan. 4. Toula sonríe, feliz.
<p>Efectos cognitivos (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 1 (que Toula cuida su aspecto) contradice el SE 1 (Toula solía no cuidar su aspecto), a la vez que añade en sí un nuevo SE para nuestro inventario. 2. El SC 2 (que Toula se atreva a sentarse con unas chicas rubias en lugar de sola) contradice el SE 3 (que a Toula le solía costar relacionarse) y refuerza los SE 2 (que Toula solía ser despreciada por un grupo de niñas rubias) y 4 (que Toula ha decidido cambiar). 3. El SC 3 (que Toula pida permiso para sentarse en la mesa con unas chicas) contradice el SE 3 (que a Toula le costaba relacionarse).

Efectos cognitivos (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 1 (que Toula cuide su aspecto) contradice el SE 1 (Toula solía no cuidar su aspecto), a la vez que añade en sí un nuevo SE para nuestro inventario. 2. El SC 2 (que Toula se atreva a sentarse con unas chicas en lugar de sola) contradice el SE 3 (que a Toula le solía costar relacionarse). 3. El SC 3 (que Toula pida permiso para sentarse en la mesa con unas chicas) contradice el SE 3 (que a Toula le costaba relacionarse).
-------------------------	---

Tabla 13. Ejemplo 9.

Ejemplo 10

A través de la ventana, Ian ve por segunda vez a Toula trabajando en la oficina. Este chiste es uno de los chistes más puramente

visuales y llamativos de la película. El humor es generado por los bruscos gestos de la anciana y también los de Ian, incapaz de defenderse.

Diálogo + AD	<p>AD: Toula en la oficina. El joven de pelo largo pasea lentamente frente a la ventana. Toula le ve. Disimulando, el joven pasa de largo. Toula observa. El muchacho vuelve sobre sus pasos, sonríe y saluda. Toula sonríe también.</p> <p>[...]</p> <p>Mientras ella habla por teléfono, el joven pasa de nuevo y choca contra una anciana.</p> <p>[...]</p> <p>AD: Toula mira de nuevo y solo ve a la anciana golpeando hacia el suelo con el bolso.</p>
Supuestos existentes (VO y AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian y Toula solo han coincidido un par de veces. 2. Ian está interesado en conocer a Toula. 3. Tropezar es un gesto cómico que puede llegar a ridiculizar a una persona. 4. Cuando se conoce a alguien por primera vez, se suele desear causar una buena impresión. 5. Las personas mayores no suelen tener mucha fuerza física.
Supuestos contextuales (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toula está trabajando en la oficina. 2. Ian se acerca a la ventana a propósito para verla. 3. Ian hace reír a Toula a través de una serie de gestos. 4. Ian tropieza involuntariamente con una anciana mientras Toula no lo mira. 5. La anciana, enfadada, golpea a Ian con su bolso.

<p>Supuestos contextuales (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toula está trabajando en la oficina. 2. Ian se acerca a la ventana a propósito para verla. 3. Ian hace reír a Toula a través de una serie de gestos. 4. Ian tropieza involuntariamente con una anciana mientras Toula no lo mira. 5. La anciana, enfadada, golpea a Ian con su bolso.
<p>Efectos cognitivos (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los SC 2 y 3 (que Ian se acerque a la oficina para poder ver a Toula y que intente hacerla reír) refuerza el SE 2 (que Ian está interesado en conocer a Toula). 2. El SC 4 (que Ian se tropiece con una anciana) contradice la combinación de los SC 3 y 4 (que tropezarse puede ridiculizar a una persona y que esta no desearía ser ridiculizada si acaba de conocer a alguien). 3. El SC 5 (que Ian sea golpeado por una anciana) contradice el SE 5 (que los ancianos no suelen ser capaces de golpear con fuerza).
<p>Efectos cognitivos (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los SC 2 y 3 (que Ian se acerque a la oficina para poder ver a Toula y que intente hacerla reír) refuerza el SE 2 (que Ian está interesado en conocer a Toula). 2. El SC 4 (que Ian se tropiece con una anciana) contradice la combinación de los SC 3 y 4 (que tropezarse puede ridiculizar a una persona y que esta no desearía ser ridiculizada si acaba de conocer a alguien). 3. El SC 5 (que Ian sea golpeado por una anciana) contradice el SE 5 (que los ancianos no suelen ser capaces de golpear con fuerza).

