

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

TREBALL DE FI DE GRAU

Curs 2017-2018

**L'audiodescripció de l'humor: la traducció de les imatges
còmiques a "Zookeeper"**

Anna Leonart Ridao

1295908

TUTOR/A

ANNA MATAMALA

Barcelona, 4 de juny de 2018

UAB

**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Dades del TFG

Títol: L'audiodescripció de l'humor: la traducció de les imatges còmiques a "Zookeeper"
La audiodescripción del humor: la traducción de las imágenes cómicas en "Zookeeper"
Audio description of humour: the translation of comic images in "Zookeeper"

Autor/a: Anna Leonart Ridao

Tutor: Anna Matamala

Centre: Facultat de Traducció i d'Interpretació

Estudis: Grau de Traducció i d'Interpretació

Curs acadèmic: 2017-2018

Paraules clau

traducció audiovisual; humor; audiodescripció; accessibilitat; estratègies
traducción audiovisual; humor; audiodescripción; accesibilidad; estrategias
audiovisual translation; humour; audio description; accessibility; strategies

Resum del TFG

Aquest estudi té l'objectiu d'examinar l'humor en traducció audiovisual i, concretament, veure com es tracta aquest aspecte en l'audiodescripció. La finalitat principal d'aquest treball és identificar quines estratègies se segueixen a l'hora de descriure els elements visuals, sons i paralingüístics que aporten humor en una pel·lícula còmica. A més a més, té l'objectiu de descobrir quines conseqüències té l'absència d'audiodescripció per a la preservació de l'humor. La primera part de l'estudi consisteix en un marc teòric sobre l'audiodescripció i la traducció de l'humor en els textos audiovisuals. En aquest marc teòric també veiem quines indicacions donen les recomanacions per a audiodescriptors. A la segona part del treball s'elabora un estudi de cas en què s'analitza l'audiodescripció en anglès de la versió original de la comèdia nord-americana *Zookeeper* (2011). A l'anàlisi es fa servir una classificació d'elements humorístics creada a partir de diverses taxonomies d'autors com Martínez Sierra, Mazur, Szarkowska, Orero i Cestero. Aquesta classificació serveix per a veure quina proporció d'elements humorístics de cada categoria es descriu, quin tipus de conseqüències té l'absència d'audiodescripció per a la preservació de l'humor dels elements de cada categoria i quins altres elements compensen aquesta falta. Finalment, l'anàlisi de la classificació mostra quines característiques lingüístiques té l'audiodescripció dels elements de cada categoria que permetin transmetre l'humor. Després d'interpretar el resultat de l'anàlisi, l'estudi mostra les conclusions a què hem arribat i les possibles línies d'investigació que s'obren amb aquest treball.

Este estudio tiene el objetivo de examinar el humor en traducción audiovisual y, concretamente, ver cómo se trata este aspecto en la audiodescripción. La finalidad principal de este trabajo es identificar qué estrategias se siguen a la hora de describir los elementos visuales, sonores y paralingüísticos que aportan humor en una película cómica. Además, tiene el objetivo de descubrir qué consecuencias tiene la ausencia de audiodescripción para la preservación del humor. La primera parte del estudio consiste en un marco teórico sobre la audiodescripción y la traducción del humor en los textos audiovisuales. En este marco teórico también vemos qué indicaciones dan las recomendaciones para audiodescriptores. En la segunda parte del trabajo se elabora un estudio de caso en el que se analiza la audiodescripción en inglés de la versión original de la comedia norteamericana *Zookeeper* (2011). En el análisis se usa una clasificación de elementos humorísticos creada a partir de varias taxonomías de autores como Martínez Sierra, Mazur, Szarkowska, Orero y Cestero. Esta clasificación sirve para ver qué proporción de elementos humorísticos de cada categoría se describe, qué tipo de consecuencias tiene la ausencia de audiodescripción para la preservación del humor de los elementos de cada categoría y qué otros elementos compensan esta falta. Finalmente, el análisis de la clasificación muestra qué características lingüísticas tiene la audiodescripción de los elementos de cada categoría que permitan transmitir el humor. Después de interpretar el resultado del análisis, el estudio muestra las conclusiones a las que hemos llegado y las posibles líneas de investigación que se abren con este trabajo.

This study has the aim of examining humour in audiovisual translation and seeing how this aspect is treated in audio description in particular. The main aim of this work is to identify which strategies are followed when describing visual, sonorous and paralinguistic elements which bring humour to a comic film. Besides, it has the aim of discovering which consequences the absence of audio description has for the preservation of humour. The first part of the study consists in a theoretical framework about audio description and the translation of humour in audiovisual texts. In this theoretical framework we also see which instructions guidelines give to audio describers. In the second part of this work a case study is elaborated in which the audio description in English of the original version of the American comedy "Zookeeper" (2011) is

analysed. In the analysis a classification of humorous elements is used. It has been created from various taxonomies taken from authors such as Martínez Sierra, Mazur, Szarkowska, Orero and Cestero. This classification is used to know which proportion of humorous elements from each category is described, which type of consequences the absence of audio description has for the preservation of humour of elements from each category and which other elements compensate for this absence. Finally, the analysis of the classification shows which linguistic features the audio description of elements from each category has which allow transmission of humour. After interpreting the result of the analysis, the study shows the conclusions we have drawn and the possible lines of research which open with this work.

Avis legal**Avis legal**

© Anna Leonart Ridao, Universitat Autònoma de Barcelona, 2018. Tots els drets reservats.
Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Aviso legal

© Anna Leonart Ridao, Universitat Autònoma de Barcelona, 2018. Todos los derechos reservados.
Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

Legal notice

© Anna Leonart Ridao, Universitat Autònoma de Barcelona, 2018. All rights reserved.
None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

Índex

1. Introducció	1
2. L'humor en la traducció audiovisual i l'audiodescripció	3
2.1. L'audiodescripció com a modalitat de traducció audiovisual	3
2.1.1. Estudis sobre l'audiodescripció	5
2.1.2. Recomanacions i estàndards	9
2.2. L'humor en traducció audiovisual	12
2.2.1. El model de Zabalbeascoa	13
2.2.2. La proposta de Martínez Sierra	14
2.2.3. L'humor en l'audiodescripció	16
2.3. Conclusions	18
3. Aspectes metodològics	20
3.1. Selecció del corpus d'anàlisi	20
3.2. Metodologia per a l'anàlisi del corpus	21
4. Anàlisi dels elements visuals	30
4.1. Gestos i expressions facials	30
4.1.1. Gestos i expressions facials que donen suport al discurs	30
4.1.2. Gestos i expressions facials que completen el discurs	32
4.1.3. Gestos i expressions facials que contradiuen el discurs	37
4.2. Text en pantalla	38
4.3. Entorn dels personatges	39
4.4. Aspecte dels personatges	41
5. Anàlisi dels elements sonors	45
5.1. Sons diegètics	45
5.2. Sons no diegètics	47
6. Anàlisi dels elements paralingüístics	49
6.1. Qualitats i modificadors fònics	49
6.2. Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals	51
6.3. Elements gairebé lèxics	53
6.4. Pausas	53
6.5. Silencis	53
7. Resultats	55
8. Conclusions	62
9. Bibliografia	65
10. Filmografia	68

1. Introducció

Que un producte o servei sigui accessible implica que qualsevol persona pugui accedir-hi i gaudir-ne independentment de les seves capacitats. L'audiodescripció (AD), juntament amb la subtítolació per a persones sordes i el llenguatge de signes, és un dels serveis que fan possible l'accessibilitat. Es tracta d'una narració que procura que les persones que no tenen accés als elements visuals d'un contingut audiovisual, especialment les persones amb discapacitat visual, puguin accedir-hi i gaudir-ne. Fins ara s'han estudiat múltiples aspectes de l'AD: la selecció de les imatges, la descripció de les referències culturals, la narració del text en pantalla i l'AD dels gestos i les expressions facials en són alguns exemples. L'AD de l'humor, però, és una qüestió que ha estat ben poc tractada. L'únic precedent que coneixem és Martínez Sierra (2009, 2010), la contribució del qual resumirem en aquest treball de fi de grau. La falta d'anàlisi de l'humor en la bibliografia sobre AD és el que ha motivat aquest estudi.

L'objectiu general del treball és identificar quines estratègies se segueixen a l'hora de descriure els elements visuals, sonors i paralingüístics que aporten humor en una pel·lícula còmica.

Pel que fa als objectius específics, són els següents:

Objectiu específic 1. En cas que una escena humorística no vagi acompanyada d'AD, intentar detectar-ne el motiu i observar si aquesta absència suposa una pèrdua d'humor.

Objectiu específic 2. En cas que l'absència d'AD no comporti una pèrdua d'humor, analitzar quins altres elements compensen aquesta falta d'AD.

En relació amb els objectius anteriors, formulem les hipòtesis següents:

Hipòtesi 1. Esperem que una de les principals estratègies que se seguiran per audiodescriure les escenes còmiques serà l'ús de recursos estilístics com ara metàfores o comparacions.

Hipòtesi 2. Esperem que, quan no hi hagi AD d'elements humorístics, l'espai disponible sigui limitat.

Hipòtesi 3. Esperem que allò que compensi la falta d'AD siguin elements sonors i diàlegs que fan evident el que es mostra a la imatge.

El treball s'estructura en dues parts: un marc teòric i un estudi de cas. Després d'aquesta introducció, veurem un marc teòric en què es presenten les contribucions més importants d'autors experts en els dos camps que tractarem: l'AD i la traducció de l'humor en textos audiovisuals. També farem un repàs de les recomanacions i estàndards que regulen diversos aspectes de l'AD, com ara la descripció dels personatges o dels espais, i responen les

preguntes sobre què, com i quan s'ha d'audiodescriure. El marc teòric que guiarà aquest treball es basa en les aportacions de Martínez Sierra (2010), Mazur (2014), Szarkowska i Orero (2014) i Cestero (1999).

L'estudi de cas consisteix en l'anàlisi de l'AD d'elements humorístics que hem detectat a la pel·lícula *Zookeeper* (2011), una comèdia nord-americana protagonitzada per un guarda d'un zoo que descobreix que els animals amb qui treballa entenen el llenguatge humà i el parlen.

El capítol 3 presenta la metodologia que hem seguit. Per tal de dur a terme aquesta investigació, hem fet un buidatge de fragments còmics de la pel·lícula *Zookeeper* (2011). Hem fet una primera classificació, en la qual hem indicat, per a cada fragment, si va acompanyat d'AD, en cas que no sigui així, el motiu, i si es conserva l'humor. Tot seguit hem fet una segona categorització, en la qual hem classificat els fragments en funció del tipus d'elements humorístics que contenen: visual, sonor o paralingüístic.

A partir d'aquesta taxonomia, als capítols 4, 5 i 6 hem examinat les característiques de l'AD dels elements que formen part de cada categoria. A través d'exemples de la pel·lícula que hem analitzat, hem observat quina proporció de fragments humorístics va acompanyada d'AD i, en el cas dels que no hi van, quines conseqüències té aquesta absència en la conservació de l'humor. A més a més, hem analitzat com és l'AD per tal d'esbrinar quines estratègies es fan servir per tal d'audiodescriure els elements humorístics. Cal destacar que aquesta anàlisi és qualitativa (amb algunes dades quantitatives) i subjectiva, ja que es basa principalment en la interpretació de la investigadora.

El capítol 7 presenta els resultats de l'anàlisi i el treball clou amb unes conclusions i les possibles línies d'investigació que s'obren en aquest camp. Al final del treball també es pot consultar la bibliografia de les fonts citades en aquest treball.

Com s'aconsegueix transmetre l'humor d'una escena en la qual la càrrega humorística es basa en allò que apareix en pantalla, és a dir, en el factor visual? Els sons necessiten AD? I el paralenguatge? Esperem poder respondre aquestes preguntes al llarg d'aquest treball, que cal indicar que ha estat la primera incursió de l'autora en el món de l'AD, ja que durant el grau és una modalitat que no s'ha estudiat.

2. L'humor en la traducció audiovisual i l'audiodescripció

En aquest capítol exposarem les característiques principals de l'audiodescripció (AD) com a modalitat de traducció audiovisual (TAV), quins aspectes se n'han estudiat i quines normes hi ha actualment que la regulin. Tenint en compte les característiques d'un treball de final de grau, no pretenem fer-ne una revisió exhaustiva sinó indicar únicament els aspectes més rellevants de l'AD. A continuació presentarem dos models d'anàlisi de l'humor en TAV i detallarem com és aquest humor en la modalitat d'AD a partir dels estudis de Martínez Sierra (2009, 2010), per concloure amb la presentació del model teòric que guiarà aquest treball.

2.1. L'audiodescripció com a modalitat de traducció audiovisual

L'AD és un servei d'accessibilitat que consisteix a narrar elements visuals d'un contingut audiovisual per a les persones que no poden accedir al contingut visual, especialment persones cegues o amb baixa visió. L'AD sol explicar aquells elements que no apareixen o no es poden deduir de l'àudio (Matamala i Orero, 2013). Es tracta d'una veu que comenta entre diàlegs aspectes com ara on es troben els personatges, què fan, com són, el llenguatge corporal que empren, el text en pantalla que apareix a la imatge o fins i tot alguns sons que no són fàcilment identificables (American Council of the Blind, 2009). Vercauteren fa la següent afirmació (2012, p. 210):

[...] because films combine the different semiotic channels to create meaning, dialogue turns and sound effects often have a direct link to the images (Baumgarten, 2008) and are therefore not always clear to these audiences either.

Actualment aquest servei s'ofereix per a diversos productes audiovisuals: cinema, televisió, representacions en directe, espais on s'exhibeix art, entre d'altres (American Council of the Blind, 2009). En aquest estudi centrarem l'atenció en els productes cinematogràfics.

Un dels debats que giren al voltant de l'AD és el que qüestiona si aquest servei es pot considerar una modalitat de traducció audiovisual. Rodríguez (2010) diu que l'AD es pot considerar un tipus «especial» (Rodríguez, 2010, p. 210) de traducció perquè «it is not directed at a different linguistic community but rather at a specific social group» (Rodríguez, 2010, p. 210). Martínez Sierra (2010, p. 88-89) opina que es poden trobar semblances i

diferències entre l'AD i altres modalitats de traducció audiovisual. Pel que fa a les semblances, en tots dos casos es duu a terme una traducció: l'AD fa una traducció intersemiòtica i la resta de modalitats en fan una d'interlingüística. Pel que fa a les diferències, el traductor de la resta de modalitats treballa amb els diàlegs i l'audiodescriptor amb imatges i, potser, amb sons (Martínez Sierra, 2010). Aquesta classificació de l'AD com a traducció intersemiòtica és tractada també per altres autors. Matamala i Orero també consideren que es tracta d'un «procés intersemiòtic» (Matamala i Orero, 2013, p. 151), en el sentit que és un procés que passa d'un text visual a un text oral. Díaz Cintas es remet a Jakobson per indicar que l'AD pertany al tercer grup de la seva taxonomia, el de la traducció intersemiòtica, malgrat que l'AD, com indica el mateix autor, és un cas invers al que assenyalava la definició de Jakobson, perquè aquesta modalitat és «the conversion of nonverbal signs into words» (Díaz Cintas, 2005, p. 4).

Pel que fa a la combinació de llengües que intervenen en aquesta modalitat de traducció audiovisual, hi ha dues possibilitats:

- L'AD s'ha traduït d'una llengua a una altra. En cas que l'AD hagi estat traduïda, es produeix una traducció intersemiòtica de les imatges i una traducció interlingüística de l'AD.
- L'AD no ha estat traduïda, sinó que ha estat creada en la mateixa llengua que el contingut audiovisual doblat.

Matamala (2016) explica que, en el cas dels continguts audiovisuals que han estat traduïts a una altra llengua, normalment es fa una nova AD en la llengua d'arribada en comptes de traduir la que ja està feta, per bé que la traducció d'audiodescripcions és un camp per explorar (Jankowska, 2015; Jankowska, Milc i Fryer, 2017). Fins ara aquest tipus de traducció només s'ha dut a terme de l'anglès a altres llengües (Jankowska et al., 2017). Jankowska et al. (2017) fan un estudi en què analitzen com es transmeten les referències culturals en la traducció d'audiodescripcions d'una llengua minoritària a l'anglès i conclouen que aquest tipus de traducció no s'ha de limitar només a la traducció d'un text escrit, sinó que també s'ha de tenir en compte la imatge. També conclouen que la persona que s'encarregui d'aquesta tasca ha de tenir coneixements de totes dues cultures i també d'AD.

2.1.1. Estudis sobre l'audiodescripció

Tot i que l'AD és un servei relativament nou (Martínez Sierra, 2010), se n'han estudiat uns quants aspectes. En aquest estudi n'hem fet una selecció en funció de la rellevància que té cada aspecte per al coneixement bàsic de l'AD, la traducció audiovisual i, sobretot, per a l'humor creat a partir de les imatges.

Holsanova, presidenta de la Swedish Braille Authority a la Swedish Agency for Accessible Media, estudia l'AD des d'un punt de vista cognitiu i fa una distinció entre tres perspectives de l'AD (Holsanova, 2016): l'audiodescriptor, l'usuari i la comunicació entre l'audiodescriptor i els usuaris invidents. L'audiodescriptor s'enfronta a tres reptes: què, com i quan (Holsanova, 2016).

Primer de tot, l'audiodescriptor ha de decidir què descriu, en altres paraules, com selecciona la informació visual que traslladarà a l'AD. Cada espectador percep i interpreta les imatges de manera diferent, i això implica que a vegades diferents audiodescriptors poden centrar l'atenció en aspectes diferents de la imatge. Per tant, quan l'usuari rep el producte, aquest contingut ha estat filtrat per l'audiodescriptor (Holsanova, 2016). Vercauteren també en parla (2012, p. 210):

[...] visual communication is more implicit than its verbal counterpart (Sperber & Wilson, 1995), making it sometimes hard to determine what exactly is being communicated. In other words, there will be instances where audio describers will find it difficult to determine the precise visual content they have to include in their verbal description.

