



El héroe discapacitado y las metáforas

Análisis de las metáforas en el relato de los deportistas paralímpicos en la campaña de Toyota para los Juegos Paralímpicos 2020

Nom i Cognoms Júlia Cubarsí Vila

Màster: Estudis de Traducció

Edició: 2018-2019

Directors: Dr. F. J. Ruiz Collantes

Any de defensa: 2019

Col·lecció: Treballs de fi de màster

Departament de Traducció i Ciències del Llenguatge

Resumen

La empresa fabricante de coches Toyota, en su campaña de patrocinio para los Juegos Paralímpicos de Tokyo 2020, cuenta tres historias cuyos protagonistas son atletas discapacitados asiáticos; dos nadadores y una levantadora de potencia. En sus historias, los protagonistas son "héroes duales" los cuales tienen un doble objetivo: lograr a ser deportistas de élite y luchar por una causa social. Tras analizarse las metáforas que acompañan a los tres relatos, se puede extraer que todos ellos parten de una situación de desventaja pero que a través de su propia fuerza de voluntad consiguen sus objetivos, nunca tienen ninguna ayuda y siempre animan al espectador a identificarse con la historia para que el público consiga superar sus propios obstáculos. El modelo mental sobre discapacidad que emana de los tres vídeos se aproximaría al "modelo social" con retazos del modelo "rehabilitador".

Palabras clave: discapacidad, metáfora, modelo, modelo mental, relato, marca, héroe, narración, vídeo, audiovisual.

Agradecimientos

Quiero agradecer a quienes me han conmgido durante la elaboración de este trabajo. Primero mi tutor, por guiarme y, a us vez, dejarme libertad. A mi familia y amigos, por escucharme hablar de esta temática infinitas veces, y en especial a Eugènia y Bernardo, por sus ánimos y compañía.

Índice

Introducción	4
Metodología	4
Pregunta de investigación	5
Diseño de la investigación y selección de corpus	5
Corpus	6
Referencias par la codificación del corpus	6
Marco teórico	7
Contexto: Toyota, patrocinador de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos Tokyo 2020	7
El patrocinio como técnica de marketing	8
Definición y modelos de discapacidad	9
El relato (storytelling): su importancia para las marcas	12
El esquema narrativo y el modelo actancial	14
La figura del héroe/heroína y el contexto social	16
El incidente detonador	18
Las Metáforas	19
Teoría de las Metáforas Primarias	21
La Metáfora Compleja	22
Lista de 100 metáforas primarias	23
Análisis	26
Vídeo #1: Anchaya Ketkeaw	26
Vídeo #2: Ni Nengah Widiasih	43
Vídeo #3: Toh Wei Soong	60
Conclusiones	76
Limitaciones	80
Bibliografía	82
Anexo	84
Lista de metáforas primarias de Grady: explicación y ejemplos	84
Tablas de codificación	109

Introducción

Cada época, cada sociedad, crea sus propios héroes. A menudo estos son un reflejo de los valores deseables de las personas que viven en una comunidad, por lo tanto, observar como los héroes luchan contra villanos o calamidades es útil para comprender qué ideas imperan en el contexto en que vivimos.

El presente trabajo constituye el trabajo final del Máster en Estudios del Discurso: Comunicación, Sociedad y Aprendizaje. En este curso interdisciplinario nos hemos acercado a elementos que articulan el discurso y la comunicación desde distintas perspectivas. A cada uno los estudiantes nos acompaña un bagaje de conocimiento específico que hace virar el aprendizaje y aplicación del conocimiento adquirido en este curso, como resultado este trabajo toma del máster los conceptos aprendidos de forma transversal, poniendo especial atención en las metáforas y relato.

Metodología

Este trabajo se enmarca dentro de la investigación en ciencias sociales, cuyo enfoque metodológico es un aproximación epistemológica constructivista/interpretativa, lo que significa que para poder desarrollar la investigación es necesario la interpretación de los datos, en contraposición a la aproximación positivista/realista que contempla las ciencias sociales como realidades concretas en las que se suelen usar métodos cuantitativos (Della Porta & Keating, 2013).