Tabla 14. Ejemplo 10.

Como podemos observar, los supuestos contextuales disponibles para la audiencia con dificultades visuales son los mismos que los de la versión no audiodescrita. Esto se debe a la descripción detallada ofrecida por el locutor que, gracias a la ausencia de diálogos y sonidos relevantes, dispone del espacio temporal suficiente para extenderse y describir lo que ocurre a lo largo de la escena.

Así, los espectadores con problemas de visión que no tienen acceso directo a las imágenes podrán tenerlo a través de la palabra, además de manera simultánea a los demás espectadores.

Como resultado, a pesar de que la comicidad propia de la imagen en sí no es posible de mantener, los espectadores de la versión audiodescrita pueden reconstruirla a partir de las palabras del locutor.

Ejemplo 11

Para casarse con Toula, Ian ha de bautizarse. Accede a hacerlo y Gus va, contra su voluntad, a hablar con él. Nikki, como en repetidas ocasiones, muestra en este chiste visual una actitud despreocupada arreglándose los pechos delante de su familia.

<p>Diálogo + AD</p>	<p>GUS: Bueno, mañana te van a bautizar, ¿eh? IAN: Sí. GUS: Tienes suerte de que te bauticen en la Iglesia Ortodoxa griega. Nikki va a ser tu madrina. AD: Nikki se arregla el sujetador por el escote.</p>
<p>Supuestos existentes (VO y AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para bautizarse hace falta disponer de, al menos, un padrino o madrina. 2. Los padrinos están encargados de guiar en la fe a sus ahijados y, por tanto, deben tener una conducta ejemplar. 3. En algunas religiones como el cristianismo, la conducta ejemplar se asocia, entre otras cosas, al recato y al pudor.
<p>Supuestos contextuales (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian va a bautizarse. 2. Nikki será la madrina de Ian. 3. Nikki se rellena el sujetador y se arregla los pechos.
<p>Supuestos contextuales (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian va a bautizarse. 2. Nikki será la madrina de Ian. 3. Nikki se arregla el sujetador por el escote.
<p>Efectos cognitivos (VO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 2 (que Nikki haya sido elegida como la madrina de Ian) y el SC 3 (que Nikki se arregle los pechos) contradicen los SE 2 y 3 (que un padrino debe comportarse de manera ejemplar y pudorosa). 2. El SC 2 (que Nikki vaya a ser la madrina de Ian), a su vez, refuerza el SE 1 (que se necesita un padrino o madrina para ser bautizado).
<p>Efectos cognitivos (AD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 2 (que Nikki haya sido elegida como la madrina de Ian) y el SC 3 (que Nikki se arregle los pechos) contradicen los SE 2 y 3 (que un padrino debe comportarse de manera ejemplar y pudorosa). 2. El SC 2 (que Nikki vaya a ser la madrina de Ian), a su vez, refuerza el SE 1 (que se necesita un padrino o madrina para ser bautizado).

Tabla 15. Ejemplo 11.

El SC 3 (el hecho de que Nikki compruebe el aspecto de sus pechos) se nos ofrece en la versión original a través de la imagen. En el caso de la AD, podemos observar que esta imagen es descrita por el locutor y,

por tanto, ambas audiencias tienen acceso a la misma cantidad de información. Debido a esta efectiva descripción de información visual, los efectos cognitivos derivados de esta escena son los mismos.

Ejemplo 12

Una vez bautizado, Ian va a cenar al restaurante de la familia de Toula y toda esta acude al evento.

La fuente del humor en este caso es el

gesto realizado por la familia de Toula que, sin tener en cuenta que no conocen a Ian y que este pertenece a una cultura diferente, se abalanzan sobre él para besarlo y abrazarlo la primera vez que lo ven.