Vercauteren (2012) proposa un mètode als audiodescriptors per tal de seleccionar el contingut que han d'afegir a la seva descripció i ho fa a partir de la narratologia, que estudia la manera com els autors creen diversos elements de la narració.

En segon lloc, Holsanova (2016) ens indica que l'audiodescriptor ha de decidir com descriu. Ha de decidir si descriu més detalladament i si les descripcions han de ser objectives o incloure interpretacions. Cal remarcar que tant aquest aspecte com l'anterior han estat àmpliament debatuts. El projecte ADLAB, per exemple, qualifica el debat sobre l'objectivitat de l'AD de «thorny» ('espinós') (Remael, Reviers i Vercauteren, 2014, Introduction, ¶ 1) i comenta que «AD too is always subjective to some extent since it is based on the interpretation of the audio describer» (Remael et al., 2014, Story-reconstruction, equivalence and objectivity, ¶ 4). Vercauteren (2007), però, indica que les audiodescripcions haurien de ser objectives i, consegüentment, no incloure opinions personals, interpretacions o prejudicis i

evitar la censura (2007, p. 144). Pel que fa al com, segons Nida (1964, p. 159), «[...] with the dynamic relationship, that the relationship between receptor and message should be substantially the same as that which existed between the original receptors and the message». Rodríguez (2010) diu que l'objectiu principal de l'audiodescriptor és que les persones amb discapacitat visual o baixa visió tinguin una reacció semblant amb l'AD que la que tenen les persones vidents amb les imatges. Segons Rodríguez (2010, p. 196):

This intersemiotic translation is carried out through the replacement of images by words, in an attempt to achieve levels of drama, aesthetics on suspense similar to those in the original film.

Finalment, Holsanova comenta que el descriptor ha de saber quan ha d'incloure la descripció. Holsanova (2016, p. 54) indica que s'ha de combinar amb el diàleg, els sons i la música. Normalment l'audiodescriptor es guia per la restricció que no ha de parlar durant els diàlegs. Pel que fa als sons, hi ha sons que s'han d'audiodescriure i d'altres que ja es dedueixen fàcilment, una qüestió que també comenten Szarkowska i Orero (2014, p. 122). Un últim aspecte que s'ha de tenir en compte referent al temps és que els elements de sorpresa no s'han de descriure abans de l'acció.

En l'àmbit de l'AD s'ha abordat l'estudi de diversos elements, sovint vinculats als elements fílmics (personatges, espais, color, llenguatge cinematogràfic) i lingüístics. N'esmentarem uns quants a mode de panoràmica general, no exhaustiva, d'algunes investigacions rellevants en l'àmbit.

Maszerowska i Mangiron (2014) estudien les referències culturals en l'AD. Distingeixen entre les referències comunicades verbalment, com ara les que mencionen els personatges, i les comunicades visualment, com ara figures de personatges famosos. Comenten que les recomanacions gairebé no tracten aquest aspecte i citen alguns estudis que sí que l'aborden, entre els quals hi ha el de Martínez Sierra (2010), que analitza les implicacions de la cultura en la descripció de l'humor. Finalment, classifiquen els elements marcats culturalment de la pel·lícula *Inglourious Basterds* (2009) i proposen estratègies per a descriure'ls.

Vercauteren i Remael (2014) investiguen el marc espaciotemporal de les pel·lícules. Reivindiquen la poca importància que normalment s'atorga a aquest marc i el fet que no només serveix per a situar la història en un context sinó també per a fer-la avançar. Alhora comenten que influeix en aspectes com ara crear suspens i que hi ha marcs que tenen una funció simbòlica. Analitzen com l'autor de la pel·lícula construeix el context espaciotemporal i, tot seguit, com l'espectador crea el marc mental a partir de la informació que se li aporta. A

partir d'aquestes dades, proposen diverses estratègies per descriure un determinat marc espaciotemporal a partir de diversos factors, com ara si la informació que aporta aquest context és nova o ja és coneguda.

Perego (2014) estudia el llenguatge cinematogràfic. Comenta la influència que exerceixen efectes com ara la càmera lenta o el primer pla en la transmissió d'idees o sentiments per part del cineasta i el grau de dificultat que suposa la descripció d'alguns d'aquests efectes. També observa que les guies rebutgen la incorporació de llenguatge cinematogràfic a les descripcions, un fet que relaciona amb les directrius d'algunes recomanacions (American Council of the Blind, 2009) de fer servir vocabulari bàsic i comprensible per a un major nombre d'usuaris. No obstant això, aquest rebuig, comenta Perego (2014), xoca amb la idea que l'audiència crea un vincle emocional amb la pel·lícula gràcies a la manera com se li presenten les imatges. Si l'usuari no pot accedir a aquesta informació, perd una part de l'experiència. També explica que xoca amb estudis que demostren que els espectadors amb discapacitat visual o amb baixa visió prefereixen audiodescripcions que inclouin termes cinematogràfics (Fryer i Freeman, 2012). Finalment, també reivindica que aquest rebuig contrasta amb un dels principis de l'AD: fer accessible a l'usuari amb discapacitat visual tot el que es pot veure en pantalla i que requereix una descripció verbal. Per aquests motius i d'altres que també comenta, demana una revisió dels estàndards (Perego, 2014, p. 91).

Benecke (2014b) analitza la descripció dels personatges en l'AD i aconsella consultar l'Audio Description Evolution Model (ADEM) (Benecke, 2014a), que inclou recomanacions sobre com i quan s'han d'anomenar els personatges i com i quan s'ha de descriure el seu aspecte. Conclou que el procés de decisió d'aquests aspectes és complicat perquè s'han de tenir en compte diversos factors: si el nom del personatge ja es revela més tard al diàleg, si es pot revelar quan el personatge apareix per primer cop, si hi ha espai entre diàlegs per afegir la descripció del seu aspecte o si és necessari afegir-la mentre hi ha música, entre d'altres.

Matamala (2014) parla del text que apareix en pantalla, com ara els crèdits o els inserts. Diverses guies recomanen que no se solapi l'AD dels crèdits amb la imatge i, per això, recomanen fer-la abans que comenci la pel·lícula i de manera resumida (Matamala, 2014). Tot i que a molts usuaris no els interessa aquesta informació, Matamala ens informa que la guia de la Independent Television Commission [ITC] (2000) afirma que els crèdits inicials i finals d'una pel·lícula són un dels aspectes en què les persones amb discapacitat visual se senten més perdudes i, per tant, és important afegir-ne l'AD.

Szarkowska i Orero (2014) fan un estudi sobre la importància del so en l'AD. Comenten que l'AD tendeix a centrar-se en la imatge i reivindiquen la importància dels elements sonors,

com ara la música, que compleixen funcions com ara marcar canvis entre escenes o indicar com se sent un personatge en un moment determinat (Szarkowska i Orero, 2014, p. 121). Tot seguit distingeixen dos tipus de sons: els sons diegètics, que formen part de la història i que poden sentir els personatges, com ara el so d'un telèfon o la sirena d'un cotxe de policia, i els sons no diegètics, que no formen part de la història, com ara la música (Szarkowska i Orero, 2014, p. 125). Referent a aquest últim grup de sons, citen Igareda (2012), que reivindica la importància de la música a les pel·lícules perquè aporta diversos matisos, com ara ironia o humor (Igareda, 2012, p. 244) i, com a conseqüència, proposa una millor relació entre l'AD i el so i que la primera permeti a l'usuari percebre la música sense solapar-la. Szarkowska i Orero també tracten el so des de les perspectives del què, el com i el quan (2014, p. 135). Pel que fa al què, l'audiodescriptor ha de decidir si un so determinat necessita una descripció que n'eviti l'ambigüitat o no. Pel que fa al quan, es pot descriure abans que es produeixi el so, mentre es produeix o després. Pel que fa al com, es poden adoptar estratègies com ara l'omissió, la descripció literal o la descripció interpretativa (Szarkowska i Orero, 2014). Un últim aspecte que comenten és el silenci, la descripció del qual és un «dilema» (Szarkowska i Orero, 2014, p. 136), perquè si es descriu es trencarà aquest silenci, però, si no es descriu, pot ser que l'espectador es desconcerti.

El projecte ADLAB (Remael et al., 2014) inclou recomanacions per decidir si un so s'ha d'incloure a l'AD. Aporta recomanacions com ara analitzar si el so i el seu origen són fàcilment identificables per tal de valorar si és necessari que hi hagi AD o valorar quina funció té. Posa com a exemple els sorolls de fons que hi ha en un restaurant. En aquest cas, n'hi podria haver prou amb la descripció del context de l'escena, com ara «en un restaurant» (Remael et al., 2014, Sound effects and music, ¶ 16).

Mazur (2014) fa un estudi dels gestos i de les expressions facials en l'AD. En la seva anàlisi de la bibliografia i de les normes que tracten aquest aspecte, observa que s'ha demostrat que les persones cegues fan servir gestos semblants als que fan servir les persones vidents i que les expressions facials no depenen del sentit de la vista. Constata que les normes recomanen que es descriguin les expressions facials i els gestos (2014, p. 181) i que aquestes descripcions siguin objectives, tot i que una gran part dels usuaris invidents prefereix la descripció subjectiva (2014, p. 183). Tot seguit fa una classificació de gestos referent a la seva funció i encarada a l'AD (2014, p. 185):

- Els gestos i les expressions facials que donen suport al discurs (*discourse-supporting gestures and facial expressions*), que són els que acompanyen allò que es diu.

- Els gestos i les expressions facials que completen el discurs (*discourse-filling gestures and facial expressions*), que completen el que es diu, i hi inclou els gestos i les expressions facials que no van acompanyats de cap discurs i els emblemes i gestos que s'assemblen al llenguatge, com ara representar un número amb els dits de les mans o aixecar els dits polzes en senyal d'aprovació.
- Els gestos i les expressions facials que contradiuen el discurs (*discourse-conflicting gestures and facial expressions*), que contradiuen allò que es diu, com ara aquells que expressen ironia. A l'hora d'audiodescriure, les dues últimes categories tindrien preferència, perquè la primera no necessita el suport de l'AD.

Finalment, Mazur (2014, p. 187) proposa diverses estratègies per descriure els gestos i les expressions facials: la literalitat, l'explicitació, la generalització, l'omissió i la combinació d'estratègies.

2.1.2. Recomanacions i estàndards

Hi ha una sèrie de normes que regulen què i com s'ha d'audiodescriure, entre altres aspectes: n'hi ha que són estàndards publicats per organismes d'estandardització com ara AENOR/UNE a Espanya o ISO a escala internacional, mentre que altres són guies o recomanacions publicades per corporacions de radiodifusió, universitats, associacions i organitzacions sense ànim de lucre, com ara l'American Council of the Blind (Matamala i Orero, 2013). En aquest estudi veurem tres d'aquestes recomanacions i un estàndard: la guia del projecte ADLAB, la de l'American Council of the Blind i la de la ITC i l'estàndard de la ISO. Els hem escollit perquè la llengua amb la qual hem treballat en aquest estudi és l'anglès. És interessant, doncs, veure què en diuen els estàndards i les recomanacions que també treballen amb aquesta llengua, amb un èmfasi especial en l'objecte del nostre treball: l'AD de l'humor.

El projecte europeu ADLAB (Remael et al., 2014) dissenya pautes per a l'AD a Europa. Dona indicacions sobre aspectes de narració (els personatges, l'acció, els escenaris espaciotemporals i el gènere), tècniques (llenguatge cinematogràfic, efectes sonors i música, text en pantalla i referències intertextuals), el llenguatge de l'AD (estil i cohesió), el procés d'AD i les variants d'aquesta modalitat, com ara l'audiointroducció i l'AD per a obres teatrals. Per a cada aspecte s'especifiquen les característiques del text original i de l'AD. Per exemple, s'indica que la personalitat dels caràcters es perfila no només per la manera de parlar, sinó també per l'aspecte físic, la manera d'actuar i, fins i tot, la manera de vestir. Per tant, els

elements visuals també tenen importància a l'hora de definir un personatge. Segons el projecte ADLAB (Remael et al., 2014), a l'hora d'audiodescriure els personatges, l'audiodescriptor, entre altres tasques, ha de detectar quins són els elements que més els caracteritzen per tal de saber quines seran les prioritats a l'hora de fer-ne la descripció.

Tot i que el projecte ADLAB no recull normes específiques sobre el tracte de l'humor en l'AD, sí que s'hi fa referència: «Avoid revealing too much of the plot or giving away surprising or humorous elements» (Remael et al., 2014, Audio Introductions, ¶ 26). Segons Matamala i Orero (2013), la convenció general és que «the narrative precedes the action» (Matamala i Orero, 2013, p. 151). No obstant això, el projecte ADLAB indica que, malgrat que aquest fet facilita al públic la relació entre la descripció i el so o el diàleg que ve a continuació, «descriptions that follow their referent contribute to suspense, surprise and comic effect» (Remael et al., 2014, Cohesion, ¶ 11).

Una altra guia que cal destacar és la de l'American Council of the Blind (2010). Primer de tot, defineix els conceptes d'AD (*audio description*), usuari (*audio description user*), audiodescriptor (*audio describer*), la persona que posa la veu o locutor (*voicer*) i l'usuari que dona suport en el procés de creació de la descripció (*consultant*).

A continuació, estableix diverses normes de descripció. Les divideix entre el qui, el què, el quan/on i el com. A l'apartat referent al qui, indica que cal descriure els personatges i les relacions entre ells. A l'apartat referent al què, s'indica l'especificitat (anar de més general a més detallat); l'ús del color; la detecció de què és el més important (es fa referència a la norma «what you see is what you say» (American Council of the Blind, 2010, p. 12)); la necessitat de ser específic quan el temps ho permeti i la norma «less is more» (American Council of the Blind, 2010, p. 13), que recomana no descriure en excés i saber detectar quan és necessari fer-ho. A l'apartat referent al quan/on, es remarca la necessitat d'indicar el moment del dia i el lloc de l'escena. A l'apartat referent al com, s'indica que el descriptor ha de fer servir paraules d'ús quotidià i descriure un terme tècnic.

Tot seguit s'exposen aspectes lingüístics, com ara les característiques dels verbs (ús del present, la veu activa i la tercera persona), els articles, els pronoms i la polisèmia.

A continuació, es remarca la necessitat que el descriptor sigui objectiu i que no afegixi expressions al discurs que denotin una interpretació. També s'indica que el descriptor no ha de censurar informació.

Finalment, es donen indicacions sobre la manera de parlar del descriptor (referent al ritme del producte audiovisual, pronunciació i paraules per minut).

A la part final es detallen les normes per a audiodescripcions que es duen a terme en teatre, dansa, òpera, mitjans de comunicació i exposicions d'art. Cal destacar que en aquesta guia no hi ha indicacions sobre el tractament de l'humor.

L'estàndard de la ISO (2015), que comenta aspectes com ara els sons, el text en pantalla, els colors, els efectes visuals, la identificació dels personatges i les relacions entre ells, no fa referència específica a la manera de descriure l'humor. Només fa esment dels continguts humorístics quan analitza les expressions de gènere. Indica que, en el cas de les comèdies, és normal que apareguin homes vestits de dona per tal de crear un efecte còmic. En aquests casos, en els quals la vestimenta proporciona informació important, es pot afegir una referència a la descripció (ISO/IEC, 2015, p. 20).

La guia que sí que dedica un apartat a la descripció de la comèdia és la de la ITC (2000), que se centra en recomanacions per a la descripció de comèdies de situació. Aconsella que la descripció no es faci quan es produeix la reacció del públic a un gag visual, és a dir, el riure enllaunat, i que el descriptor faci servir un llenguatge que cridi l'atenció del públic i que estigui format per paraules que ja siguin divertides per si mateixes. Adverteix també que s'ha de permetre que l'espectador que no pot accedir als continguts visuals entengui la broma al mateix temps que les persones que sí que hi poden accedir. Per tal de fer-ho, la guia indica que és important fer bé les pauses. Finalment afirma que els productes audiovisuals l'humor dels quals es basa en imatges presenten més dificultats per a l'AD i, per tant, si l'audiodescriptor no té un sentit de l'humor determinat, no són tan atractius per al públic amb discapacitat visual.

2.2. L'humor en traducció audiovisual

La traducció de l'humor en textos audiovisuals és un tema àmpliament tractat en la literatura (Martínez Sierra i Zabalbeascoa, 2017). Segons Veiga, «the turning point can be said to be the completion of Zabalbeascoa's (1993) PhD, devoted to the dubbing of audiovisual comedies from English to Spanish» (2009, p. 160). Des d'aleshores, s'han fet diversos estudis en aquest camp. En aquest apartat en veiem alguns exemples. Per bé que el nostre objecte d'estudi és l'AD, considerem l'AD un tipus de traducció audiovisual i, en conseqüència, ens ha semblat interessant presentar en primer lloc una visió més general de l'humor en traducció audiovisual.

Botella (2006) fa un estudi sobre la naturalització de l'humor en la traducció audiovisual, és a dir, la seva adaptació a la cultura meta, i conclou que aquesta tècnica és adequada en cas que hagi de ser una traducció funcional, és a dir, una traducció en la qual es puguin sacrificar elements com ara jocs de paraules i referències culturals per adaptar-les i preservar la funció còmica del producte meta. Aconsella, però, que el traductor vagi en compte de no allunyar tant l'humor de la cultura original que el resultat final sigui una caricatura ridícula que no agradi al públic de la traducció.

Hernández Bartolomé i Mendiluce Cabrera (2004) fan un estudi sobre la influència de la traducció de l'humor en l'èxit de taquilla de la pel·lícula *Chicken Run*. Després d'una anàlisi dels recursos humorístics del text original i de les solucions de la traducció a l'espanyol, conclouen que allò que contribueix a l'èxit de la pel·lícula és la llibertat que es prengui el traductor a l'hora d'adaptar el producte al públic meta. Com Botella (2006), pensen que aquesta estratègia de traducció és possible perquè l'element que es prioritza és la funció còmica de la traducció.