Precisamente la naturaleza de esta investigación –analizar y describir el contenido escrito y audiovisual e interpretarlo– implica usar un paradigma de carácter cualitativo, el cual está interesado en: comprender la conducta humana desde el propio marco de referencia de quien actúa, observar naturalistamente y sin control, ser subjetivo, ser próximo a los datos (es decir con una perspectiva interna, “desde adentro”), estar fundamentado en la realidad, estar

orientado a los descubrimientos, exploratorio, expansionista, descriptivo e inductivo, estar orientado al proceso, ser "válido" usando datos "reales", "ricos" y "profundos", ser holista y asumir la realidad dinámica (Cook y Reichardt, 1986).

Pregunta de investigación

¿Cómo muestra Toyota la figura de la persona discapacitada en su campaña: a qué modelo de discapacidad se aproxima y qué valores se le asocian?

Para lograr responder esta pregunta se analizarán las metáforas visuales de los vídeos. También se tendrá en cuenta el texto que aparece superpuesto en los mismos, pues éste condiciona la inferencia que puedan suscitar las metáforas visuales.

También, pero de manera menos profunda, se analizará la estructura narrativa y los roles actanciales de quienes forman parte del relato, para tener una comprensión global del mismo.

Diseño de la investigación y selección de corpus

La campaña de Toyota se basa en la premisa de que sus atletas son "héroes duales", los cuales tienen una causa doble por la que luchar: la deportiva y la social. Para la investigación se seleccionaron los vídeos en que los protagonistas son discapacitados, resultando un total de tres vídeos de un minuto de duración¹.

La primera fase consistió en una vía exploratoria que preparó el terreno para "identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones posteriores o sugerir afirmaciones (postulados) verificable" (Baptista, P., Fernández, C., Hernández, R, 1998). Para acto seguido pasar a la codificación de los datos analizables, en este caso, las metáforas visuales, el texto, el esquema narrativo y el modelo actancial. Para la codificación se han usado la lista de 100 metáforas primarias que sugirió Grady, en las escenas escogidas mediante la técnica de análisis cinematográfica *découpage* que consiste en segmentar el vídeo

¹ La selección de vídeos fue en mayo de 2019, Toyota tiene pensado ampliar el número de héroes más adelante, sin embargo, durante la elaboración de esta investigación solo había tres vídeos protagonizados por paralímpicos.

en las secuencias y planos más relevantes para su estudio y que sirve como elemento descriptivo de la acción narrativa (Shwartz, S. 2003).

Para el análisis se dividieron los vídeos de la siguiente manera: Por un lado, se fragmentaron en dos dominios atendiendo a la dualidad de la narrativa: "Mundo deportivo" o en el "Mundo social", de los cuales se analizaron las metáforas visuales y el texto superpuesto. Por otro lado, se realizó el análisis del esquema narrativo y roles actanciales, para llegar a una conclusión global.

Corpus

El corpus son tres vídeos de un minuto. Cada uno se encuentra colgado en la plataforma YouTube y se pueden visualizar en la web: www.startyourimpossible.asia. La recogida del corpus se realizó en mayo de 2019.

- **Vídeo #1: Start Your Impossible: The Dual Heroes / Anchaya Ketkeaw**

<https://www.youtube.com/watch?v=3bScc-eMdCg>

- **Vídeo #2: Start Your Impossible: The Dual Heroes / Ni Nengah Widiasih**

<https://www.youtube.com/watch?v=Y2uuhruGZvY>

- **Vídeo #3: Start Your Impossible: The Dual Heroes / Toh Wei Soong**

<https://www.youtube.com/watch?v=kX3cBREzzyE>

Referencias por la codificación del corpus

- Lista de 100 metáforas primarias de Grady (ver anexo).

Marco teórico

Contexto: Toyota, patrocinador de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos Tokyo 2020

En 2020 tendrán lugar los Juegos Olímpicos y Paralímpicos en Japón. Será la segunda vez que se celebrarán unos juegos en el país, la primera vez fue el 1964, año en el cual también se celebraron los segundos juegos paralímpicos de la historia. Aprovechando este evento, la compañía nipona fabricante de coches, Toyota, decidió llevar a cabo una acción de patrocinio.