Diálogo + AD	<p>TÍA VOULA: [...] ¿Es él?</p> <p>TOULA: Sí, perdón. Familia, este es Ian.</p> <p>AD: Se abalanzan a abrazar a Ian.</p>
Supuestos existentes (VO y AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ian y la familia de Toula pertenecen a culturas diferentes. 2. En la cultura anglosajona, las muestras de afecto físicas hacia desconocidos son limitadas. 3. El grado de contacto físico aceptable con las personas desconocidas varía entre la cultura anglosajona y la griega. 4. Los familiares de Toula no suelen cumplir las convenciones sociales de EEUU.
Supuestos contextuales (VO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Una veintena de familiares de Toula entra al restaurante. 2. Toula presenta a Ian a su numerosa familia y esta se abalanza a abrazarlo.
Supuestos contextuales (AD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Una veintena de familiares de Toula entra al restaurante. 2. Toula presenta a Ian a su numerosa familia y esta se abalanza a abrazarlo.
Efectos cognitivos (VO)	<p>1. El SC 2 (que la familia de Toula abraza a Ian afectuosamente) contradice el SE 2 (que en la cultura de Ian no se suele mostrar afecto físicamente con desconocidos) y refuerza la combinación de los SE 1 y 3 (que Ian y la familia de Toula pertenecen a diferentes culturas y por tanto sus convenciones en cuanto al contacto físico cambian) y el SE 4 (que la familia de Toula no suele cumplir las reglas sociales anglosajonas).</p>
Efectos cognitivos (AD)	<p>1. El SC 2 (que la familia de Toula abraza a Ian afectuosamente) contradice el SE 2 (que en la cultura de Ian no se suele mostrar afecto físicamente con desconocidos) y refuerza la combinación de los SE 1 y 3 (que Ian y la familia de Toula pertenecen a diferentes culturas y por tanto sus convenciones en cuanto al contacto físico cambian) y el SE 4 (que la familia de Toula no suele cumplir las reglas sociales anglosajonas).</p>

Tabla 16. Ejemplo 12.

Las intervenciones del narrador en la escena son pertinentes y describen imágenes y actitudes de acceso imprescindible (el gesto de abrazar a Ian por parte de la familia de Toula). En consecuencia, los efectos cognitivos derivados de la información dispuesta en ambas versiones son similares debido a la AD de la información visual pertinente que da pie al humor.

En suma, los ejemplos examinados en este apartado revelan que la mayor parte de los chistes visuales del largometraje han sido acompañados por una AD y que en todos ellos el humor ha sido mantenido en mayor o menor medida. Por el contrario, también hemos observado una serie de chistes en los que los elementos visuales no han sido descritos y, como resultado, el humor no se ha conservado.

4.3. Resultados

Una vez realizado y expuesto este doble análisis, podemos extraer unas primeras conclusiones generales acerca de las tendencias observadas en los fragmentos estudiados.

En primer lugar, las cifras expuestas en el estudio cuantitativo nos muestran que 40 de los 53 chistes de la película son audiodescritos (75,4 %), lo que resulta en un total de 13 chistes no audiodescritos (24,6 %). Por otra parte, estas cantidades revelan que el humor ha sido conservado en 44 de los 53 casos (83 %), y por lo tanto no lo ha sido en tan solo 9 chistes (17 %). En principio, estas cifras indicarían que la mayor parte del humor mostrado en el largometraje se habría mantenido.

Por otra parte, de nuestro estudio cualitativo, podemos extraer una serie de conclusiones en cuanto a las tendencias en cada modalidad de chiste estudiada. En primer lugar, en cuanto a los chistes lingüísticos basados en elementos visuales, hemos comprobado que en su mayoría son chistes lingüísticos expresados en la versión original por medio de subtítulos, los cuales son reflejados en la AD en su totalidad. Sin embargo, también existe algún caso en el que un chiste lingüístico

hace referencia a una imagen mostrada en pantalla y requiere una AD pero la información proporcionada por los diálogos es suficiente para poder activar los supuestos existentes y contextuales necesarios y justifica la ausencia de AD (véase Ejemplo 4).