Chiaro (2006) estudia el paper de l'humor expressat verbalment. Es qüestiona si la cultura és l'únic factor que influeix en l'èxit de la traducció d'una pel·lícula en una altra cultura i es planteja si la qualitat de la traducció hi té alguna cosa a veure.

Martínez Sierra i Zabalbeascoa (2017) destaquen els estudis de traducció de l'humor que s'han fet en doblatge i subtitulació i suggereixen noves vies d'investigació en diversos àmbits, com ara les noves modalitats de *docurealities* i el comentari lliure. També destaquen la possibilitat d'investigar en el camp de l'accessibilitat, en el qual «se observa la combinación de unas limitaciones extremas de tiempo y espacio con las conocidas restricciones que se derivan de lo puramente lingüístico o cultural» (Martínez Sierra i Zabalbeascoa, 2017, p. 39).

A continuació veurem dues classificacions d'elements humorístics elaborades per Zabalbeascoa (1996, 2001) i Martínez Sierra (2008), ja que es poden considerar de referència

en l'àmbit. A més a més, veurem l'aportació de Martínez Sierra en l'estudi de l'AD de l'humor.

2.2.1. El model de Zabalbeascoa

Zabalbeascoa (1996, p. 251-255) proposa una classificació de tipus de bromes:

- La broma¹ internacional o binacional (*international joke* o *binational joke*), que no depèn ni del factor cultural ni del factor lingüístic.
- La broma cultural-institucional (*national-culture-and-institutions joke*), que requereix una adaptació de les referències culturals.
- La broma nacional (*national-sense-of-humour joke*), que conté elements humorístics que depenen del context històric, religiós i polític de la comunitat i, per tant, està relacionada amb «els estereotips» (Zabalbeascoa, 2001, p. 259) i els temes que són propis d'un país o d'una comunitat que fan que el seu sentit de l'humor no sigui el mateix que el d'una altra.
- La broma lingüística (*language-dependent joke*), és a dir, la broma que depèn d'elements com ara la polisèmia (una paraula té més d'un significat) i l'homofonia (dues paraules sonen igual).
- La broma visual (*visual joke*), una categoria en la qual Zabalbeascoa distingeix entre la broma creada a partir de les imatges que es veuen en pantalla i la broma que és «the visually coded version of a linguistic joke» (Zabalbeascoa, 1996, p. 253). En aquest segon grup, les bromes depenen d'una combinació d'elements verbals i no verbals, en què s'ha de tenir en compte que la imatge i els sons no es poden modificar. Posteriorment, Zabalbeascoa col·loca aquesta combinació en una altra categoria anomenada «chiste paralingüístic» (Zabalbeascoa, 2001, p. 260).
- Finalment tenim la broma complexa (*complex joke*), que combina diversos tipus de broma.

¹ En aquest estudi hem traduït els termes *joke* i *chiste* de Zabalbeascoa per 'broma' perquè aquest terme es pot fer servir per a referir-se a un nombre més gran de situacions còmiques que no pas altres possibles traduccions, com ara 'acudit'. Si tenim en compte la definició de l'IEC d'aquest últim terme ('joc de paraules o història curta d'intenció humorística'), veiem que té un significat més restringit i no encaixa amb el tipus d'element humorístic de què parla Zabalbeascoa, que es tractaria d'un element que conté humor i que pot tenir diferents tipus de naturalesa.

2.2.2. La proposta de Martínez Sierra

Martínez Sierra (2008) estudia la traducció de l'humor en textos audiovisuals contrastant la versió original i la versió doblada de la sèrie de televisió *Els Simpson* amb l'objectiu de detectar quins canvis de tipus d'elements humorístics s'han produït i com ha influït el factor cultural en la traducció. Per tal de dur a terme l'anàlisi, fa una proposta de classificació d'elements humorístics a partir de modificacions de la classificació de Zabalbeascoa comentada anteriorment. Primer de tot, Martínez Sierra aclareix que ell no parlarà de *tipos de chistes*, com fa Zabalbeascoa, sinó de bromes que continguin elements de diversos tipus, «entendiendo por *elementos* las distintas realizaciones materiales del humor, ya sea de forma acústica o visual, explícita o implícita» (Martínez Sierra, 2008, p. 141). Comenta, però, que sí que veu possible classificar com a *tipos de chistes* les bromes simples (només tenen un tipus d'elements) i les bromes compostes (tenen més d'un tipus d'elements).

El primer grup de la classificació de Zabalbeascoa que modifica Martínez Sierra és el de les bromes sobre la cultura i les institucions nacionals. Canvia la terminologia i fa que s'anomeni *elementos sobre la comunidad e instituciones*. Zabalbeascoa comenta que aquestes bromes necessiten una adaptació, però Martínez Sierra considera que una broma conté aquest tipus d'elements quan pertanyen a una comunitat determinada. Són elements que apareixen de manera explícita, implícita, visual o acústica. En aquest grup també entren els elements que evoquen un referent propi d'una comunitat al receptor o els casos en què un referent és conegut tant a la cultura origen com a la cultura meta, però a la cultura origen se li atribueixen unes característiques desconegudes per a la cultura meta (Martínez Sierra, 2008).

El segon grup que modifica és el de la broma nacional. Martínez Sierra (2008) en torna a canviar la terminologia i l'anomena *elementos de sentido del humor de la comunidad*. A més a més d'incloure els elements més populars en una comunitat determinada, afegeix els elements que formen part del coneixement del món que envolta el receptor.

El tercer grup que modifica és el de la broma lingüística. En canvia la terminologia i l'anomena *elementos lingüísticos*, que poden ser explícits, implícits, parlats o escrits (Martínez Sierra, 2008).

El quart grup que modifica és el de la broma visual. El divideix en dues categories diferents: els elements visuals, que inclou els que es poden veure en pantalla i els que són una «versión visualmente codificada de un chiste lingüístico» (Martínez Sierra, 2008, p. 147), i els elements gràfics, que inclou els elements que formen un missatge escrit dins una icona.

Tot seguit separa en una categoria independent els elements paralingüístics, que Zabalbeascoa inclou a la categoria de la broma lingüística. Són elements explícits i orals relacionats amb «las cualidades no verbales de la voz» (Martínez Sierra, 2008, p. 148). En són exemples un accent estranger, la imitació de la veu d'algú, els crits, el riure o els silencis.

El cinquè grup que modifica és el de la broma binacional. En canvia la terminologia i l'anomena *elemento humorístico no-marcado*. Són elements que no estan marcats per cap de les categories que s'han enumerat anteriorment i que poden ser acústics, visuals, explícits o implícits.

Finalment, Martínez Sierra inclou una proposta de Fuentes (2000) que també fa Díaz Cintas (2001): *chistes sonoros*. L'autor anomena aquest grup *elementos sonoros* i hi inclou els elements que formen part de la banda sonora del producte i els efectes especials, que creen humor i que s'expressen de manera explícita i acústica.

A més a més de la classificació d'elements humorístics segons la seva naturalesa, Martínez Sierra (2008) classifica els elements de la seva anàlisi de la sèrie *Els Simpson* en funció de si s'ha conservat o no la càrrega humorística. Divideix entre bromes que mantenen tant la càrrega humorística a l'original i a la traducció com la combinació d'elements humorístics i les bromes que han patit algun canvi. Dins aquest segon grup, distingeix entre les bromes amb pèrdua parcial de càrrega humorística; bromes amb pèrdua total; combinació d'elements humorístics diferents, però que tenen la mateixa càrrega humorística; i bromes amb un augment de càrrega humorística.

A la taula següent (Taula 1) podem veure de manera gràfica els canvis que fa Martínez Sierra (2008) a la taxonomia que proposa Zabalbeascoa (1996, 2001) i les categories que afegeix per tal d'adaptar la classificació als objectius de la seva anàlisi. Per bé que Martínez Sierra ja fa una taula en la qual resumeix aquests canvis (2008, p. 153), en aquest treball n'hem fet una a partir de la nostra interpretació de la seva classificació.

Taula 1. Comparació de les classificacions d'elements humorístics en la traducció de textos audiovisuals de Zabalbeascoa i Martínez Sierra.

Zabalbeascoa (1996, 2001)	Martínez Sierra (2008)
Bromes sobre la cultura i les institucions nacionals <ul style="list-style-type: none"> • Adaptació de referències nacionals, culturals o institucionals 	Elements sobre la comunitat i institucions <ul style="list-style-type: none"> • Referents d'una comunitat específica
Bromes de sentit de l'humor nacional <ul style="list-style-type: none"> • Temes més populars en una 	Elements de sentit de l'humor de la comunitat

comunitat que en una altra, però sense tenir en compte el factor cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Temes més populars en una comunitat que en una altra, però sense tenir en compte el factor cultural <p style="text-align: center;">+</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coneixement del propi entorn
Bromes dependents de la llengua	Elements lingüístics
	Elements paralingüístics <ul style="list-style-type: none"> • Qualitats no verbals de la veu • Silencis
Bromes visuals <ul style="list-style-type: none"> • Allò que es veu en pantalla • Versió visualment codificada d'una broma lingüística • Elements visuals + lingüístics 	Elements visuals <ul style="list-style-type: none"> • Allò que es veu en pantalla • Versió visualment codificada d'una broma lingüística
	Elements gràfics <ul style="list-style-type: none"> • Missatge escrit dins una icona
Bromes binacionals <ul style="list-style-type: none"> • No depenen de la cultura 	Element humorístic no-marcad
	Elements sonors (Fuentes, 2000)

Font: elaboració pròpia a partir de les dades que aporta Martínez Sierra (2008).

2.2.3. L'humor en l'audiodescripció

Tal com indiquen Martínez Sierra i Zabalbeascoa (2017, p. 38), l'accessibilitat és un dels fenòmens que necessiten més investigació, perquè són ben escassos els autors que hi han treballat. En paraules de Martínez Sierra (2010, p. 89), l'AD és una de les «unexplored areas».

Martínez Sierra (2010) fa una anàlisi dels elements humorístics de la pel·lícula *I want Candy* (2007). Se centra en l'humor creat a partir d'imatges, sons i text en pantalla. Parteix de la hipòtesi que només les imatges tindran AD. Els resultats confirmen la hipòtesi parcialment, perquè algunes imatges no estan acompanyades d'AD i, per tant, una part de les bromes visuals es perd. Martínez Sierra observa que no només es descriuen imatges, sinó també sons que tenen una càrrega humorística. A més a més, comenta que les restriccions de temps fan que es perdin diversos elements humorístics. Finalment, conclou que «the audio described film [is] conceived as an interconnected whole (dialogues, sounds, and description)» (Martínez Sierra, 2010, p. 99). Després de les conclusions, proposa diversos camins d'investigació que es poden adoptar en l'estudi de l'humor en l'AD, perquè, com ja hem comentat, no és un camp gaire tractat. Un dels camins és la investigació de la descripció de les imatges i els sons, la seva relació i la detecció dels sons que necessiten descripció i els que no. L'altre camí és la investigació de la neutralitat de l'AD. L'autor suggereix que si es considera que l'AD és un «independent message» (Martínez Sierra, 2010, p. 100), ens

hauríem de plantejar quin efecte pot tenir aquesta concepció en l'humor en una comèdia. Tenint en compte que l'AD és una modalitat més de traducció audiovisual, suggereix que es faci una taxonomia d'elements humorístics que apareixen en aquesta modalitat, de la mateixa manera que ell mateix n'ha suggerit una per a la modalitat de doblatge i que s'ha comentat anteriorment (Martínez Sierra, 2008). Proposa fer una distinció inicial entre elements relacionats amb el llenguatge, elements relacionats amb els sons i elements relacionats amb imatges. A més, proposa comparar els elements humorístics de la versió audiodescrita i la versió sense AD d'una mateixa pel·lícula per tal d'observar com es transmet l'humor en el primer cas. Finalment, proposa fer un estudi per veure com el públic rep l'AD d'una pel·lícula humorística.

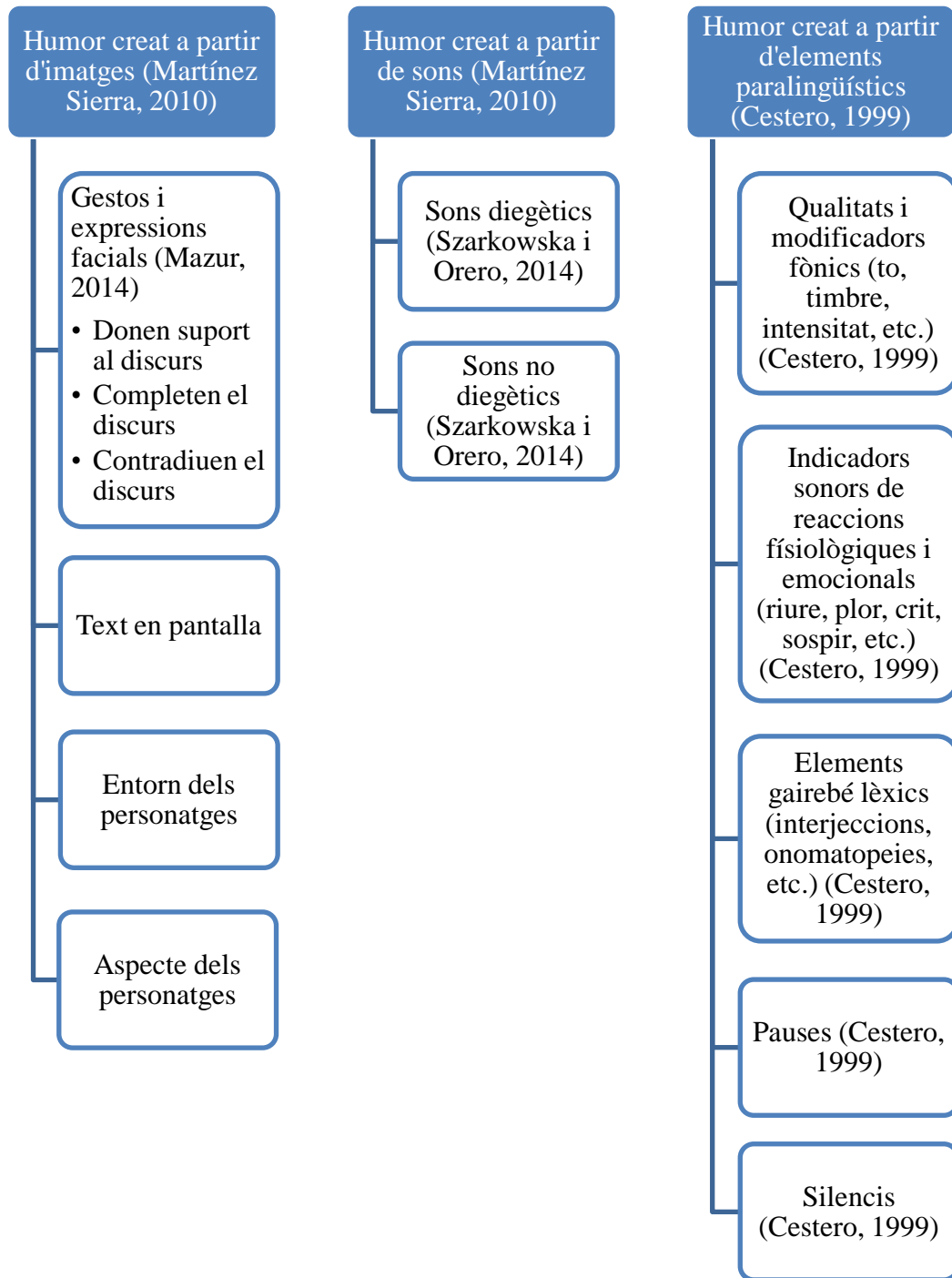
Martínez Sierra (2009) també aplica la teoria de la rellevància a l'humor en l'AD. L'autor explica que es tracta d'una teoria aplicada a la comunicació en què un element (com ara una imatge) serà rellevant per al receptor si es relaciona amb el seu coneixement previ i el fa arribar a una conclusió que li farà canviar la manera de veure el món. En el cas de l'humor, l'objectiu final és la diversió. Quan el públic mira una pel·lícula doblada o subtitulada, rep una nova informació a través de diàlegs, sons i imatges. L'AD s'encarrega de donar la nova informació que proporcionen les imatges a la versió sense AD. A la conclusió, Martínez Sierra remarca, com també ho farà en obres posteriors (2010, 2017), la necessitat d'investigar l'AD de l'humor i considera que l'audiodescriptor és un portador de nova informació en el procés de creació d'humor a partir de les imatges.

2.3. Conclusions

En aquest capítol hem definit l'AD i hem vist alguns dels elements que s'han estudiat sobre aquesta modalitat. Centrant-nos específicament en la traducció de l'humor, hem presentat els estudis més rellevants que s'han fet sobre aquest aspecte tant en traducció audiovisual en general com en l'AD més concretament. Després d'aquesta anàlisi, el model que adoptem per al nostre treball és el de Martínez Sierra (2010). L'autor fa una classificació de tres aspectes de l'humor en l'AD: l'humor creat a partir d'imatges, l'humor creat a partir de sons i l'humor creat a partir del llenguatge. El nostre estudi se centrarà en les dues primeres categories d'humor. A més a més, també tindrem en compte una altra categoria proposada per Martínez Sierra (2008) i que Zabalbeascoa (2001) també afegeix a la seva taxonomia: els elements paralingüístics. L'hem tingut en compte perquè inclou elements que no es podrien afegir a les altres dues grans categories d'humor que anomena Martínez Sierra (2010): imatges i sons. En aquest estudi, però, adoptarem una visió més àmplia dels elements paralingüístics i farem servir la classificació de Cestero (1999). Els considera elements vocals no lingüístics que, juntament amb moviments o altres elements no verbals, es fan servir per a comunicar o matisar allò que es diu verbalment (Cestero, 1999). Distingim els elements paralingüístics dels sons perquè a la pel·lícula que hem analitzat apareixen animals que parlen el llenguatge humà. Per això és important distingir entre els sons que creen com a animals i els sons que creen quan parlen el llenguatge humà. Per a la nostra anàlisi de l'AD també farem servir la classificació de gestos i expressions facials de Mazur (2014) i la classificació de sons de Szarkowska i Orero (2014).