Toyota ha dedicado esfuerzos para dar relevancia a su patrocinio. La marca ha desplegado una campaña dedicada exclusivamente a este acontecimiento, creado una web a propósito de los juegos, así como vídeos sobre los atletas asiáticos que participan y que patrocinan bajo el eslogan "Start Your Impossible". En la web, además de relatar la misión de Toyota en términos de movilidad, explican porqué patrocinan estos deportistas de élite. Así mismo, destacan seis "historias imposibles" vinculadas a seis atletas asiáticos/as a quienes llaman "Héroes Duales" porqué a parte de ser deportistas de élite, encarnan una lucha individual contra algún tipo de discriminación social. De estos seis atletas, tres tienen algún tipo de discapacidad y serán los que se analizaran en este trabajo. A saber: Anchaya Ketkeaw, natación y oposición al bullying; Ni Nengah Widiasih, levantamiento de pesas y liderazgo en el camino de la accesibilidad; y Toh Wei Soong, natación y defensa de la igualdad de oportunidades.

Toyota es una empresa de fabricación de automóviles que podría contemplarse como la competencia japonesa de empresas como General Motors o Ford (Vite, 2007). En los últimos años, a parte de fabricar coches ha derivado su producción y posicionamiento a la creación tecnológica bajo el lema "Mobility for All" (movilidad para todos), buscando soluciones como coches electrónicos, robots asistentes para quienes no pueden moverse de la cama, sillas de ruedas y demás ayudas entorno a la movilidad.



Atletas de la campaña "Start Your Impossible", mayo 2019 (www.startyourimpossible.asia)

El patrocinio como técnica de marketing

La campaña de Toyota "Start Your Impossible" forma parte de una acción de patrocinio, una técnica de marketing. Se puede definir al patrocinio como:

"Técnica de comunicación estructurada, mediante la cual una empresa –patrocinador– ofrece unos recursos en forma monetaria o en especies a una organización, evento o causa –patrocinado– con la finalidad de obtener un beneficio directo al asociar su imagen, corporativa o de marca, sus productos o servicios, a la actividad o entidad patrocinada" (Solano, J.L., 2015:95)

El patrocinio a veces se puede percibir como una acción filantrópica, incluso parece que voluntaria, pero en realidad son instrumentos de creación de imagen y de responsabilidad social. El patrocinio supone: un incremento rápido y directo de la notoriedad, ya sea de la entidad o de un producto determinado, presencia en los medios de comunicación y una mejora de la imagen corporativa y de marca (Solano, J.L., 2015:132)

Concretamente, la campaña de "Start Your Impossible", según la clasificación propuesta por Jose Luis Solano (2015), podría describirse de la siguiente manera: patrocinio ajeno, nacional e internacional, ya que tiene el objetivo de mejorar su imagen en un evento deportivo, con presencia digital e individual.

Definición y modelos de discapacidad

Según la Real Academia Española, la discapacidad es la condición de una persona que se define de la siguiente manera: "que padece una disminución física, sensorial o psíquica que la incapacita total o parcialmente para el trabajo o para otras tareas ordinarias de la vida". (RAE, 2019).

Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud (OMS) la describe de la siguiente manera:

"Discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive" (OMS, 2019).

Conforme a lo anterior, en el presente trabajo se pretende descubrir cómo se presentan las personas discapacitadas en un contexto de patrocinio deportivo a través de las metáforas. Este tropo tiene, por lo tanto, un papel central en toda la investigación. El enfoque que se da a las metáforas es el mismo que dan los autores Lakoff y Johnson en su libro "Metáforas en la vida cotidiana" (1980) en el que hacen referencia a su poder e influencia a la hora de comprender el mundo y relacionarnos con él.