En segundo lugar, los ejemplos analizados en el apartado de chistes visuales acompañados de sonidos representan tanto casos en los que se ha incluido en la narración la descripción de sonidos difíciles de reconocer (la gran mayoría), como casos en los que estos sonidos no han podido ser reflejados y en los que, por tanto, el chiste no se ha mantenido (véase Ejemplo 6).

Esta ausencia de AD podría ser, como en el fragmento analizado, justificada por la fuerte restricción temporal de algunas escenas en concreto de la película, en las que incluir la totalidad de la información transmitida a través de las imágenes es una tarea difícil. Además, también hemos encontrado algún caso en el que, a pesar de la presencia de una AD en la escena que describe el aspecto y actitud de los escenarios y personajes, en dicha AD no se incluye información acerca del elemento visual concreto que lleva al espectador a la risa, (véase Ejemplo 8). En último lugar, hemos comprobado que en esta categoría existen ejemplos en los que la información aportada por los diálogos puede ser suficiente para el mantenimiento del humor y justifica la falta de AD (véase Ejemplo 7).

Por último, de nuestro estudio de los chistes visuales podemos extraer la conclusión de que en este filme tienden a mantenerse. En algunos casos, al igual que ocurre con los chistes visuales acompañados por sonidos, las escenas que contienen estas ocurrencias visuales se han servido de la AD para ser descritas en los intervalos de silencio de la película, pero no han hecho alusión a la imagen particular que genera el chiste (véase Ejemplo 9). Por lo demás, en esta categoría la gran mayoría de guiños han sido conservados al igual que en la versión original gracias a la AD oportuna, siempre

que, como hemos explicado, entendamos que un chiste se mantiene cuando se describen los elementos necesarios para que pueda ser reconstruido por el espectador que no tiene acceso a ellos.

5. Conclusiones

Como mencionamos al principio de este trabajo, la audiodescripción del humor es un campo de traducción de carácter social que cuenta con un limitado número de estudios teóricos y pragmáticos que apoyen su práctica. Además, esta tarea aún a las restricciones y dificultades propias de la AD y las que surgen de la traducción del humor, más concretamente, del humor visual, lo cual nos llevó a plantearnos si es posible la transmisión del humor expresado en imágenes a los espectadores que no pueden acceder a ellas.

De esta manera, el presente TFG perseguía dos objetivos principales; en primer lugar, comprobar si el impacto humorístico de la versión audiodescrita de *Mi gran boda griega* era similar al de la película original, y, en segundo lugar, realizar un estudio cuantitativo y cualitativo de las técnicas empleadas por el traductor para observar de qué maneras concretas se había plasmado el humor presente en la película.

A la luz de los resultados de nuestro estudio, podemos afirmar que sin duda el humor presente en *Mi gran boda griega* se ha conseguido mantener, ya que en la gran mayoría de los fragmentos de humor (83 %) se ha conseguido trasladar la información visual necesaria a la versión audiodescrita. Como se ha explicado en este trabajo, consideramos que el humor puede llegar a conservarse sin el acceso a las imágenes teniendo en cuenta la subjetividad y relatividad que esto supone. Asimismo, hemos observado también que según estos resultados una reducida proporción de los fragmentos de humor del filme se ha perdido (17 %), debido principalmente a la restricción temporal que supone la dictada inserción de la AD en los intervalos silenciosos de la banda sonora. Por ende, estos resultados validan la hipótesis formulada en la introducción

de este trabajo: que la audiodescripción de *Mi gran boda griega* conseguiría tener un impacto humorístico similar al de la versión original sin haberse sometido a las directrices de la Norma UNE 153010.