El model teòric que farem servir en aquest treball, doncs, beu de diverses fonts teòriques que resumim al Gràfic 1. A l'apartat 3 d'aquest treball es pot consultar la metodologia que hem seguit per crear aquesta classificació definitiva.

Gràfic 1. Model teòric de l'anàlisi.



Font: elaboració pròpia a partir de diverses classificacions (Martínez Sierra, 2010; Mazur, 2014; Szarkowska i Orero, 2014; Cestero, 1999).

3. Aspectes metodològics

En aquest capítol del treball veurem la metodologia que hem seguit per a la part d'anàlisi d'aquest treball. Començarem amb una justificació per a l'elecció de la pel·lícula que ha estat l'objecte d'anàlisi d'aquest treball. Tot seguit, veurem com hem fet el buidatge de fragments humorístics per tal d'analitzar-ne l'AD i com hem classificat els elements que en formen part.

3.1. Selecció del corpus d'anàlisi

El producte audiovisual que ha estat l'objecte d'anàlisi d'aquest estudi és l'obra cinematogràfica *Zookeeper*, produïda el 2011, dirigida per Frank Coraci i protagonitzada per Kevin James, en la seva versió original en anglès. L'audiodescripció està feta per ITFC.

Tracta d'un guarda del zoo, en Griffin, que, després de demanar matrimoni a la seva parella, la Stephanie, i que ella ho rebutgi, es retroba amb aquesta noia al cap d'uns anys. Disposat a seduir-la un altre cop, accepta una ajuda inesperada: la dels animals del zoo on treballa, que tenen la capacitat de parlar el llenguatge humà i estan disposats a ensenyar-li tècniques de seducció pròpies de cada espècie animal.

Hem escollit aquesta pel·lícula perquè compleix els requisits necessaris per a dur a terme aquest estudi:

- Es tracta d'una comèdia.
- Entre les produccions còmiques, és una de les que ofereix servei d'AD.
- El personatge principal és maldestre i no té gaire sort, dues característiques que faciliten que hi hagi escenes còmiques en les quals l'humor es creï mitjançant el canal visual, com ara caigudes.

El fet que els altres protagonistes siguin animals del zoo que tenen la capacitat de parlar el llenguatge humà facilita també la creació d'escenes còmiques visuals. Les bromes lingüístiques que fan aquests personatges, per exemple, estan subordinades a la imatge, perquè allò que fa que l'escena resulti humorística és el fet que aquell diàleg el pronunciï un animal.

3.2. Metodologia per a l'anàlisi del corpus

Per tal de dur a terme l'anàlisi de l'AD, hem creat un corpus de fragments de la pel·lícula que contenen elements humorístics visuals, sonors i paralingüístics. Hem transcrit aquests fragments indicant la interacció de l'AD amb el diàleg mitjançant claudàtors. Alhora hem indicat el temps d'inici i de final de cada fragment. Ho podem veure a l'Exemple 1.

Exemple 1

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:02:10	0:02:30	Griffin: Little heads up. I may have hired a mariachi band. Oh, there they are. Just ignore them. [As Griffin gestures the band to stop, heart-shaped fireworks light up the sky]. Ignore it.

Tot seguit hem definit un Excel amb diverses dades sobre l'AD de cada fragment seguint la taula que fa Martínez Sierra (2010) per al seu estudi, que, per a cada element humorístic de l'anàlisi, indica si va acompanyat d'AD i comenta aspectes de l'AD, com ara si es manté l'humor o no i el motiu. Ho mostra l'Exemple 2.

Exemple 2

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	AD?	Comentaris
0:17:21	0:17:35	Corb: Awesome. We got a plan. Mico: Hey, what's this now? Ós: Wait. You're not a zoo animal. Corb: Excuse me. Am I standing in the zoo? Then I'm a zoo animal. Mico: Don't get mad at us because no kid says: "Mommy, I wanna see a crow". Corb: Okay, that's the captivity talking.	No	El fet que a qui tots critiquin sigui un corb no es descriu. Els dos motius que ho justifiquen són, d'una banda, que no hi ha espai entre diàlegs per afegir la descripció i, de l'altra, perquè al diàleg ja s'indica i, per tant, es conserva l'humor.

En aquest mateix Excel hem classificat els fragments en funció del tipus d'elements humorístics que contenen. Hem fet aquesta classificació a partir del primer visionament de la

pel·lícula. Posteriorment, tal com veurem més endavant, hem fet un estudi preliminar per examinar si aquesta classificació era adequada i l'hem canviat. Vegem a continuació com ha quedat la classificació inicial i a continuació l'explicarem detalladament:

- a) Elements visuals
 - Gestos i expressions facials
 - Donen suport al discurs
 - Completen el discurs
 - Contradiuen el discurs
 - Text en pantalla
 - Entorn dels personatges
- b) Elements sonors
 - Sons diegètics
 - Sons no diegètics
- c) Elements paralingüístics

Els hem dividit de la següent manera: seguint la taxonomia de Martínez Sierra (2010), primerament hem classificat els elements segons si estan relacionats amb el llenguatge, amb els sons o amb les imatges. Com que l'objectiu d'aquest estudi és analitzar el tractament d'elements principalment visuals i sonors, hem omès aquells elements humorístics de tipus lingüístic, si no és que es tracta d'elements en els quals el factor visual intervé d'alguna manera en la creació d'humor. A més a més de les categories visual i sonora, hem afegit la categoria proposada per Zabalbeascoa (2001) i posteriorment per Martínez Sierra (2008): els elements paralingüístics.

Dins d'aquesta primera classificació hem fet una subdivisió dels diferents elements que en formen part. Hem considerat que dins de cada categoria hi havia elements de naturalesa diferent, una naturalesa que podia propiciar o no el fet que hi hagi AD.

Primerament, hem dividit la columna d'elements visuals en gestos i expressions facials, text en pantalla i entorn dels personatges. Després del visionament de la pel·lícula, hem considerat que aquestes subcategories eren les que millor s'adequaven al tipus d'elements humorístics que hi hem detectat.

La subcategoria de gestos i expressions facials està formada per aquelles accions i expressions que, intencionadament o no, creen humor. Són elements que poden anar acompanyats o no de diàleg, un fet determinant a l'hora de transmetre aquest humor a les persones que no poden accedir al contingut visual. Per tant, els hem dividit en funció de si

donen suport al discurs, el completen o el contradiuen, una divisió basada en la taxonomia de Mazur (2014). Vegem un exemple de cada subcategoria.

Exemple 3

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	Tipus d'humor
0:14:22	0:14:46	[Donald runs along to a pair of heavy metal doors. He climbs up onto a ham and picks the lock with a couple of pins. The doors open revealing Barrie the elephant and his enclosure]. Elefant: Okay. Here we go. If this is another eating intervention, I'm not hearing it. This is my ideal weight. Ask the vet.	Visual: gestos i expressions facials que donen suport al discurs

Exemple 4

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	Tipus d'humor
0:04:45	0:04:48	Griffin: It looks like things got fun around here. What is this, anyway? Is this an old tyre or a gateway to adventure? [Griffin shots the tyre and swings back. He falls off the tree and knocks flat]. Adventure. [He gets up]. Adventure.	Visual: gestos i expressions facials que completen el discurs

Exemple 5

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	Tipus d'humor
0:14:16	0:14:21	[Sebastian the wolf is having a good lick]. Sebastian: What? Oh, nothing. I wasn't cleaning my basement.	Visual: gestos i expressions facials que contradiuen el discurs

La subcategoria de text en pantalla inclou tots aquells objectes que apareixen en escena i que contenen un missatge escrit que crea humor per si mateix o afegeix humor a un altre element de l'escena. En aquesta pel·lícula només n'hem trobat un cas. Vegem-lo a l'Exemple 6.

Exemple 6

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	Tipus d'humor
0:05:05	0:05:10	[Griffin writes "Fix Bernie's tree" on the board].	Visual: text en pantalla

La subcategoria d'elements que formen part de l'entorn dels personatges inclou elements externs als personatges que fan alguna acció humorística. Són elements, doncs, que mouen l'atenció cap a ells i no cap als personatges que parlen en aquell moment. A l'Exemple 7 en veiem un cas.

Exemple 7

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	Tipus d'humor
0:12:42	0:12:55	Stephanie: Oh, Griffin. You're bleeding. Yes, you are. Come here. Let me get it. I'm not going to bite. [She dabs his cheek, Donald the monkey sits watching].	Visual: entorn dels personatges

Tot seguit hem dividit la columna d'elements sonors segons la classificació de Szarkowska i Orero (2014) i, per tant, hem creat una columna per als sons diegètics i una altra per als sons no diegètics. També hi hem inclòs una subcategoria formada per dues característiques no verbals de la veu: la velocitat i l'entonació. Hi hem inclòs aquestes dues perquè són les que més apareixen a les escenes de la pel·lícula.

Finalment, hem afegit la categoria d'elements paralingüístics, a la qual hi haurien d'anar classificats tots aquells elements que són una combinació d'elements verbals i no verbals, tal com considera Zabalbeascoa (1996). Aquest autor posa com a exemples una caiguda o la mímica d'una paraula (Zabalbeascoa, 2001).

Per valorar si l'Excel era adequat per als propòsits del treball, hem fet un estudi preliminar, en el qual hem classificat els primers vint-i-un fragments humorístics, que equivalen als primers vint minuts de la pel·lícula, segons aquesta taxonomia, indicant amb una X a quina categoria pertanyien els elements que el componien. Aquest estudi preliminar ens ha servit per comprovar si aquesta classificació inicial era útil per a encaixar cada fragment en una categoria i si ens donava la informació necessària per a observar la conservació o pèrdua d'humor i, en aquest darrer cas, el motiu.

Després de l'estudi preliminar, hem modificat l'Excel de la següent manera: primer de tot, hem observat que hi ha fragments que estan relacionats amb més d'una categoria. En aquests casos hem creat tantes files amb el mateix fragment com elements de diferents categories conté. D'aquesta manera teníem una classificació més exacta de tots els elements que formen part de cada fragment. A l'Exemple 8 veiem un sol fragment que conté elements de diverses categories (marcats en negreta).

Exemple 8

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	Tipus d'humor
0:02:10	0:02:30	Griffin: Little heads up. I may have hired a mariachi band. Oh, there they are. Just ignore them. [As Griffin gestures the band to stop, heart-shaped fireworks light up the sky]. Ignore it.	Visual: gestos i expressions facials que completen el discurs
0:02:10	0:02:30	Griffin: Little heads up. I may have hired a mariachi band . Oh, there they are. Just ignore them. [As Griffin gestures the band to stop, heart-shaped fireworks light up the sky]. Ignore it.	Visual: entorn dels personatges
0:02:10	0:02:30	Griffin: Little heads up. I may have hired a mariachi band . Oh, there they are. Just ignore them. [As Griffin gestures the band to stop, heart-shaped fireworks light up the sky]. Ignore it.	Sonor: diegètic

Pel que fa a les columnes que aporten dades sobre l'AD, hem afegit una columna que indica si l'humor es manté, es conserva parcialment o no es conserva. Tot i que aquesta informació la podem consultar a la columna de comentaris, aquesta nova columna ens aporta la informació amb més claredat. Amb aquest canvi, la primera part de l'Excel quedava de la següent manera:

Exemple 9

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment	AD?	Es conserva l'humor?	Comentaris
0:17:21	0:17:35	Corb: Awesome. We got a plan.	No	Sí	El fet que a qui tots critiquin sigui un corb no es descriu. Els dos motius que ho justifiquen

		<p>Mico: Hey, what's this now? Os: Wait. You're not a zoo animal. Corb: Excuse me. Am I standing in the zoo? Then I'm a zoo animal. Mico: Don't get mad at us because no kid says: "Mommy, I wanna see a crow". Corb: Okay, that's the captivity talking.</p>			<p>són, d'una banda, que no hi ha espai entre diàlegs per afegir la descripció i, de l'altra, perquè al diàleg ja s'indica i, per tant, es conserva l'humor.</p>
--	--	---	--	--	--

Tot seguit hem fet canvis a la classificació dels fragments segons el tipus d'elements humorístics que contenen. Al grup d'elements visuals hem afegit una subcategoria que serveix per a classificar tots aquells elements humorístics relacionats amb l'aspecte dels personatges, una qüestió que la classificació inicial no contemplava i que s'ha detectat en alguns fragments.

Al grup d'elements paralingüístics, hem subdividit els elements segons la classificació de Cestero (1999): qualitats i modificadors fònics, indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals, elements gairebé lèxics, pauses i silencis. Veiem, doncs, que aquesta classificació adopta una visió més àmplia dels elements paralingüístics que la classificació inicial, en la qual es tenia en compte la visió de Zabalbeascoa (2001). Aquest autor agrupa tots els elements paralingüístics en un sol grup, mentre que Cestero (1999) classifica aquests elements en subgrups. Hem considerat que aquesta taxonomia era més entenedora que la classificació inicial. A continuació veiem amb més detall en què consisteix aquesta classificació de Cestero (1999):

- Qualitats i modificadors fònics: són el to, el timbre, la quantitat i la intensitat del so. Es tracta d'elements que determinen o matisen la informació d'un enunciat, és a dir, determinen què expressa un mateix enunciat o una mateixa interjecció en diferents contextos.

- Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals: són sons emesos conscient o inconscientment que expressen reaccions fisiològiques i emocionals i que es fan servir per a comunicar. L'autora posa com a exemples «el llanto, el sollozo, la risa, el suspiro, el grito, la tos, el carraspeo y el bostezo» (Cestero, 1999, p. 32). Són elements que poden tenir diverses funcions. Cestero posa l'exemple de la rialla, que pot tenir un gran ventall de funcions, entre les quals hi ha alegria, por o acord.
- Elements gairebé lèxics: es tracta de vocalitzacions i consonantitzacions «de escaso contenido léxico pero con gran valor funcional, bien expresivo, referencial o regulador interactivo» (Cestero, 1999, p. 33). En formen part les interjeccions, les onomatopeies, les emissions sonores amb nom propi (com ara *roncar* o *llepar*) i altres sons que, encara que no tinguin nom o grafia, tenen un valor comunicatiu.
- Pausas: és una absència de so d'entre 0 i 1 segons aproximadament que pot tenir funcions com ara regular els canvis de torn o indicar reflexió.
- Silencis: és una absència de so de més d'un segon que té funcions com ara indicar un error en els mecanismes interactius o un error comunicatiu, com ara vacil·lació, dubte, o reflexió.

Aquest canvi ha suposat una modificació del grup d'elements sonors. A la classificació definitiva, els elements sonors només es divideixen en diegètics i no diegètics. La subcategoria inicial que incloïa característiques de la veu l'hem eliminat, perquè hem considerat que aquesta subcategoria hauria de pertànyer al grup d'elements paralingüístics. D'altra banda, cal aclarir que els elements que hem col·locat a la categoria de paralingüístics són els que creen els personatges humans amb la veu. Els sons creats pels personatges animals, com ara el lladruc d'un gos, els hem inclòs a la categoria d'elements sonors, juntament amb els sons creats per elements externs als personatges. A més a més, la pel·lícula que hem analitzat té una dificultat afegida: els animals parlen el llenguatge humà. Tenint en compte que, encara que siguin animals, parlen com els humans, tots els elements paralingüístics que fan els animals i que són propis del llenguatge humà els hem col·locat a la categoria d'elements paralingüístics. Si, per exemple, un animal canta, aquest element es considera paralingüístic. Si, d'altra banda, l'animal fa un so propi de la seva espècie, com ara un rugit o un lladruc, aquest element es considera sonor.

El resultat final després de tots aquests canvis és la classificació següent:

a) Elements visuals

- Gestos i expressions facials
 - Donen suport al discurs
 - Completen el discurs
 - Contradiuen el discurs
- Text en pantalla
- Entorn dels personatges
- Aspecte dels personatges

b) Elements sonors

- Sons diegètics
- Sons no diegètics

c) Elements paralingüístics

- Qualitats i modificadors fònics (to, timbre, intensitat, etc.)
- Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals (riure, plor, crit, sospir, etc.)
- Elements gairebé lèxics (interjeccions, onomatopeies, etc.)
- Pausas
- Silencis

Per analitzar el buidatge de fragments còmics hem fet servir com a base aquesta classificació. Hem observat quina proporció d'elements de cada categoria i subcategoria va acompanyada d'AD i, en cas que hi hagi elements que no hi vagin, hem examinat quins motius ho justifiquen i quines conseqüències té aquesta absència en la preservació de l'humor. A més a més, hem analitzat com és l'AD dels fragments per detectar quines estratègies es fan servir per a transmetre l'humor lingüísticament. Tot això amb exemples que ens ajudaran a entendre quines estratègies s'han seguit en aquest producte cinematogràfic per audiodescriure l'humor que contenen elements visuals, sonors i paralingüístics.

Abans d'endinsar-nos en l'anàlisi cal remarcar que es tracta d'una anàlisi fonamentalment qualitativa, amb algunes dades quantitatives. Tal com també fa Martínez Sierra (2010), hem fet servir percentatges per saber quina proporció dels elements de cada categoria va acompanyada d'AD i quina proporció conserva l'humor. Gràcies als percentatges podrem veure si els elements audiodescrits predominen sobre els elements que no ho estan. També podrem comparar aquesta xifra amb el percentatge d'elements en els quals l'humor es conserva. D'aquesta manera podrem veure quina relació hi ha entre tots dos factors i ens farem una idea de la situació que hi ha en cada categoria i subcategoria. A més a més, també

cal destacar que es tracta d'una anàlisi subjectiva, perquè és una investigació que s'ha dut a terme a partir de les apreciacions de la investigadora i que no demana corroboració ni pretén ser determinant en el camp de l'estudi de l'AD de l'humor.

4. Anàlisi dels elements visuals

Els elements visuals són el principal centre d'atenció d'aquesta anàlisi. La imatge és la part de la pel·lícula a la qual el públic de l'AD no pot accedir. Podem preveure, doncs, que la preservació de l'humor que genera aquest tipus d'elements estarà supeditada a l'AD. A continuació, presentem l'anàlisi d'acord amb la classificació final.