En este sentido, es pertinente hacer una aproximación más conceptual acerca de modelos mentales sobre la discapacidad. Se entiende como modelo mental el procesamiento

cognoscitivo para la comprensión de discurso que usan los lectores. Más concretamente, los modelos mentales consisten en un esquema que se ha podido construir anteriormente gracias a la memoria de cada individuo, tanto a nivel episódico –singular y que tiene que ver con la experiencia de la persona– como a nivel semántico –en que se suman a través de procesos comunicativos que se comparten con el resto de sociedad, como por ejemplo, la comprensión de la noticia sobre “un levantamiento político” sin necesidad de pensar o haber presenciado ninguna escena concreta, y sin embargo ser capaz de comprender, y por lo tanto lograr crear un modelo situacional–. (Van Dijk, 1994)

Modelos de discapacidad

En este apartado se quiere ir más allá de las meras definiciones y entender qué modelos mentales sobre la discapacidad predominan en nuestra sociedad, teniendo en cuenta que los modelos mentales que tenemos condicionan la forma que se tiene de entender el mundo.

Según Agustina Palacios y Javier Romañach existen cuatro modelos de discapacidad: el de prescindencia, el rehabilitador, el social y el de la diversidad.

El *modelo de prescindencia* se sitúa sobre todo en la Antigüedad y explica la discapacidad como tipo un castigo divino. Bajo este esquema los discapacitados son considerados seres que no pueden aportar a la comunidad. De aquí derivan submodelos: el *modelo eugenésico* –que quiere hacer desaparecer estos lastres sociales, ya que su vida es tan desgraciada que no merece la pena ser vivida– y el *modelo de la marginación* –que quiere esconder o apartar su existencia–. Ahora bien, en épocas antiguas, quienes sobrevivían solían ser objeto lucrativo o de burla, y en algún caso, como el de los ciegos, podían ejercer como profetas, poetas o músicos. Aunque por ese entonces, la noción de trabajo no era una cuestión de virtud, en todo caso el ideal de ciudadano era pertenecer a la vida política, social y cultural de las ciudades (Palacios, 2008).

Por otro lado, el *modelo rehabilitador*, que empezó en el Mundo Moderno, cuenta con dos características fundamentales, la primera es que ya no justifica la discapacidad como castigo

religioso, sino que origina su razón por motivos médicos, pensando que la discapacidad es una enfermedad que hay que curar. El segundo es que este modelo sí que cree que estas personas pueden aportar a la sociedad –siempre y cuando pasen por un proceso de rehabilitación/normalización–. Para subsistir, este modelo se basa en la asistencia social, ya que algunos discapacitados no pueden desempeñar ningún trabajo rentable, aunque hay que admitir que en muchos casos se subestima su capacidad de trabajar considerándolos ni siquiera válidos para otras tareas. La asistencia social permite que puedan acceder a recursos materiales, sanitarios y de educación. A finales del s.XVIII principios del s.XIX se suma a esta vía la caridad benéfica (volviendo a tener la discapacidad una connotación religiosa). Finalmente, otra herramienta para sobrevivir en este modelo es el “trabajo protegido” en centros especiales, empresas protegidas o centros ocupacionales. A este modelo se le agrega una actitud sobre protectora y paternalista hacia el colectivo (Palacios, 2008).

En tercer lugar está el *modelo social*, que hizo incursión en los años 60 del siglo pasado, este modelo no concibe la discapacidad como fuente de castigo divino, ni como una anomalía científica que hay que rehabilitar, sino que la considera un concepto social. En ese sentido postula que no son las limitaciones individuales, sino que son los obstáculos que crea la sociedad los que no permiten la plena inserción de estas personas en todos los espacios, y que en caso de ser repensadas de una manera más inclusiva, permitirían que más personas tuvieran cabida. Otra característica de este modelo es que cree que los discapacitados pueden aportar tanto como quienes no tienen una discapacidad. En cuanto a subsistencia, se contempla el trabajo ordinario (en ocasiones el trabajo protegido y a poder ser de manera transitoria) y la seguridad social. Sin embargo, este modelo defiende que a parte del trabajo (aún siendo un aspecto vital muy importante para la integración social hay que incluir a este colectivo de manera holística en toda la sociedad (Palacios, 2008).

En último lugar está el *modelo de la diversidad* que surgió recientemente (en últimos 30 años) y que es una evolución del modelo social, el cual pone el foco en términos de dignidad humana, tanto intrínseca –la propia vida–, como la extrínseca –los elementos de derecho y convivencia–. Es decir, se mueve en el terreno del derecho y la bioética. Entre otras cosas,

pretende eliminar el sentido negativo al vocablo "discapacidad" y llamar al concepto "diversidad funcional", eliminar la confusión entre los conceptos de enfermedad y diversidad, procurar por desmedicación y desinstitucionalización de los discapacitados y buscar una autonomía moral de todo el mundo (Palacios A, Romañach, J, 2006).