Por otra parte, en cuanto a nuestro objetivo de observar las técnicas más utilizadas por el audiodescriptor para conseguir mantener la comicidad de todos estos fragmentos, el análisis cualitativo nos ha ayudado a descubrir que este ha: 1) reflejado los insertos (en este caso subtítulos) presentes en la película; 2) descrito los sonidos difíciles de identificar; y 3) plasmado los gestos y actitudes de apariencia graciosa. Asimismo, nuestro estudio nos ha llevado a otras conclusiones secundarias a partir de las tendencias observadas en este filme en concreto. Entre ellas encontramos que el humor visual puede mantenerse en la versión audiodescrita no solo por medio de la audiodescripción, sino también de la información referente a las imágenes proporcionada por los diálogos; y, finalmente, que la presencia de un fragmento de AD en una escena de humor no garantiza que el humor se mantenga, ya que pueden describirse otros elementos y no concretamente aquellos que dan lugar a la comicidad.

Además, como objetivo secundario de este TFG, habíamos planteado que este estudio podría suponer una aportación al actual debate sobre de la revisión y mejora de la Norma UNE 153020. Nuestro estudio, cuyos resultados acabamos de exponer, es una aportación valiosa a dicho debate ya que ofrece información práctica ilustrada con ejemplos acerca de las tendencias más efectivas para poder realizar el traslado de la información requerida en la versión audiodescrita, ya se trate de un producto humorístico o no, las cuales podrían incluirse en una futura revisión de la regulación. Además, nuestro estudio es prueba de que ya antes de la instauración de la norma española existían productos audiodescritos que tenían éxito en cumplir con sus objetivos, como por ejemplo mantener el humor. De esta manera, podemos afirmar que la publicación y

aplicación de la Norma UNE 153020 no ha supuesto, aparentemente, un cambio de dirección en la redacción de GAD en nuestro país.

A raíz de estos resultados y de la puesta al día en la cuestión de la audiodescripción podemos concluir diciendo que, a pesar de las innumerables restricciones que cada caso de AD puede presentar en la práctica y, frente al común escepticismo ante la posibilidad de traducir algo tan complejo como el humor visual a las palabras, la versión audiodescrita de Mi gran boda griega es un ejemplo representativo de que es posible mantener el humor y no solo parcialmente, sino casi en su totalidad. Todo esto es factible gracias al estudio exhaustivo del guion de la película, al análisis en profundidad de las causas últimas que generan el humor y a su la AD adecuada.

Para finalizar, en cuanto a futuras líneas de investigación, podemos destacar que la consecución de nuestro objetivo de averiguar si el humor ha sido mantenido en la versión audiodescrita podría haberse logrado con mayor precisión a través de un estudio aplicado con sujetos con dificultades visuales, quienes serían capaces de expresar su valiosa opinión, aunque siempre también desde la subjetividad. Por otro lado, en general hemos observado que el ámbito de la AD del humor no ha gozado en las últimas décadas del mismo protagonismo que otras modalidades de TAV como la subtítulos o el doblaje. Esto ha resultado en un reducido volumen de estudios al respecto y, por consiguiente, en la presencia de un mayor número de dificultades y una falta de consenso. En esta línea, la Norma UNE 153020 se redactó con este mismo objetivo; no obstante, nos unimos a los autores mencionados en este trabajo que solicitan una revisión y mejora de dicha norma, ya que estudios como el nuestro sirven como base para poner en duda su validez. Además, durante la elaboración de este trabajo se nos han planteado dudas acerca de la exaltada neutralidad de la que ha de dotarse a una AD según muchos expertos;

ya que es casi imposible conducir el un concepto tan subjetivo y relativo a las emociones por el filtro de la neutralidad.