4.1. Gestos i expressions facials

Seguint Mazur (2014), hem dividit els gestos i expressions facials en tres categories en funció de la seva interacció amb el diàleg i el pes que tenen en la creació d'humor.

4.1.1. Gestos i expressions facials que donen suport al discurs

A partir del buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements, podem observar que en aquesta subcategoria només hi ha un fragment que no tingui AD i en el qual no es conservi l'humor. El podem veure a l'Exemple 10.

Exemple 10

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:16:49	0:16:58	Os 1: You don't break the code, idiot. Besides, Griffin's got no shot at this girl. Os 2: That is exactly why you're single, Bruce. You have no sense of romance. Os 1: Herbivore.

Tot i que l'element humorístic d'aquest fragment és essencialment lingüístic, és gràcies al fet que ho diguin uns ossos. No s'indica qui parla en aquell moment i en les seves aparicions anteriors no s'ha indicat que eren ossos. Per tant, l'espectador no pot reconèixer la seva veu. Interpretem que la limitació d'espai és el motiu de l'absència d'AD. En aquest cas sí que suposa una pèrdua d'humor, perquè l'espectador pot tenir dificultats per reconèixer quin tipus d'animal parla en aquell moment. Aquest coneixement és clau perquè es conservi l'humor. Com que l'espectador no el té, l'humor es perd. A continuació veurem, però, que aquest fenomen no es produeix gaire en aquesta subcategoria.

Malgrat aquesta excepció, podem observar que en aquesta subcategoria l'humor es conserva en un 87,5% dels fragments, tot i que només un 25% dels fragments tingui AD. L'explicació és que, com que es tracta d'elements visuals que només donen suport al discurs i,

per tant, l'humor no depèn només de la imatge, audiodescriure'ls no és imprescindible per conservar l'humor. Des del nostre punt de vista, la raó que justifica l'absència d'AD és la limitació d'espai. Allò que permet compensar aquesta absència i preservar l'humor és l'element lingüístic, ja sigui perquè el diàleg en si ja és humorístic o bé perquè el diàleg ja evidencia els gestos que fa el personatge. L'humor també es manté perquè l'espectador pot reconèixer la veu dels personatges encara que no hi hagi AD. Hem de tenir en compte que, malgrat que es tracti de fragments que contenen humor essencialment lingüístic, l'element visual també hi intervé d'alguna manera. És important que l'espectador sàpiga qui pronuncia el diàleg, perquè en molts casos l'humor es basa en el fet que el diàleg el pronunciï un animal en concret. En aquests casos, l'humor es manté perquè l'espectador pot reconèixer la veu encara que no hi hagi AD que identifiqui l'animal en aquell fragment específic, segurament perquè l'animal ja ha aparegut en escena anteriorment i ja s'hi ha identificat la veu amb una AD. A l'Exemple 11 en veiem un cas.

Exemple 11

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:15:40	0:15:45	Elefant: Yes. He keeps my hay fresh and he rubs lotion on me when I get dry skin.

A diferència de l'Exemple 10, en aquest cas l'animal sí que ha aparegut en escena abans i, per tant, l'espectador en pot reconèixer la veu.

Pel que fa a les característiques lingüístiques de l'AD, cal destacar que quan ha de presentar un personatge animal ho fa dient el nom i l'espècie animal. A l'Exemple 12 en veiem un cas en què hem marcat aquesta característica en negreta.

Exemple 12

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:14:22	0:14:46	[Donald runs along to a pair of heavy metal doors. He climbs up onto a ham and picks the lock with a couple of pins. The doors open revealing Barrie the elephant and his enclosure]. Elefant: Okay. Here we go. If this is another eating intervention, I'm not hearing it. This is my ideal weight. Ask the vet.

4.1.2. Gestos i expressions facials que completen el discurs

Aquesta subcategoria de la classificació és la que conté un major nombre de fragments. Les escenes còmiques que hi pertanyen estan formades sobretot per elements visuals i, per tant, necessiten AD. A més a més, com que el factor visual és el que predomina en aquest tipus d'escenes i alguns gestos no van acompanyats de discurs, no hi sol haver limitació d'espai i es poden descriure. A partir del buidatge de dades sobre l'AD dels elements, podem observar que un 85,7% dels elements d'aquesta subcategoria va acompanyat d'AD i l'humor es conserva en un 91,8%. Veiem, doncs, que la majoria de fragments va acompanyada d'AD i s'hi conserva l'humor.

Els casos en els quals no hi ha AD, interpretem que els motius són la limitació d'espai i la presència de so que és preferible no trepitjar. A l'Exemple 13 veiem l'únic fragment del buidatge en el qual la limitació d'espai suposa una pèrdua d'humor.

Exemple 13

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:18:43	1:18:58	Stephanie: Totally amazing. I just think this whole place looks so great. It's really just... It's coming together. I'm so happy. Really gives this whole room a nice zhuzh. You know what I mean? Hey, you know what? I ordered in dinner tonight from Le Chereaux.

En aquesta escena el personatge de la Stephanie parla sense parar. Mentrestant, en Griffin cau d'una cadira moderna que ella li acaba d'ensenyar. Atès que la noia no para de parlar, l'audiodescriptor no pot intervenir per descriure què li passa, a en Griffin. Com que es tracta d'un element únicament visual, es perd l'humor.

A l'Exemple 14 veiem un fragment que conté un so que és necessari preservar.

Exemple 14

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:10:45	1:10:51	Griffin: Back off, Nimer. Nimer: You back off. Oh, not cool. Griffin: Yeah.

En Griffin imita els sons i els gestos d'un os quan ataca, tal com aquests animals li ho van ensenyar. Aquests gestos no es descriuen, segurament per no trepitjar el so, que aconsegueix

conservar part de l'humor. No obstant això, el fet que l'espectador no conegui quins gestos fa provoca que es perdi l'humor parcialment. Potser per això hi ha un altre fragment, l'Exemple 15, en el qual es prioritza l'AD dels gestos de ball abans que la música.

Exemple 15

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:46:19	0:46:54	[Griffin bops his head to the music and shakes his hands from side to side. Bernie hangs his arm out of the window and bops his hands to the music. They go around a corner and keep moving to the beat. Bernie punches his chest and punches the sealing. Griffin panics]. Griffin: Take it easy, man. No problem. Here it comes, are you ready? <i>Apple buttom jeans, boots with the fur...</i> Goril·la: <i>Fur...</i> Griffin: <i>The whole club was looking at her. She hit the flower...</i> Goril·la: <i>She hit the flower.</i> Tots dos: <i>Low, low, low, low.</i>

En aquest fragment el conjunt de gestos que fan tant en Griffin com el goril·la quan ballen la cançó dins el cotxe tenen AD. Encara que es faci trepitjant el so de la música, és una descripció necessària per conservar l'humor.

Hi ha fragments, però, que tot i que no van acompanyats d'AD, conserven l'humor. Un dels elements que permeten que es pugui preservar és el diàleg, que ja evidencia quins gestos fan els personatges. A l'Exemple 16 en veiem un cas.

Exemple 16

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:15:54	0:16:14	Mico: Plus, he is the only human who recognises me as an equal. Os: In your dreams. Mico: Thumbs, baby. It's all about the thumbs. Os: What do you call this? Mico: That's a paw. You can't grab a coffee mug with that. You can't wear mittens. It's useless. I'm so blessed. Sorry. One more look.

Un altre element és el so, que també crea humor i compensa aquesta absència d'AD. El fragment que hem vist anteriorment, en el qual no hi havia AD perquè era preferible preservar el so, n'és un exemple. En veiem un altre a l'Exemple 17.

Exemple 17

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:28:26	0:29:59	[...] Griffin: I don't know, man. Os 2: Give us a snort. Good old bear snort. Os 1: Not with your nose, with your mouth. Get your lips into it. Os 2: There you go. Os 1: Yeah. Now lead with your pudding cup. Griffin: My pudding cup? Os 2: Yeah, your pudding cup, man. Get it out front. Remove the mystery. [His crotch]. Os 2: That's good like that. Griffin: How would this ever help me? Os 2: Yeah, show them the goods. Griffin: This just feels weird. Os 1: That's it, looks good. Come on. Add a roar. Os 2: The roar. Put some oomph into it. Griffin: Roar. Os 2: Fine. [...]

Si tenim en compte que en Griffin fa tot allò que li indiquen els ossos, el diàleg ja ens serveix per conèixer com són les imatges. A més a més, el so ens permet conservar l'humor en aquells moviments que van acompanyats d'aquest element. Podem concloure, doncs, que en aquest fragment l'humor es conserva gràcies al diàleg, que compensa la falta d'AD, i el so que fa en Griffin imitant l'esbufec dels ossos.

Pel que fa a les característiques lingüístiques de l'AD, la primera observació que cal fer és que l'AD d'aquest tipus de gestos i expressions facials no és sempre una simple reproducció del que es veu a la imatge, sinó que a vegades s'hi afegeix informació, com ara el motiu pel qual es fa cert gest o expressió facial (Exemple 18):

Exemple 18

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:07:37	0:07:58	Griffin: This is Venom, he is our reptile guy. Oh, you've got to bring it in with him. Venom: Now onto the fiancée. [Venom gives her a hug that lasts a little too long]. Griffin: Ok, Venom. Reel it in. Venom: Come on, you are not married yet.

En aquesta escena es descriu la cara que fa la promesa quan veu que en Venom li fa una abraçada massa llarga, tot i que en comptes de descriure's l'expressió es descriu per què la fa: perquè dura massa.

Hi ha casos en què l'AD explicita el significat del gest, com ara a l'Exemple 19 i a l'Exemple 20, en els quals hem marcat aquesta explicitació en negreta.

Exemple 19

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:02:10	0:02:30	Griffin: Little heads up. I may have hired a mariachi band. Oh, there they are. Just ignore them. [As Griffin gestures the band to stop , heart-shaped fireworks light up the sky]. Ignore it.

Exemple 20

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:33:56	0:35:30	[Griffin glances around. He goes to a post]. Llop: Not there. That's my spot. Hey, don't give me attitude. This will help you at the rehearsal dinner tonight. Griffin: Right here. Fine. Llop: All right, unzip and make it rain. Griffin: Okay, you've got to look away. Llop: Such a delicate flower. [Griffin stands by a tree. Sebastian toddles over to the fence and looks out]. Llop: Shut it down. Shut it down. Kate's coming. Griffin: What? I can't. Llop: Snap it. Be a man. Snap it. Kate: Hey, Griffin, Rebeca and I are going... Griffin: Hey. Kate: Wow. Griffin: Hey. Kate: It's going to be very hard to unsee that. Griffin: I'm sorry about that, I.. You know what happened... The wolf got stung by one of Venom's scorpions. And I was taking him to the infirmary and then he started limping bad. [Sebastian fakes a limp]. [...]

En altres casos l'AD indica amb quin sentiment es fan gestos o expressions facials, com ara a l'Exemple 21 i a l'Exemple 22, en què hem marcat aquesta indicació en negreta.

Exemple 21

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:18:58	0:19:05	[Griffin anxiously gnaws on one of the giraffe's carrots. He

		stops and spits them out. The giraffe turns away and whispers to Donald].
--	--	---

Exemple 22

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:48:27	0:48:40	Goril·la: We'd like to send that table of secretaries a basket of zucchini fries. Cambrera: You got it. [Secretaries smile and rise their glasses. Bernie nods coolly].

La segona observació que cal fer és que els gestos que es fan amb la boca per tal de pronunciar una frase sense so es descriuen amb el verb *mouth*, una paraula que ajuda l'espectador a imaginar que el personatge pronuncia aquesta frase amb discreció perquè la resta de gent no ho senti. A l'Exemple 23 en veiem un cas.

Exemple 23

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:33:56	0:35:30	[...] Kate: Oh, and the urine will neutralise the poison. Griffin: Exactly, exactly, yes, yes. And that's why I did it. I was just peeing on him, for his health. Kate: Okay, when you finish, I'll give him an antihistamine just to be safe. Griffin: Sounds good. Kate: All right, go ahead. Go ahead, soak it. [Kate and colleague turn their backs]. Kate: Make sure you get the whole area. [Griffin mouths "Sorry" at Sebastian. Griffin mouths "I have to". Night. Griffin washes Sebastian]. Llop: Lather, rinse, repeat.

La tercera observació que cal fer és que hi ha un fragment en el qual l'element humorístic és la caiguda del protagonista dins un clot. Aquesta escena es fa a càmera lenta, un efecte que afegeix humor a l'escena. En aquest cas, però, l'efecte cinematogràfic no es descriu. A l'Exemple 24 veiem aquest cas.

Exemple 24

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:19:38	0:19:58	Griffin: Get them out of there, I'll distract him. Kate: Got it. [Kate leaves in a buggy].

		Griffin: Joe. [Griffin lifts up onto a bench and over a wall. He takes a running jump across a pit. Giraffe, Barrie and Donald stare as Griffin flies through the air. He crashes onto the wall with the pit and falls in]. Mico: Oh, crap.
--	--	---

La quarta i última observació és que l'AD d'alguns gestos i expressions facials es fa després que es produeixin, segurament per motius d'espai (Exemple 25).

Exemple 25

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:03:56	1:04:06	Griffin: Not in the mood, hammer thumbs. Griffin, gone. [He waves his arms, then walks off. Stephanie puts down the desserts and expects her thumbs, then hides them under her arms].

4.1.3. Gestos i expressions facials que contradiuen el discurs

En aquesta subcategoria l'element visual és essencial per tal de captar l'humor, perquè l'humor d'aquest tipus de fragments es basa en la contradicció entre el que es diu al diàleg i el que es veu en pantalla.

El buidatge de dades ens mostra que un 33,3% dels elements humorístics va acompanyat d'AD i l'humor es conserva en un 66,6% de les escenes que pertanyen a aquesta subcategoria. A continuació veurem els fragments en els quals no hi ha AD per analitzar per què hi ha aquesta absència i què fa que es conservi l'humor.

Exemple 26

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:11:57	0:12:06	Griffin: I'm not uncomfortable. So comfortable. Stephanie: Oh my God. Griffin: It's fine, I get it [There's a quill in his cheek].

A l'Exemple 26 interpretem que l'AD de l'expressió facial d'incomoditat d'en Griffin no es pot descriure per limitació d'espai. L'humor que aporta aquest element visual del fragment es perd, però l'entonació amb la qual el personatge parla, és a dir, un element paralingüístic, contribueix a preservar l'humor de tota l'escena.

L'Exemple 27 mostra el segon fragment que no va acompanyat d'AD.

Exemple 27

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:23:36	1:23:55	Elefant: There's still time. Let's get Kate. Follow me, everyone. Nothing can stand in our way. Girafa: Wow, he is really hauling. Oh, he stopped. He's eating a pretzel.

En aquest segon cas observem que l'absència d'AD es deu segurament a la limitació d'espai. L'humor es conserva gràcies al fet que el diàleg ja conté tota la informació necessària per tal de preservar l'humor. És un fragment en el qual el mateix personatge ja ens fa de descriptor d'una imatge que no es mostra en pantalla.

Per analitzar les característiques lingüístiques de l'AD vegem l'únic fragment de la subcategoria que en té (Exemple 28).

Exemple 28

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:14:16	0:14:21	[Sebastian the wolf is having a good lick]. Sebastian: What? Oh, nothing. I wasn't cleaning my basement.

En aquesta escena l'audiodescriptor fa servir l'adjectiu *good*, segurament perquè l'espectador pugui notar el contrast entre l'acció exagerada que fa el personatge, llepar-se a si mateix sense parar, i el que diu ell, que intenta dissimular quan l'enfoca la càmera i ho nega.

4.2. Text en pantalla

En aquesta subcategoria només hi ha un fragment. En aquesta escena el personatge escriu una frase en una pissarra relacionada amb l'escena anterior, en la qual el mateix personatge cau mentre es balanceja amb un pneumàtic que penja d'un arbre. Es narra qui l'escriu i què escriu, per tant, l'humor es conserva. A l'Exemple 29 veiem el fragment:

Exemple 29

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:05:05	0:05:10	[Griffin writes "Fix Bernie's tree" on the board].

4.3. Entorn dels personatges

El buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements ens mostra que en aquesta subcategoria un 93,8% dels elements humorístics va acompanyat d'AD i l'humor es conserva en un 93,8%. A l'Exemple 30 veiem el cas en el qual l'element visual es descriu parcialment i, per tant, l'humor es conserva parcialment.

Exemple 30

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:10:48	0:11:49	Dave: You still got a thing for her, don't you? [The animals are listening]. Robin: So Stephanie, I saw the way that you were looking at Griffin. Something is going on. Stephanie: I don't know. I guess I feel bad about the way things ended between us. I may have been a little rough on him.

En aquest cas podríem dir que l'aparició de diversos animals que observen la conversa atentament es descriu parcialment. Sí que s'inclou una AD en la qual s'indica que, mentre es produeixen aquestes converses, els animals del zoo les escolten. D'altra banda, les aparicions en pantalla de diversos animals i els gestos que fan no es poden audiodescriure segurament per la limitació d'espai. Com que el fragment està ple de diàleg, s'intenta conservar aquest element humorístic aprofitant un espai entre diàlegs del principi del fragment per dir que els animals escolten el que es diu. Per tant, en aquest cas l'humor es conserva parcialment. L'espectador que no pot accedir al contingut visual sap que durant les converses entre els personatges que parlen en aquell moment els animals hi seran presents i les escoltaran, però no coneix amb detall quins animals són ni quins gestos fan que demostrin que entenen el llenguatge humà, un fet que, al cap i a la fi, és la principal font d'humor d'aquesta escena.

Aquest fragment és el que fa que el percentatge d'elements l'humor dels quals es conserva s'elevi també a un 93,8%. Com hem comentat, l'humor d'aquest fragment es manté parcialment. La resta de fragments, però, van acompanyats d'AD i, per tant, se'n conserva l'humor. A l'Exemple 31 l'audiodescriptor pot intervenir aprofitant un espai entre diàlegs.