El relato (storytelling): su importancia para las marcas

Si uno de los ingredientes imprescindibles a la hora de comunicarse cotidianamente es el uso de las metáforas, el otro es el relato, las historias.

El ser humano es un ser que cuenta e interpreta historias. Esta es una de las ideas principales de Walter Fisher y su paradigma narrativo (1984) en el que puso en evidencia que el ser humano se adhiere a un discurso, no solo por los argumentos lógicos sino también, por todo tipo de acciones simbólicas/discursivas que tienen secuencia y significado para aquellos que lo viven, crean o interpretan. El paradigma narrativo defiende que la naturaleza humana engloba dos estándares de la retórica: el argumentativo-persuasivo y el literario-estético, y afecta a toda la comunicación humana. Así también lo aseguran Barthes, diciendo que la narración es tan antigua como lo es la humanidad y está presente en todas las sociedades (Ruiz, F.,X, & Oliva, M., 2015:90).

"Muchas metáforas distintas se han usado para representar la naturaleza esencial del ser humano: homo faber, homo economus, homo politicus, homo sociológicas, "hombre psicológico", "hombre eclesiástico", homo sapiens, y por supuesto, "el hombre racional", ahora y propongo que se añada a la lista homo narran." (Fisher, 1984:7, traducción propia)

Este trabajo consiste en el análisis de tres piezas audiovisuales que forman parte de la campaña de patrocinio de Toyota. En este sentido, la marca emite un mensaje el cual se posiciona respecto de una situación –en este caso, en relación al colectivo discapacitado- y que por lo tanto llevan inherentemente valores que se asociaran la misma.

Desde hace ya un tiempo se usa el concepto *storytelling* –la traducción en inglés de la palabra “relato”– en varios ámbitos como la educación, política y también en la publicidad y marketing (Ruiz, F.,X, & Oliva, M., 2015). Según la versión online del Oxford Dictionary, *storytelling* es “la actividad de escribir o contar historias”. (Lexico, 2019). Sin embargo, es necesario ir más allá para enmarcarlo en el ámbito de la publicidad y marketing. Según se cita en el libro *Handbook of Brand Semotics* (2015), se pueden encontrar varias definiciones; en el libro se cita a varios autores que aseguran que el *storytelling* es:

“el uso instrumental de una historia para construir un tipo de imagen de marca, atribuirle valores y crear un vínculo emocional con el consumidor (...) y lo describe como un paso más en la evolución de la comunicación que pasa de vender productos a vender marcas (...) las compañías necesitan comunicarse basándose en valores, e ilustrando claramente como marcan la diferencia (Ruiz, F.,X, & Oliva, M., 2015:91).

Ahora bien, cuando se habla de *storytelling* hay hablar de *branding*. Esta rama de la comunicación y del marketing tiene su origen en la palabra escandinava “brandr” que significaba “quemar”, en referencia a la marca con que se grababa la piel del ganado (Hoyos, 2016, citando a Blackett y Boad). Actualmente el *branding* consiste en un proceso integral de creación de marca, eso significa definir la identidad o imagen, su diseño gráfico y su relación en frente a los públicos, para que tome relevancia y rentabilidad a través de todos los procesos de compra (Hoyos, 2016).

En el libro *Handbook of Brand Semotics* varios autores sugieren que el mayor objetivo del *storytelling* consiste en transmitir y comunicar los valores fundamentales de una marca y crear vínculos emocionales entre ella y los consumidores. El uso la estructura narrativa en comunicación de marca es una ayuda para la memorización de la misma, en ese sentido, los autores que se dedican a estudiar el *storytelling* tienen como objetivo principal identificar “los principios de una historia bien-contada”. En el mismo libro se cita a Fog, quien dice que en resumidas cuentas, una buena narrativa de marca tendría que transmitir sus valores centrales y al mismo tiempo ser entretenida, accesible y emotiva (Ruiz, F.,X, & Oliva, M., 2015)