6. Bibliografía

- AENOR (2005). Norma UNE 153020: Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías. Madrid: AENOR.
- Álvarez, M.^a N. (2014). Subtitulado, videoseñado y audiodescripción en la España televisiva actual. *Historia y Comunicación Social*. 19(Esp. Febrero), 161-172.
- Arcos, J. M. (2011). El análisis del contenido de los guiones audiodescritos en las películas para personas ciegas. Una propuesta de mejora de la Norma UNE 153020. (Tesis de maestría). Universidad de Almería, Almería.
- Belmonte, C. (2013). Accesibilidad Audiovisual: Subtitulación y Audiodescripción. Cuarto de Apero. Recuperado de <http://cuartodeapero.com/resources/Accesibilidad+Audiovisual.pdf>
- Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción (2006). Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor. Recuperado de http://www.cesya.es/sites/default/files/documentos/informe_formacion.pdf
- Cuéllar, J., García-Falces, A. (2004). Cultura y humor: traductores al borde de un ataque de nervios. *Linguax. Revista de Lenguas Aplicadas*. Recuperado de <http://www.uax.es/publicacion/cultura-y-humor-traductores-al-borde-de-un-ataque-de-nervios.pdf>
- Díaz-Cintas, J. (s.f.). La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtitulado y de la audiodescripción. *Cooperación y diálogo*. 157-180. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf
- Fuentes, A. (2004). Reír o no reír, esa

es la cuestión: la traducción del humor verbal audiovisual. Estudio descriptivo de un fragmento de Duck Soup, de los Hermanos Marx. *Puentes*. 3, 77-85. Recuperado de <http://wdb.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub3/08-Adrian-Fuentes.pdf>

- Hernández, A. I., Mendiluce, G. (2004). Este traductor no es un gallina: El trasvase del humor audiovisual en Chicken Run. *Linguax. Revista de Lenguas Aplicadas*. Recuperado de http://www.uax.es/publicaciones/archivos/LINTEI04_002.pdf

- Hernández, A. I., Mendiluce, G. (s.f.). La semiótica de la traducción audiovisual para invidentes. Valladolid: Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-semiotica-de-la-traduccin-audiovisual-para-invidentes-0/>

- Jiménez Hurtado, C., Rodríguez, A., Seibel, C. (2010). *Un corpus de cine. Fundamentos teóricos aplicados a la audiodescripción*. Granada: Ediciones Tragacanto.

- 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: Diplomata Verlag GmbH

- Martínez Sierra, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. (Tesis doctoral) Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.

- Martínez Sierra, J. J. (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I.

- Martínez Sierra, J. J. (2009). El papel del elemento visual en la traducción del humor en textos audiovisuales: ¿un problema o una ayuda? *Trans. Revista de Traductología*. 13, 139-148.

- Martínez Sierra, J. J. (2010).

Approaching the audio description of humour. *Entreculturas*. 2, 87-103.

- Martínez Sierra, J. J. (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. Murcia: Editum. Ediciones de la Universidad de Murcia.

- Martínez Sierra, J. J. (2015). La audiodescripción del humor: Un enfoque descriptivo y pragmático. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*. 35, 59-74.

- Mayoral, R. (2002). *Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual*. Universidad de Granada. Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/31096586/Nuevas_Perspectivas_TAV.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1496950394&Signature=Mw1jW00YssmSGJrSU0PnwlhBQaU%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DNuevas_perspectivas_para_la_traduccin_a.pdf

- Mayoral, R. (s.f.). *Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural*. Universidad de Granada. Recuperado de: http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf

- Orero, P. (2005). La inclusión de la accesibilidad en comunicación audiovisual dentro de los estudios de traducción audiovisual. *Quaderns. Revista de traducció*. 12, 173-185.

- Orrego, D. (2013). *Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital*. *Mutatis Mutandis*. 6(2), 297-320.

- Ramos, M. (2013). *El impacto emocional de la audiodescripción*. (Tesis doctoral) Universidad de Murcia, Murcia.

- Tolosa, M. (2005). De la traducibilidad del chiste: más allá de los factores perceptibles. *Interlingüística*. 16(2), 1079-1089.

- Vercauteren, G. (2007). *Towards a European guideline for audio description*. En Díaz-Cintas, J., Orero,

P. y Remael A. (2007), *Media For All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 139-150). Ámsterdam, Países Bajos: Rodopi.

- Wilson, D. y Sperber, D. (2004). La teoría de la relevancia. *Revista de Investigación Lingüística*, VII, 237-286.
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. En Duro, M. (2001). *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251-263) Madrid, España: Cátedra.