Exemple 31

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:37:25	0:37:46	Mico: Why are you concerned with what the stupid lion

		would do? Do you realise that if monkeys' canine teeth were a little bigger, we'd hold the title King of the Jungle? Let me ask you something, can the King of the Jungle do this? [He hangs upside down. Joe has walked in]. Mico: He's behind me. I saw him mid-flip.
--	--	---

Pel que fa a les característiques lingüístiques de l'AD, en aquesta subcategoria és important fixar-nos en les estratègies de l'audiodescriptor per indicar que l'element humorístic és extern al focus d'atenció que en aquell moment hi ha en pantalla. En l'exemple anterior es descriu què fa el personatge que és el principal centre d'atenció en aquell moment i, a continuació, descriu l'element que ha fet desviar l'atenció. Això ho aconsegueix fent servir temps verbals diferents: l'element principal es descriu en present; l'element extern, en canvi, es descriu en fet d'indicatiu. L'ús d'aquest temps verbal per a indicar que s'ha desviat el focus d'atenció el veiem a l'Exemple 32.

Exemple 32

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:10:51	1:11:01	[Griffin turns to the customer]. Griffin: What's up? Welcome to the dream. Glenn: Help! I don't like this thing! Make it stop! Make it stop! [Outside Glenn has lost control of the motorbike].

Aquest temps verbal també ens fa notar que l'AD s'ha fet després que s'hagi produït l'acció. En el primer cas la posició de l'AD és força bona, perquè l'espectador que no pot accedir al contingut visual sap que el lleó ha entrat en escena mentre el mico parlava abans que ho anunciï el mico en el diàleg. Per tant, aquest espectador coneix la informació gairebé al mateix moment que l'espectador que sí que té accés al contingut visual i podrà captar l'humor quan el mico faci el comentari sobre el que ha passat darrere seu. En aquest cas l'AD no s'ha introduït quan el lleó entrava en escena perquè en aquell moment hi havia un personatge que parlava, però, com veiem, això no afecta l'humor. En el segon cas, l'espectador coneix la informació un cop l'acció ha passat. La primera informació que rep és el diàleg que pronuncia el noi que suposa l'element humorístic que desvia l'atenció. Com que hi ha aquest diàleg, l'audiodescriptor no pot intervenir fins que no ha acabat aquesta acció. Tampoc té l'oportunitat d'incloure l'AD abans del diàleg, perquè no hi ha espai entre aquest diàleg i l'anterior, el que pronuncia en Griffin. També cal comentar que l'acció principal es

duu a terme dins un edifici i l'acció externa, que és l'element humorístic del fragment, es produeix fora d'aquest edifici. L'AD també ho indica mitjançant l'adverbi *outside*.

Si continuem amb la qüestió dels temps verbals, veiem que el perfet d'indicatiu no és l'únic temps que es fa servir per indicar la interacció entre l'acció principal i l'acció externa. També trobem l'ús del gerundi i de la conjunció *as*. Ho veiem a l'Exemple 33 i l'Exemple 34.

Exemple 33

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:10:48	0:11:49	Dave: You still got a thing for her, don't you? [The animals are listening]. Robin: So Stephanie, I saw the way that you were looking at Griffin. Something is going on. Stephanie: I don't know. I guess I feel bad about the way things ended between us. I may have been a little rough on him.

Exemple 34

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:02:10	0:02:30	Griffin: Little heads up. I may have hired a mariachi band. Oh, there they are. Just ignore them. [As Griffin gestures the band to stop, heart-shaped fireworks light up the sky]. Ignore it.

En altres casos, però, es fa servir el present d'indicatiu per a totes dues accions (Exemple 35).

Exemple 35

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:12:42	0:12:55	Stephanie: Oh, Griffin. You're bleeding. Yes, you are. Come here. Let me get it. I'm not going to bite. [She dabs his cheek, Donald the monkey sits watching].

4.4. Aspecte dels personatges

A partir del buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements, podem observar que un 66,7% d'elements humorístics van acompanyats d'AD. Els casos en els quals no és així, interpretem

que els motius són els següents: la limitació d'espai i el diàleg, que ja fa referència a l'aspecte dels personatges (Exemple 36).

Exemple 36

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:17:21	0:17:35	<p>Corb: Awesome. We got a plan. Mico: Hey, what's this now? Ós: Wait. You're not a zoo animal. Corb: Excuse me. Am I standing in the zoo? Then I'm a zoo animal. Mico: Don't get mad at us because no kid says: "Mommy, I wanna see a crow". Corb: Okay, that's the captivity talking.</p>

L'humor es conserva en el 100% dels elements d'aquesta subcategoria. Com hem comentat anteriorment, el diàleg és el que permet que es preservi, perquè els personatges fan referència a l'aspecte dels personatges que provoca humor i, per tant, l'espectador se'n pot fer una idea sense necessitat ni d'imatge ni d'AD. En aquells fragments on no hi ha diàleg o el diàleg no fa referència a l'aspecte dels personatges l'AD ja s'encarrega de reproduir el que es veu en pantalla i transmetre l'humor. A continuació veurem com ho aconsegueix.

En les característiques lingüístiques de l'AD podem observar un ús repetitiu del verb *look* en les audiodescripcions d'aquesta subcategoria. En la majoria de casos aquest verb va seguit d'un adjectiu que ajuda l'espectador a imaginar la situació còmica (Exemple 37 i Exemple 38, en negreta).

Exemple 37

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:00:48	1:01:14	<p>Griffin: What do you say we drop the fancy moves and we settle this like men? Gale: Okay. Come on, let's go. I haven't beaten anybody since my birthday. [Griffin flounders]. What's up? Are we going to do this? [Griffin frowns. He blows up his cheeks and rises his shoulders making himself look big]. Gale: What are you doing? [He crouches]. Gale: What are you doing? Griffin: It's attack position. Gale: Man, it's got to suck to be you. [Griffin split his trousers]. Griffin: Attack.</p>

Exemple 38

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:38:32	0:39:01	Griffin: Hey. Hey, look, my bus was late. I need a bike. Venedor: Sorry, but that big wedding party just cleaned me out. Griffin: Yeah, that's my group. Please, you got to have something. [The guy frowns. Later Griffin's pedalling like crazy on a low to the ground tricycle with chopper handlebars. He looks to turn in disease problems to catch up with the wedding party. Griffin's belly frame looks ridiculous on the small three-wheeler. He glimpses all over the place and catches up. Stephanie's at the back with exboyfriend Gale].

En el primer exemple l'AD va més enllà dels gestos per facilitar la visualització mental de la postura d'en Griffin. En l'últim exemple veiem que l'adjectiu també indica a l'espectador per què és graciosa aquesta escena. És a dir, l'audiodescriptor no es limita només a descriure els moviments del personatge, sinó també quin aspecte té. En aquest fragment l'aspecte del personatge és la principal font d'humor, i l'audiodescriptor li dona aquesta informació perquè es conservi aquest humor. En aquest cas, fa servir un adjectiu que evoca humor, perquè normalment una cosa ridícula es considera graciosa.

Tot seguit podem destacar l'ús de comparacions en un dels fragments com a estratègia per a ajudar-lo a imaginar-se la situació i que rigui (Exemple 39).

Exemple 39

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:39:36	0:39:50	[A large truck is blocking the road. Gale and Griffin stop between two lines of cars. Gale looks sporty in black and orange Lycra gear. Griffin looks like a fat toddler on a tricycle. He realises he's much lower than Gale. He lays back and cycles under the truck].

En aquest fragment hi ha dues comparacions: una és la comparació entre el cos fibrós i l'aspecte d'esportista d'en Gale, que duu roba d'esport i fa servir una bona bicicleta, i el cos panxut d'en Griffin, que duu roba de carrer i fa servir un tricicle de nen petit. Aquest contrast és la principal font d'humor del fragment, i l'audiodescriptor fa servir el verb *look* un altre cop per ajudar l'espectador a crear la imatge mental. L'altra comparació és la que fa l'audiodescriptor entre en Griffin i un nen petit i gras que va en un tricicle. És una altra

estratègia per a transmetre un humor purament visual. A més a més de l'ús de comparacions, també cal destacar d'aquest fragment el fet que, quan en Griffin s'adona que és més baix que en Gale i, per tant, pot passar per sota el camió, fa una expressió facial que no es descriu literalment, sinó que se n'indica el significat, una característica que ja hem vist en algun altre fragment a l'apartat d'AD de gestos i expressions facials d'aquest treball.

Finalment, també convé ressaltar la posició de l'AD en combinació amb el diàleg. En aquesta subcategoria hi ha un fragment en el qual l'AD s'ha de dividir en dos per tal de respectar l'espai entre diàlegs (Exemple 40).

Exemple 40

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:52:18	0:52:21	Griffin: Hey, Venom, I need to ask you a favour... [Franky wears an eye patch] Griffin: Franky. [With an eye drawn on it].

A la majoria de fragments, però, com que l'humor és sobretot visual, no hi ha gaire problemes d'espai.

5. Anàlisi dels elements sonors

Els elements sonors també són importants a l'hora de generar humor. Malgrat que l'àudio permet reconèixer-los, en alguns casos és difícil identificar-ne l'origen. En aquest capítol veurem quins d'aquests sons de la pel·lícula necessiten AD, com afecta l'absència d'AD en l'humor que generen i, en cas que aquest humor es pugui conservar, quins altres elements ho compensen. També veurem quines estratègies se segueixen en l'AD per tal de transmetre l'humor d'aquests elements.

5.1. Sons diegètics

El buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements mostra que un 85,7% van acompanyats d'AD. Cal destacar que molts d'aquests sons són fàcilment identificables. Aquells que són més evidents, com ara el rugit d'un lleó o el lladruc d'un gos, no es descriuen i se'n conserva l'humor. Altres sons es descriuen perquè van acompanyats d'elements visuals que és important conèixer (Exemple 41).

Exemple 41

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:02:10	0:02:30	Griffin: Little heads up. I may have hired a mariachi band. Oh, there they are. Just ignore them. [As Griffin gestures the band to stop, heart-shaped fireworks light up the sky]. Ignore it.

En aquest fragment apareixen focs artificials, un so que no és gaire difícil de reconèixer. No obstant això, van acompanyats d'AD perquè és important que l'espectador sàpiga que els focs artificials tenen forma de cor. Aquesta AD es pot fer perquè no hi ha diàleg quan apareixen. Pel que fa a la banda de músics, al diàleg ja s'anuncia la seva presència, però a l'AD s'hi fa referència altre cop. Cal destacar una característica lingüística de l'AD d'aquest fragment. En el diàleg es fa referència a la banda amb un article indefinit, atès que l'espectador encara no coneix aquesta banda. A l'AD, però, s'hi fa referència amb l'article definit, segurament perquè l'espectador ja coneix aquest element sonor per l'al·lusió del diàleg.

A l'Exemple 42 es fa referència a la música perquè va acompanyada d'una gestos que és important conèixer.

Exemple 42

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:46:19	0:46:54	[Griffin bops his head to the music and shakes his hands from side to side. Bernie hangs his arm out of the window and bops his hands to the music. They go around a corner and keep moving to the beat. Bernie punches his chest and punches the sealing. Griffin panics].

La resta de sons es descriu perquè, sense aquesta ajuda, seria difícil saber-ne l'origen del so i el context. Un dels fragments necessita AD perquè es tracta d'una imatge en la qual un gat que apareix a la televisió parla (Exemple 43).

Exemple 43

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:20:45	0:21:15	[Griffin legs it out of the zoo]. Kate: Griffin. Griffin: Lion secure, going home. [Griffin runs down a suburban street. He gets out his keys and opens his front door. He gets in and slams the door behind him. It's dark. He peeks through a blind]. <i>Haven't you learned anything from being under my tutelage?</i> [On TV Sabrina the witch's cat talks to her. He jumps at the bark to one side and gets up. During night he works out at a cross trainer. He sits in a bath of ice]. Griffin: No, no.

A l'Exemple 44 veiem un altre dels fragments.

Exemple 44

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:25:00	1:25:20	[Griffin gets into the van's passenger seat. With Bernie at the wheel, the van drives off out of the parking and crashes into a parked car. Griffin and Bernie get out of the van and change places].

En aquest fragment l'AD descriu el xoc d'una camioneta contra un cotxe que es produeix perquè qui condueix la camioneta és un goril·la. Si no s'expliqués l'origen del so i el context, l'espectador no sabria què ha causat el xoc.

Aquest darrer exemple ens serveix per analitzar un aspecte important de les característiques lingüístiques de l'AD dels sons diegètics d'aquesta pel·lícula. Podem notar

que en la majoria d'elements no es descriu el so pròpiament dit, sinó la causa, en aquest cas el fet que un cotxe xoca contra un altre. En aquest i en diversos fragments d'aquesta subcategoria es fa servir el verb *crash*, que ahora és una onomatopeia. L'Exemple 45 mostra un fragment en què l'AD fa servir altres verbs, marcats en negreta.

Exemple 45

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:59:57	1:00:09	[Griffin closes his eyes enjoying the ride. Kate]. Kate: Griffin! [Griffin opens his eyes. He hurtles straight into the bride taking her legs out from under her, and careers into two swan ice sculptures].

Només en un dels fragments es fa referència al so. És el que podem veure a l'Exemple 43, en què un gos borda i es fa servir el verb *bark*.

Una altra característica de l'AD és que trepitja el so. L'explicació més raonable és que es prioritza la imatge i la descripció de l'origen i el context del so, que l'espectador pot sentir de fons.

5.2. Sons no diegètics

En aquesta pel·lícula el so no diegètic principal és la música, que en algunes escenes també és font d'humor. En aquesta subcategoria el fet que els elements humorístics vagin o no acompanyats d'AD no és tan rellevant com en altres categories, perquè es tracta d'elements únicament sonors. Per bé que l'espectador pot gaudir més de la música si l'audiodescriptor no la trepitja, també és important que conegui què apareix en pantalla que sigui humorístic i que faci que l'acompanyi una música també humorística. L'Exemple 46 i l'Exemple 47 presenten aquest tipus d'elements.

Exemple 46

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:13:48	0:14:15	Girafa: Meeting! Let's do this! Come on! [Molly the giraffe calls out all the other animals, Barrie the elephant shoves over a post with a net gangling from it. Donald the monkey jumps on the net and climbs up the post. Donald jumps down onto the rough walls surrounding Barrie's enclosure and scampers along. He goes to a compartment set on the top of the wall and bashes the top. A squared door opens revealing the main switches.

		Donald flips and the zoo lights come on].
--	--	---

Exemple 47

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:39:36	0:39:50	[A large truck is blocking the road. Gale and Griffin stop between two lines of cars. Gale looks sporty in black and orange Lycra gear. Griffin looks like a fat toddler on a tricycle. He realises he's much lower than Gale. He lays back and cycles under the truck].

Observem, doncs, que a l'AD no es fa referència a la música que acompanya l'escena, però l'humor es conserva en tots els fragments de la subcategoria perquè la música es percep en l'àudio i a l'AD s'indica quins elements humorístics apareixen en pantalla que fan que hi hagi aquesta música.

6. Anàlisi dels elements paralingüístics

Els elements paralingüístics són grans creadors d'humor: una veu nerviosa, un crit, un rot, algú que desafina, una entonació que denota ironia, etc. Tanmateix, per tal que aquest humor es transmeti, sovint és necessari conèixer-ne el context. En aquest capítol veurem fins a quin punt aquests elements i el context en el qual es produeixen necessiten AD i com afecta la presència o absència d'AD en la preservació de l'humor. També veurem quines estratègies se segueixen en l'AD per tal de transmetre l'humor d'aquests elements.

6.1. Qualitats i modificadors fònics

El buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements indica que un 40% va acompanyat d'AD. No obstant això, l'humor es conserva en tots els fragments d'aquesta subcategoria, segurament gràcies al so (Exemple 48).

Exemple 48

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:11:57	0:12:06	Griffin: I'm not uncomfortable. So comfortable. Stephanie: Oh my God. Griffin: It's fine, I get it [There's a quill in his cheek].

En aquest fragment l'AD no inclou cap comentari sobre l'entonació amb què parla en Griffin, que contradiu allò que es diu en el diàleg. Malgrat aquesta absència d'AD, l'espectador pot percebre aquesta entonació a través de l'àudio, fet que permet conservar l'humor.

Un altre dels fragments en els quals una qualitat física del so ens indica l'estat anímic del personatge que parla sí que va acompanyat d'AD (Exemple 49, en negreta).

Exemple 49

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:09:33	0:10:32	[Griffin's face falls when he sees beautiful blond hair Stephanie smiling at him and toying with her hair]. Stephanie: Hi. [Griffin switches nervously]. Griffin: I... I... sorry, I got a train of a... a train. What I'm basically saying is that I... I may not be an expert in love, you know, per se, but I do know about animals. He isn't dangerous. Did I cover burrow? Because I don't know if... if

		I had a whole thing in... Did it get hotter, 10 degrees hotter? Where did that breeze go? It is hot. My elbows are sweating. That's weird. I don't know why I'm telling you this right now. Some many beautiful things I was... I'm just going to sum up. Sum it up. What I wanted to say. Dave, Robin: good luck. You know, that's really what it comes down to. Anybody who wants to learn more about porcupines, I'll be off to the side over here. [Venom winces, Franky turns on the music and Kate walks away bemused].
--	--	---

La diferència entre el primer exemple i el que acabem de veure que fa que un no vagi acompanyat d'AD i l'altre sí és la limitació d'espai. En el primer fragment la qualitat física del so és el to, una característica que no implica necessàriament absència de diàleg, sinó tot el contrari. Això fa que no hi hagi gaire espai per a l'AD, que en aquest cas ha prioritzat la descripció de la imatge. En el segon fragment hi ha un espai en el discurs del personatge en el qual ell no parla perquè apareix un element que el farà posar nerviós i continuar el discurs amb aquest estat d'ànim. L'audiodescriptor, doncs, aprofita aquest espai per a incloure l'AD i, d'aquesta manera, s'avança a l'acció per explicar què farà el personatge a continuació. Si ens fixem en com és aquesta AD lingüísticament, veiem que ens indica com és el diàleg (*switch*) i l'estat d'ànim amb què es pronuncia (*nervously*).