CONTRATO	COMPETENCIA	PERFORMANCE	SANCIÓN
En el cuadro de un sistema de valores, proposición por el Destinador y aceptación por el Sujeto de un programa a realizar	Adquisición de la aptitud para realizar un programa o "prueba cualificante"	Realización del programa o "prueba decisiva"	Comparación del programa realizado con el contrato por cumplir: "prueba glorificante" (por parte del Sujeto) y "reconocimiento" (por parte del Destinador/juzgador)

El esquema narrativo de Greimas (Folch, J., M., 1993:79)

El esquema narrativo y el modelo actancial

Hay distintas maneras de abordar un análisis de un relato, este trabajo se centrará en el uso de las metáforas. No obstante, antes de entrar en la explicación de estas, es necesario comentar otros elementos que serán útiles para lograr analizar los videos y comprender su estructura.

El esquema narrativo

"Si definimos el relato como la representación semiótica de una serie de acontecimientos, está claro que esa representación puede ser no lingüística. La variedad del fenómeno narrativo es inmensa: en la conversación corriente, en la literatura, en el cine, pintura, cómic o serial televisivo, en los anuncios, en la historia y en la conceptualización de nuestra propia actividad encontramos elementos narrativos." (García, 1989:8)

Uno de los referentes en semiótica es Algirdas Julien Greimas, quien basándose en la "lista de las funciones del relato" –elaborada por Vladimir Propp– emparejó las distintas funciones para

dar con relaciones paradigmáticas y que hacen aparecer unidades narrativas que funcionan como conexión. Teniendo en cuenta estas relaciones, la perspectiva Greimasiana del relato presenta un *esquema narrativo* con dos grandes etapas: *performance* (como confrontación) y *contrato* (con su establecimiento, su llamada a cumplirlo y la *sanción*). Esto conlleva a la designación de un *Destinador* (amo del contrato) que persuade al *Sujeto* para que lo acepte. (Folch, 1993).

Dentro del esquema existe la fase de la *competencia* "lo-que-hace-ser", que se distingue de la *performance* que tiene que ver con el "hacer-ser". En este sentido, se le puede atribuir a la *performance* el verbo "hacer", y por otro lado, en la *competencia*, los verbos "deber, querer, saber" y "poder hacer" (Folch, 1993).

El modelo actancial

Otro esquema que será útil es el *modelo actancial* también de Greimas en el cual se definen roles de los actantes y sus modelos, como por ejemplo el sujeto que suele ser el héroe del relato. Este hecho es relevante ya que los vídeos están titulados con la frase "Héroes Duales".

"Cada época crea sus propios héroes y heroínas y estos legitiman el orden social o alternativas aceptables (...) la cultura popular mediática -cine, publicidad y otros géneros híbridos- permiten entrever las tendencias y expectativas de un imaginario social en un colectivo/cultura concreto y la figura del héroe/heroína encarna los valores que son aprobados o reprobados por la sociedad". (Gómez-Puertas, Besalú, et al. 2018: 131).

En cuanto a héroe, se entiende como "tradicional" lo siguiente:

"El héroe tradicional se define por sus gestas épicas reconocidas públicamente al repercutir de manera significativa y perdurable en la sociedad representada. Es un personaje extraordinario, de talento y habilidades excepcionales, y ejemplar, por su

insólita conducta y rectitud moral. Vehemente, responsable y dispuesto al sacrificio por salvaguardar los principios de la sociedad aún en el caso de vivir en conflicto con ella.” (Gómez-Puertas, Besalú, et al, 2018:132)

Partiendo de este imaginario colectivo, vamos a nombrar al actante sujeto –el que toma el contrato e intenta cumplirlos– como “Héroe/heroína”.

En el modelo actancial figuran los siguientes elementos, a saber: *Subjet* (“Sujeto”, como quien lleva a cabo la misión), el *Objet* (“Objeto”, como lo que se persigue a través de la misión), el *Helper* (“Ayudante”, como el que facilita la tarea al Sujeto), el *Opponent* (“Oponente” en inglés, como el que dificulta la actuación del Sujeto), *Sender* (“Destinador” el que entrega alguna cosa a otro actante) y el *Receiver* (“Destinatario” , como el que recibe lo que entrega el Destinador) (Ruiz, F.,X, & Oliva, M., 2015).