Cal remarcar que una gran part són fragments en què els personatges (tant humans com animals) canten, com ara a l'Exemple 50.

Exemple 50

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:37:59	0:38:11	Girafa: <i>That's how you gonna get your girl. That's how you gonna get your girl. Yeah, yeah. That's how you get a girl. That's how you get a, get a girl.</i> [Barrie the elephant]. Elefant: Just focus on the lyrics.

En l'exemple anterior el fet que qui canti sigui un animal, que és el principal element humorístic del fragment, no es comenta a l'AD. No obstant això, es conserva l'humor. Gràcies al fet que a l'AD s'indica que és un elefant qui respon, se sap que qui canta és un animal i no un humà. A l'Exemple 51, però, veiem que sí que es comenta.

Exemple 51

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:32:08	1:32:31	[ITFC Audio description. The animals sing. Directed by Frank Coraci].

La diferència entre el primer exemple i el segon és que en el primer el context pot ajudar l'espectador a saber que qui canta és un animal. Com que es tracta d'una escena en què en Griffin, l'únic personatge humà que hi apareix, està envoltat d'animals i hi parla, l'espectador pot intuir que qui s'ha posat a cantar és un dels animals. A més a més, en pot reconèixer la veu perquè ja ha aparegut en escenes anteriors. En el segon exemple el context no ajuda, perquè es tracta dels crèdits. En aquest cas, l'espectador necessita saber que qui canta i apareix en pantalla són animals, per això l'AD ho indica.

6.2. Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals

El buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements revela que un 75% va acompanyat d'AD. Interpretem que aquesta possibilitat és gràcies al fet que molts d'aquests elements no van acompanyats de diàleg i, per tant, no hi ha limitació d'espai. No obstant això, en el cas dels elements més fàcilment identificables, els fragments no van acompanyats d'AD (Exemple 52).

Exemple 52

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:20:30	0:20:44	Lleó: What the hell is wrong with you? Oh, I mean: roar. Griffin: Ah! [He races out of the enclosure]. Mico: Wait a sec. Griffin: Ah! Elefant: Griffin, I know this is weird.

Si ens fixem en les característiques lingüístiques de l'AD que acompanya la majoria de fragments, veiem que només hi ha un cas en el qual es faci referència a l'element paralingüístic (Exemple 53).

Exemple 53

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
-----------------	------------------	----------

0:18:58	0:19:05	[Griffin anxiously gnaws on one of the giraffe's carrots. He stops and spits them out. The giraffe turns away and whispers to Donald].
---------	---------	--

A la resta de fragments no es fa referència al so pròpiament dit, sinó al gest que el provoca (Exemple 54, Exemple 55, Exemple 56, en negreta).

Exemple 54

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:20:02	0:20:28	[Joe peers down into the pit and Griffin is in. Griffin starts to climb a wall]. Griffin: Joe. Joe? Joe. [Griffin approaches the top of the wall, puts his leg over the rocks and tries to roll off]. Griffin: Joe. [He rolls onto his back]. Griffin: Joe.

Amb el gest d'intentar arribar a dalt de tot de la paret, el personatge esbufega. Aquest so no es descriu, però el causant sí.

Exemple 55

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:10:51	1:11:01	[Griffin turns to the customer]. Griffin: What's up? Welcome to the dream. Glenn: Help! I don't like this thing! Make it stop! Make it stop! [Outside Glenn has lost control of the motorbike].

En aquest fragment l'element paralingüístic és el conjunt de crits que fa el personatge que es troba fora de l'edifici on hi ha l'acció principal. L'espectador pot percebre per l'àudio que el personatge crida i, a més a més, l'AD n'indica la causa.

Exemple 56

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
1:26:39	1:27:11	[Griffin takes a left and they lay down a back road. It brings them out to a dead end. Bernie and Griffin get out of the van and look at the high wall in front of them]. Griffin: Come on. What do we do? [Bernie throws Griffin over the wall]. Griffin: You know what? A heads up would be nice.

El crit d'en Griffin és fàcilment identificable. Aquest so acompanya la imatge, que és el que es descriu.

6.3. Elements gairebé lèxics

A partir del buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements, podem observar que un 60% va acompanyat d'AD. Els fragments que no hi van tenen en comú que són les escenes en les quals en Griffin imita l'esbramec dels ossos. Interpretem que no van acompanyats d'AD per dos motius: d'una banda, perquè al diàleg ja es fa al·lusió al so i, de l'altra, perquè hi ha limitació d'espai i es dona prioritat al fet que l'espectador pugui sentir aquest so.

Malgrat que hi ha fragments que no inclouen AD, l'humor es manté en totes les escenes d'aquesta subcategoria. En el cas de les que no tenen AD, interpretem que es pot preservar perquè el so és fàcilment identificable per l'espectador. En el cas de les que sí que en tenen, perquè a l'AD se n'indica la causa (Exemple 57).

Exemple 57

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:13:34	0:13:40	[A quill sticks in his brow]. Griffin: Dave's right. I've got to get out of this zoo.

6.4. Pauses

A partir del buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements, podem observar que en aquesta pel·lícula les absències de so són de més d'un segon i, per tant, les podem considerar silencis. Vegem el següent apartat, doncs, per analitzar com és l'AD d'aquesta subcategoria.

6.5. Silencis

A partir del buidatge de dades sobre l'AD d'aquests elements, podem observar que els dos fragments del corpus que tenen una absència de so duren més d'un segon i es produeixen després que en el diàleg hi hagi hagut un element humorístic que provoqui aquest silenci de la resta de personatges que envolten el que parla.

Exemple 58

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:37:59	0:38:11	Girafa: <i>That's how you gonna get your girl. That's how you gonna get your girl. Yeah, yeah. That's how you get a girl. That's how you get a, get a girl.</i> [Barrie the elephant]. Elefant: Just focus on the lyrics.

En aquest exemple el silenci afegeix humor a l'escena, perquè ridiculitza allò que l'ha provocat: el cant de la girafa. Els personatges del seu entorn queden callats perquè ha desafinat. Ho podem percebre per l'expressió facial d'estranyesa d'en Griffin, una expressió que, per cert, no es descriu. L'audiodescriptor, que aprofita el silenci per a intervenir, prioritza el fet de saber qui parlarà a continuació, segurament perquè, si l'espectador, malgrat que pot reconèixer la veu de l'elefant per les seves aparicions anteriors, sap que parla un dels animals, li farà més gràcia el comentari que trencarà el silenci.

Exemple 59

Temps d'entrada	Temps de sortida	Fragment
0:08:01	0:08:10	Venom: Congrats on your big day. I don't know where you kids are going for your honeymoon, but Omaha: stupid with underground fight clubs. [Robin smiles bemused].

De la mateixa manera que l'exemple anterior, el silenci d'aquest fragment afegeix humor a l'escena perquè ridiculitza allò que l'ha provocat, en aquest cas el comentari d'un dels personatges. Els personatges del seu entorn queden callats segurament perquè troben que aquest comentari és inapropiat. En aquest segon exemple l'audiodescriptor sí que prioritza el comentari de l'expressió facial d'un dels personatges de l'entorn.

És important recordar el que hem vist al marc teòric sobre els silencis. Szarkowska i Orero (2014) ens expliquen que és difícil decidir com s'han de tractar els silencis en l'AD: si no es dona cap informació sobre el silenci, l'espectador es pot sentir desconcertat; si, en canvi, es trenca el silenci i s'indica el seu significat, no deixem que el silenci faci la seva funció. En el producte audiovisual que hem analitzat en aquest treball s'opta per omplir els silencis amb AD. En el primer fragment el silenci serveix perquè l'audiodescriptor pugui intervenir, però, en comptes d'indicar el significat del silenci, l'aprofita per a donar informació sobre el que passarà a continuació. Segurament ha optat per aquesta opció perquè el diàleg que trenca el silenci ja indica el seu significat. En el segon fragment l'audiodescriptor sí que intervé durant el silenci per indicar-ne la funció. Ho fa comentant el significat de l'expressió facial que es produeix durant el silenci, que indica confusió.

7. Resultats

En els capítols anteriors hem fet l'anàlisi dels elements de cada categoria i subcategoria. Hem calculat el percentatge d'elements que van acompanyats d'AD i el percentatge d'elements l'humor dels quals es manté. També hem analitzat quins motius justifiquen l'absència d'AD, si aquesta absència suposa una pèrdua d'humor i, en cas que l'humor es conservi, quins altres elements ho permeten. Finalment hem examinat breument les característiques lingüístiques de l'AD dels elements per veure quines estratègies se segueixen per transmetre l'humor. En aquest capítol farem un recull de totes les dades que hem examinat a l'anàlisi i n'interpretarem els resultats.

A continuació veurem un resum de les dades de cada una de les tres grans categories en les quals ens hem centrat en aquest treball per poder-ne interpretar els resultats.

Taula 2. Recull de dades que pertanyen a la categoria d'elements visuals.

Elements visuals		
	Elements que tenen AD	Es conserva l'humor dels fragments
Percentatges		
Gestos i expressions facials		
	Donen suport al discurs	25%
	Completen el discurs	85,7%
	Contradiuen el discurs	33,3%
Text en pantalla		
Entorn dels personatges		
Aspecte dels personatges		
Motius que justifiquen l'absència d'AD		
Gestos i expressions facials		
	Donen suport al discurs	<ul style="list-style-type: none"> • Limitació d'espai.
	Completen el discurs	<ul style="list-style-type: none"> • Limitació d'espai. • Es prioritza la preservació del so.
	Contradiuen el discurs	<ul style="list-style-type: none"> • Limitació d'espai.
Text en pantalla		
Entorn dels personatges		

Aspecte dels personatges	<ul style="list-style-type: none"> • Limitació d'espai. • El diàleg fa referència a l'aspecte.
Elements que compensen l'absència d'AD	
Gestos i expressions facials	
Donen suport al discurs	<ul style="list-style-type: none"> • Element lingüístic: el diàleg en si és humorístic o el diàleg evidencia els gestos. • L'espectador pot reconèixer la veu del personatge, un coneixement important per captar l'humor del fragment.
Completen el discurs	<ul style="list-style-type: none"> • El diàleg evidencia els gestos que fan els personatges. • El so crea humor.
Contradiuen el discurs	<ul style="list-style-type: none"> • El diàleg conté la informació necessària per conèixer l'element visual. • Un element paralingüístic.
Text en pantalla	-
Entorn dels personatges	<ul style="list-style-type: none"> • L'AD fa una referència general, però l'humor es perd parcialment.
Aspecte dels personatges	<ul style="list-style-type: none"> • El diàleg fa referència a l'aspecte.
Característiques de l'AD	
Gestos i expressions facials	
Donen suport al discurs	<ul style="list-style-type: none"> • S'hi indica el nom i espècie de l'animal que parla.
Completen el discurs	<ul style="list-style-type: none"> • S'hi afegeix informació: <ul style="list-style-type: none"> - El motiu pel qual es fan els gestos. - El significat dels gestos. - El sentiment amb el qual es fan. • Ús del verb <i>mouth</i> quan es pronuncia una frase sense so. • No es descriu l'efecte de càmera lenta. • L'AD es fa després del gest.
Contradiuen el discurs	<ul style="list-style-type: none"> • Ús de l'adjectiu <i>good</i>.
Text en pantalla	<ul style="list-style-type: none"> • S'indica què, qui i on s'escriu el text.

Entorn dels personatges	<ul style="list-style-type: none"> • Temps verbals diferents: <ul style="list-style-type: none"> - L'element extern es descriu en perfet d'indicatiu. - Gerundi. - Conjunció <i>as</i>. - Present d'indicatiu. • Indicació de l'espai on es produeix l'acció externa. • Posició de l'AD abans o després de l'acció en funció de l'espai.
Aspecte dels personatges	<ul style="list-style-type: none"> • Ús repetitiu del verb <i>look</i>. • Adjectiu que evoca humor (<i>ridiculous</i>). • Ús de comparacions. • En un fragment l'AD s'ha de dividir en dos per respectar el diàleg. Normalment no hi ha problemes d'espai.

Font: elaboració pròpia.

Si ens fixem primer en els percentatges, veiem que en aquesta categoria l'humor no es conserva en tots els subgrups. Segurament el fet que només en una de les subcategories el percentatge d'elements que van acompanyats d'AD s'elevi a 100 hi té alguna cosa a veure. Els elements visuals són el tipus d'elements al qual els usuaris tenen més dificultat per accedir. D'això se'n deriva la necessitat que vagin acompanyats d'AD. Si aquesta descripció no hi és, serà més difícil conservar l'humor d'aquest tipus d'elements.

En aquest recull de percentatges n'hi destaquen dos: el dels gestos i expressions facials que donen suport al discurs i el dels gestos i expressions facials que contradiuen el discurs.

El primer destaca perquè la proporció d'elements que van acompanyats d'AD és força baixa comparada amb la proporció d'elements l'humor dels quals es conserva. Si ens fixem en els motius que justifiquen l'absència d'AD, veiem que el motiu és la limitació d'espai. Tal com hem vist a l'anàlisi, com que es tracta de gestos que donen suport al discurs, no és necessari conèixer-los perquè se'n conservi l'humor. De fet, allò que compensa aquesta absència d'AD i que permet conservar l'humor és el diàleg.

El segon percentatge que hem comentat anteriorment destaca perquè la baixa proporció d'elements que van acompanyats d'AD repercuteix en la proporció d'elements l'humor dels quals es conserva. Com que es tracta d'elements visuals que contradiuen el que es diu en el diàleg, és molt necessari que l'espectador rebi una AD que li ho indiqui. Si aquesta AD no hi és, difícilment es preservarà l'humor.

Si ens fixem en les següents dades, veiem que la limitació d'espai és el motiu pel qual no hi ha AD d'alguns elements. Observem, però que precisament aquest diàleg que limita l'espai és el que ajuda en molts casos a conservar l'humor, perquè en aquest diàleg hi ha alguna referència a l'element visual.

Pel que fa a les característiques lingüístiques de l'AD, veiem que es fa servir una varietat de recursos. Cal destacar que l'AD no es limita a descriure els elements, sinó que hi afegeix informació, segurament per ajudar l'espectador a evocar la imatge: comparacions, adjectius, adverbis i, en el cas dels gestos, la causa, el significat i el sentiment.

Taula 3. Recull de dades que pertanyen a la categoria d'elements sonors.

Elements sonors		
	Elements que tenen AD	Es conserva l'humor dels fragments
Percentatges		
Sons diegètics	85,7%	100%
Sons no diegètics	0%	100%
Motius que justifiquen l'absència d'AD		
Sons diegètics	<ul style="list-style-type: none"> • Sons fàcilment identificables. 	
Sons no diegètics	<ul style="list-style-type: none"> • La música es percep en l'àudio. 	
Elements que compensen l'absència d'AD		
Sons diegètics	<ul style="list-style-type: none"> • Sons fàcilment identificables. 	
Sons no diegètics	<ul style="list-style-type: none"> • Es descriu què apareix en pantalla que sigui humorístic i que faci que l'acompanyi una música també humorística. 	
Característiques de l'AD		
Sons diegètics	<ul style="list-style-type: none"> • Es descriu l'origen del so. • Ús repetitiu del verb <i>crash</i>. • En un cas es fa referència al so amb el verb <i>bark</i>. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Trepitja el so, segurament perquè és important conèixer-ne l'origen i el context.
Sons no diegètics	-

Font: elaboració pròpia.

Si ens fixem en els percentatges, el primer que crida l'atenció és el fet que es conservi l'humor del 100% d'elements d'aquesta categoria, malgrat que els percentatges d'elements que van acompanyats d'AD no arribi al 100%. En el cas dels sons diegètics, l'únic element que no va acompanyat d'AD és el rugit d'un lleó, un so fàcilment identificable. En el cas dels sons no diegètics, els percentatges dels quals són els que més sorprenen a primera vista, cal comentar que si se'n conserva l'humor és perquè el més important de cara a la preservació de l'humor que creen no és que se'ls audiodescriui. En aquest cas, el so no diegètic principal és la música de fons que acompanya algunes escenes i que afegeix humor al fragment. Per tant, el més important és que a l'AD s'indiqui què apareix en pantalla més que no pas la música en si. Com que en totes les escenes d'aquesta categoria es fa d'aquesta manera, se'n conserva l'humor.

Pel que fa a les característiques lingüístiques de l'AD, el que més destaca és que en la majoria de fragments no es descriu el so pròpiament dit, sinó el context i l'origen del so. Només hi ha un cas en què l'AD anomeni el so.

Taula 4. Recull de dades que pertanyen a la categoria d'elements paralingüístics.

Elements paralingüístics		
	Elements que tenen AD	Es conserva l'humor dels fragments
Percentatges		
Qualitats i modificadors fònics	40%	100%
Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals	75%	100%
Elements gairebé lèxics	60%	100%
Pauses	-	-
Silencis	50%	100%
Motius que justifiquen l'absència d'AD		
Qualitats i modificadors fònics	<ul style="list-style-type: none"> • Limitació d'espai. 	

Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals	<ul style="list-style-type: none"> • Element fàcilment identificable.
Elements gairebé lèxics	<ul style="list-style-type: none"> • Al diàleg es fa al·lusió al so. • Limitació d'espai. Es prioritza que es pugui sentir el so.
Pauses	-
Silencis	<ul style="list-style-type: none"> • A l'AD del fragment es prioritza el fet de saber què trencarà el silenci abans de conèixer què l'ha provocat.
Elements que compensen l'absència d'AD	
Qualitats i modificadors fònics	<ul style="list-style-type: none"> • So fàcilment identificable.
Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals	<ul style="list-style-type: none"> • So fàcilment identificable.
Elements gairebé lèxics	<ul style="list-style-type: none"> • So fàcilment identificable.
Pauses	-
Silencis	<ul style="list-style-type: none"> • A l'AD no s'indica què ha provocat el silenci, sinó qui farà el comentari humorístic que trencarà aquest silenci.
Característiques de l'AD	
Qualitats i modificadors fònics	<ul style="list-style-type: none"> • Indicació de característiques del diàleg (<i>switch</i>) i de l'estat d'ànim amb què es pronuncia (<i>nervously</i>).
Indicadors sonors de reaccions fisiològiques i emocionals	<ul style="list-style-type: none"> • En un cas es fa referència a l'element paralingüístic. • A la resta es descriu el gest que el provoca.
Elements gairebé lèxics	<ul style="list-style-type: none"> • Es descriu l'origen de l'element.
Pauses	-
Silencis	<ul style="list-style-type: none"> • En un cas es descriu l'expressió facial i el seu significat.

Font: elaboració pròpia.

Si ens fixem en els percentatges, el primer que crida l'atenció, tal com passa amb els elements sonors, és el fet que es conservi l'humor del 100% d'elements d'aquesta categoria,

malgrat que els percentatges d'elements que van acompanyats d'AD no arribi al 100%. A diferència dels elements sonors, però, els percentatges d'elements que van acompanyats d'AD són més baixos. El motiu que justifica aquesta absència i que es repeteix en gairebé totes les subcategories és la limitació d'espai. No obstant això, molts d'aquests elements són elements fàcilment identificables només amb la recepció de l'àudio, fet que compensa l'absència d'AD i ajuda a preservar l'humor.

Pel que fa a les característiques lingüístiques de l'AD, cal ressaltar que en general es tendeix a descriure l'origen de l'element paralingüístic. Si ens fixem en com es tracten els silencis, cal destacar que es prefereix omplir-los amb AD que no pas mantenir-los sense so. Sorpren, però, el fet que només en un dels dos silencis de la pel·lícula es descriu què ha causat aquest silenci enmig de les intervencions d'un diàleg. En l'altre es descriu què passarà a continuació.

En conclusió, la categoria d'elements visuals és l'única en què la proporció d'elements l'humor dels quals es conserva no arriba al 100%. A les altres dues categories, en què la informació es rep a través de l'àudio, l'humor es manté en gairebé tots els casos. Això ens demostra la necessitat d'AD que tenen els elements visuals que generen humor. Si no tenen una AD que els faci accessibles als usuaris, hi ha el risc que es perdi l'humor parcial o completament. En el cas dels elements sonors i paralingüístics, tot i que és necessari conèixer-ne el context (un element visual), el fet que siguin elements que sí que són accessibles als usuaris permet que no sigui tan difícil preservar-ne l'humor. No obstant això, caldria tenir el testimoni d'un usuari amb dificultats per accedir al contingut visual perquè ens confirmés si només amb el so ja rep l'humor dels elements sonors i paralingüístics.

8. Conclusions

Hem encarat aquest treball amb l'objectiu de descobrir quines estratègies se segueixen en l'AD d'una comèdia per transmetre l'humor d'elements visuals, sonors i paralingüístics. Abans d'endinsar-nos en l'anàlisi pròpiament dita, hem fet una ullada ràpida a la bibliografia sobre AD per veure quins aspectes se n'han estudiat i què en diuen algunes recomanacions. En aquesta repassada hem vist com es tracten elements com ara els gestos i les expressions facials, els sons i les referències culturals i hem passat de puntetes per alguns debats que hi ha al voltant de l'AD, com, per exemple, la pertinença de l'AD al camp de la traducció audiovisual o l'objectivitat de l'audiodescriptor. Molts d'aquests aspectes es tracten a les recomanacions per a audiodescriptors, les quals hem descobert que no centren gaire l'atenció en el tractament de l'humor. D'aquest apartat cal destacar la diferència entre la visió britànica i la nord-americana respecte al grau d'intervenció de l'audiodescriptor. Mentre la recomanació de l'associació nord-americana American Council of the Blind proposa la regla «what you see is what you say» (American Council of the Blind, 2010, p. 12), la recomanació dels serveis televisius britànics ITC aconsella, per exemple, que l'audiodescriptor contribueixi a la creació d'humor a l'hora d'escollir el llenguatge que fa servir.

Després d'aquesta panoràmica, hem fet un *zoom* per centrar-nos en un dels aspectes poc tractats del camp de l'AD: l'humor. Atès que hem considerat que l'AD és una modalitat de traducció audiovisual, primer hem fet una revisió breu a la bibliografia sobre l'humor en la traducció audiovisual. Tot seguit ens hem centrat en la modalitat d'AD. Martínez Sierra (2009, 2010), l'únic precedent que hem documentat, ja ens avança en un dels seus estudis (2010) que algunes bromes visuals es perden per la limitació de temps.

D'aquest marc teòric hem extret una classificació d'elements humorístics que necessiten AD i l'hem aplicat a l'anàlisi dels elements visuals, sonors i paralingüístics de la comèdia nord-americana *Zookeeper* (2011). A partir d'aquesta investigació hem pogut complir els objectius de l'estudi i corroborar o refutar les hipòtesis que hem plantejat a l'inici del treball.

L'objectiu general era identificar quines estratègies se segueixen a l'hora de descriure els elements visuals, sonors i paralingüístics que aporten humor en una pel·lícula còmica. Segons la hipòtesi 1 esperàvem que una de les principals estratègies que se seguissin per audiodescriure les escenes còmiques seria l'ús de recursos estilístics com ara metàfores o comparacions. Corroborem la hipòtesi que un dels recursos estilístics que es fa servir en l'AD del producte cinematogràfic analitzat és la comparació. Hem descobert l'ús d'altres recursos, entre els quals hi ha l'ús repetitiu del verb *look* per descriure l'aspecte còmic d'alguns

personatges i l'ús d'adjectius i adverbis que mostren la interpretació de l'audiodescriptor d'alguns gestos (com ara *ridiculous* o *coolly*) i de l'aspecte dels personatges. Podem interpretar que aquesta intervenció de l'audiodescriptor ajuda l'espectador a captar l'humor d'una escena. També hem detectat una tendència a indicar la causa de gestos, sons i parallenguatge més que no pas anomenar l'element en si. Com que es tracta d'elements la majoria dels quals és fàcil d'identificar, podríem dir que l'estratègia d'indicar l'origen dels sons i el parallenguatge (un origen que moltes vegades només es pot detectar si es té accés a la imatge) permet que l'experiència de l'espectador sigui més completa pel que fa a l'humor. Veiem, doncs, que hem pogut complir l'objectiu general.

L'objectiu específic 1 era, en cas que una escena humorística no anés acompanyada d'AD, intentar detectar-ne el motiu i observar si aquesta absència suposava una pèrdua d'humor. D'acord amb la hipòtesi 2 esperàvem que, quan no hi hagués AD d'elements humorístics, l'espai disponible fos limitat. Corroboem aquesta hipòtesi. En gairebé totes les categories la limitació d'espai és la raó que justifica l'absència d'AD. Una altra raó que hem detectat a les categories d'elements sonors i paralingüístics és el fet que molts d'aquests elements són fàcilment identificables només amb l'àudio, ja sigui perquè l'espectador pot reconèixer el so ràpidament o bé perquè el context permet identificar-los. Aquest primer objectiu específic també s'ha complert, doncs.

L'objectiu específic 2 era, en cas que l'absència d'AD no comportés una pèrdua d'humor, analitzar quins altres elements compensaven aquesta falta d'AD. Segons la hipòtesi 3 esperàvem que allò que compensés la falta d'AD fossin elements sonors i diàlegs que fessin evident el que es mostra a la imatge. Corroboem aquesta hipòtesi. Tot i que la limitació d'espai ha implicat una pèrdua de l'humor d'alguns elements visuals, en molts altres casos el diàleg conté una informació que permet compensar l'absència d'AD, ja sigui perquè el diàleg en si ja és humorístic, com passa a la subcategoria de gestos i expressions facials que donen suport al discurs, o bé perquè, tal com esperàvem, indica què apareix en pantalla. En el cas dels elements sonors i els paralingüístics, el fet que la majoria siguin fàcilment identificables també permet compensar l'absència d'AD. L'últim objectiu, tal com la resta, també s'ha complert.

Cal comentar que aquest tipus d'apreciacions subjectives s'haurien de corroborar amb estudis de recepció amb usuaris. A través d'aquests estudis es podria comprovar si la interpretació de l'audiodescriptor en la transmissió verbal d'humor visual és efectiva, si els sons i el parallenguatge que semblen fàcilment identificables realment ho són per a les

persones que no poden accedir al contingut visual i si amb els recursos que es fan servir a l'AD es pot conservar l'humor.

Aquesta seria una de les possibles línies d'investigació que s'obririen amb aquest treball. Una altra línia seria fer estudis amb l'anàlisi de més obres per obtenir dades més representatives. Les conclusions a què hem arribat en aquest treball es poden aplicar únicament al cas que hi hem estudiat i no pretenem que s'apliquin de manera general a l'AD d'humor. Una altra línia d'investigació seria l'anàlisi del trasllat de les referències culturals que generen humor en la traducció d'audiodescripcions, un camp que, tot i que ja exploren Jankowska et al. (2017), és relativament nou. El sentit de l'humor varia en funció de la cultura, i seria interessant examinar quins canvis s'haurien de fer a l'AD perquè l'espectador de la pel·lícula l'AD de la qual s'ha traduït pugui captar un element humorístic que conté connotacions culturals de la cultura a la qual pertany l'AD original. Una altra línia d'investigació seria examinar l'humor en altres serveis que fan possible l'accessibilitat, com ara la subtitulació per a persones sordes.

9. Bibliografía

- American Council of the Blind. (2010). *Audio description guidelines and best practices*. Recuperat el 30 de novembre de 2017, de <[www.acb.org/adp/docs/AD-ACB-ADP Guidelines 3.1.doc](http://www.acb.org/adp/docs/AD-ACB-ADP_Guidelines_3.1.doc)>.
- American Council of the Blind. (2009). *The Audio Description Project*. Recuperat de <<http://www.acb.org/adp/ad.html>>.
- Benecke, B. (2014a). *Audiodeskription als partielle Translation. Modell und Methode* [Audio description as partial translation – model and method]. Berlín: LIT.
- Benecke, B. (2014b). Character fixation and character description: The naming and describing of characters in *Inglourious Basterds*. Dins A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (ed.). *Audio Description: new perspectives illustrated* (p. 141-157). Amsterdam: John Benjamins.
- Botella Tejera, C. (2006). La naturalización del humor en traducción audiovisual (TAV): ¿Traducción o adaptación? El caso de los doblajes de Gomaespuma: *Ali G Indahouse*. *Revista electrónica de estudios filológicos*, 12. Recuperat el 26 de novembre de 2017, de <<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/72/72>>.
- Cestero, A. M. (1999). *Comunicación no verbal y enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Arco/Libros.
- Chiaro, D. (2006). Verbally expressed humour on screen: reflections on translation and reception. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 198-208.
- Díaz Cintas, J. (ed.) (2009). *New trends in audiovisual translation*. Bristol: Multilingual matters.
- Díaz Cintas, J. (2005). A Question of Accessibility for All. *Translating Today*, 4, 3-5. Recuperat el 26 de novembre de 2017, de <https://www.researchgate.net/publication/314261855_Audiovisual_Translation_ToTod_-_A_question_of_accessibility_for_all>.
- Díaz Cintas, J. (2001). Aspectos semióticos en la subtitulación de situaciones cómicas. Dins E. Pajares, R. Merino, J.M. Santamaría (ed.). *Trasvases culturales: literatura, cine y traducción* (p. 119-130). Vitoria: Euskal Herriko Unibertsitateko.
- Fryer, L., Freeman, J. (2012). Cinematic Language and the Description of Film: Keeping AD Users in the Frame. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21 (3), 412-426. DOI: 10.1080/0907676X.2012.693108
- Fuentes Luque, A. (2000). *La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la*

- película Duck Soup, de los Hermanos Marx*. Tesis doctoral no publicada, Universidad de Granada, Granada.
- Hernández Bartolomé, A. I., Mendiluce Cabrera, G. (2004). Este traductor no es un gallina: El trasvase del humor audiovisual en *Chicken Run*. *Linguax. Revista de Lenguas Aplicadas*, 1-21. Recuperat el 26 de novembre de 2017, de <<https://revistas.uax.es/index.php/linguax/article/view/489/445>>.
- Holsanova, J. (2016). A Cognitive Approach to Audio Description. Dins A. Matamala, P. Orero (ed.). *Researching Audio Description: new approaches* (p. 49-73). Londres: Palgrave Macmillan.
- Igareda, P. (2012). Lyrics against images: music and audio description. *MonTI*, 4, 233-254. Recuperat el 26 de novembre de 2017, de <<http://www.e-revistas.uji.es/index.php/monti/article/view/1595/1340>>.
- Independent Television Commission (2000). *ITC Guidance on Standards for Audio Description*. Recuperat el 30 de novembre de 2017, de <msradio.huji.ac.il/narration.doc>.
- ISO/IEC TS 20071-21 (2015). *Information technology – User interface component accessibility – Part 21: Guidance on audio descriptions*. Ginebra: ISO.
- Jankowska, A. (2015). *Translating audio description scripts: translation as a new strategy of creating audio description*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Jankowska, A., Milc, M., Fryer, L. (2017). Translating audio description scripts... into English. *SKASE Journal of Translation and Interpretation*, 10 (2), 1-16. Recuperat el 17 d'abril de 2018, de <http://www.skase.sk/Volumes/JTI13/pdf_doc/01.pdf>.
- Martínez Sierra, J. J. (2010). Approaching the audio description of humour. *Entreculturas*, 2, 87-103. Recuperat el 4 de novembre de 2017, de <<http://www.entreculturas.uma.es/n2pdf/articulo07.pdf>>.
- Martínez Sierra, J. J. (2009). The Relevance of Humour in Audio Description. *inTRAlinea*, 11. Recuperat el 29 de novembre de 2017, de <http://www.intralinea.org/archive/article/The_Relevance_of_Humour_in_Audio_Description>.
- Martínez Sierra, J. J. (2008). *Humor y traducción: Los Simpson cruzan la frontera*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Martínez Sierra, J. J., Zabalbeascoa Terran, P. (2017). El humor como síntoma de la innovación en la investigación traductológica. Dins J. J. Martínez Sierra, P. Zabalbeascoa Terran (ed.). *The Translation of Humour / La traducción del humor* (p. 29-48). Sant Vicent del Raspeig: MonTI.

- Maszerowska, A., Mangiron, C. (2014). Strategies for dealing with cultural references in audio description. Dins A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (ed.). *Audio Description: new perspectives illustrated* (p. 159-177). Amsterdam: John Benjamins.
- Matamala, A. (2016). The ALST Project: Technologies for Audio Description. Dins A. Matamala, P. Orero (ed.). *Researching Audio Description: new approaches* (p. 269-284). Londres: Palgrave Macmillan.
- Matamala, A. (2014). Audio describing text on screen. Dins A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (ed.). *Audio Description: new perspectives illustrated* (p. 103-120). Amsterdam: John Benjamins.
- Matamala, A., Orero, P. (2013). Standardising Audio Description. *Italian Journal of Special Education for Inclusion, 1*, 149-155. Recuperat el 18 de novembre de 2017, de <<http://ojs.pensamultimedia.it/index.php/sipes/article/view/328/317>>.
- Mazur, I. (2014). Gestures and facial expressions in audio description. Dins A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (ed.). *Audio Description: new perspectives illustrated* (p. 179-197). Amsterdam: John Benjamins.
- Nida, E. (1964). *Toward a Science of Translating*. Leiden: E.J. Brill.
- Perego, E. (2014). Film language and tools. Dins A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (ed.). *Audio Description: new perspectives illustrated* (p. 81-101). Amsterdam: John Benjamins.
- Remael, A., Reviere, N., Vercauteren, G. (ed.) (2014). *ADLAB Audio Description guidelines*. Recuperat el 30 de novembre de 2017, de <<http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/index.html>>.
- Rodríguez Posadas, G. (2010). Audio description as a complex translation process: a protocol. Dins J. Díaz Cintas, A. Matamala, J. Neves (ed.). *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility: media for All 2* (p. 195-211). Amsterdam: Editions Rodopi.
- Szarkowska, A., Orero, P. (2014). The importance of sound for audio description. Dins A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (ed.). *Audio Description: new perspectives illustrated* (p. 121-139). Amsterdam: John Benjamins.
- Veiga, M. J. (2009). The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words. Dins J. Díaz Cintas (ed.). *New trends in audiovisual translation* (p. 158-175). Bristol: Multilingual matters.
- Vercauteren, G. (2012). A narratological approach to content selection in audio description. Towards a strategy for the description of narratological time. *MonTI, 4*, 207-231.

Recuperat el 24 de gener de 2018, de <<http://www.e-revistas.uji.es/index.php/monti/article/view/1594/1339>>.

- Vercauteren, G. (2007). Towards a European guideline for audio description. Dins J. Díaz Cintas, P. Orero, A. Remael (ed.). *Media for All: subtitling for the deaf, audio description, sign language* (p. 139-149). Amsterdam: Editions Rodopi.
- Vercauteren, G., Remael, A. (2014). Spatio-temporal setting. Dins A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (ed.). *Audio Description: new perspectives illustrated* (p. 61-80). Amsterdam: John Benjamins.
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. Dins M. Duro Moreno (coord.). *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (p. 251-263). Madrid: Cátedra.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator*, 2 (2), 235-257.

10. Filmografia

- Coraci, F. (director), Garner, T., James, K., Sandler, A., Giarraputo, J., Becker, W. (producers), Bakay, N., Reuben, R., James, K., Scherick, J., Ronn, D. (guionistes), ITFC (audiodescripció). (2011). *Zookeeper* [pel·lícula]. Estats Units: Columbia Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, Broken Road Productions, Hey Eddie, Happy Madison Productions, distribuïda per Sony Pictures Home Entertainment.
- Surjik, S. (director). (2007). *I want Candy* [pel·lícula]. Londres: Ealing Studios.
- Tarantino, Q. (director). (2009). *Inglourious Basterds* [pel·lícula]. Nova York: Universal Pictures.