La figura del héroe/heroína y el contexto social

En el apartado sobre los actantes y los héroes/inas se ha dicho que cada época crea sus propios héroes en consonancia a los valores de una ideología. Por este motivo, es necesario cuando quieren analizarse los valores que emanan de un relato, tener en cuenta la ideología y contexto del momento en que la historia fue creada.

Un ejemplo de lo que se acaba de mencionar es el trabajo realizado por Lorena Gómez-Puertas, Reinald Besalú y Cristina Sánchez-Sánchez (2018), quienes han estudiado la figura reciente del héroe en la ficción Española durante la crisis. Según los autores, España se encuentra dentro del marco del neoliberalismo que como describen se trata de:

“Gubernamentalidad construye a su vez una determinada subjetividad, esto es, un modo de entender quiénes somos o creemos (deber) ser. El sujeto neoliberal es conocido popularmente hoy a través de términos como el de 'emprendedor' por su actitud proactiva para ser un individuo de éxito.” (Gómez-Puertas, L., Besalú, R, et at. 2018:130 citando a Belaustegui)

Esta idea que apunta Belaustegui sobre "el emprendedor", se podría vincular al concepto estadounidense "self-made man" (el hombre hecho a sí mismo).

"Dicho de otro modo, se espera del ciudadano que se responsabilice de sí mismo y asuma como propios, objetivos vitales predefinidos, aunque de libre elección y formulación: construir su propia identidad, ser feliz, sentirse realizado, estar sano, encontrar o generar empleo... En definitiva, todo sujeto neoliberal aspira a convertirse en "empresario de sí mismo" (Foucault, 2007:264 en Belaustegui, 2017), solvente y competitivo" (Gómez-Puertas, L., Besalú, R., et al. 2018:130)

Concretamente, los rasgos que definen a un "emprendedor" contemporáneo son el autoescrutinio permanente, la autodisciplina, la importancia de la imagen pública, el liderazgo o el carisma personal, la versatilidad, su capacidad resolutive para asumir nuevos retos, la autovigilancia/autoevaluación y una exigente interiorización de normas. De todo esto, se pueden inferir dos conceptos morales entre individuo y sociedad: la meritocracia y la caridad. (Gómez-Puertas, L., Besalú, R. et al., 2018).

La meritocracia legitima las diferencias sociales (neodarwinismo social) a las cuales se le pueden aplicar el bálsamo de la caridad. Y el fracaso de no lograr los objetivos, tiene que ver con la poca inteligencia o vagancia de los individuos. Esto son, tensiones sociales e ideológicas, que dentro de los relatos más mediáticos se condensan en la figura del héroe (Gómez-Puertas, L., Besalú, R. et al., 2018, citando a Buonanno, 2011, Cappello, 2017).

Sin embargo, actualmente, el héroe es una figura de transformación ya que las narrativas están en crisis y su perfil tradicional también. Antes era más épico y sus efectos en la sociedad duraban un largo periodo. (Gómez-Puertas, Besalú, et al., 2018).

Ahora el héroe en la crisis española se define más bien:

“Es un héroe superado por las circunstancias, que lucha contra todo pronóstico de éxito, cautivo de sus propios miedos. No hay posibilidad de retornar el mundo a un punto de no conflicto, y las dudas sobre sí mismo lo invaden. Para afrontar ambos desafíos requiere de un enorme coraje moral (Merthens, 2012 en Cano-Gómez, 2012) y es esta necesidad de esforzarse para lograrlo lo que lo conecta con la ética protestante del trabajo (...) este modelo realista del hombre común o hecho a sí mismo promueve conductas de reconocimiento (pos-héroe) o prevención (anti-héroe). Inclusive desde la perspectiva cínica que propone Cappello (2017) a partir de la línea de Sloterdijk: un tenaz infeliz que tienta empresas perdidas de antemano en un mundo donde la intranquilidad es intrínseca. ” (Gómez-Puertas, L., Besalú, R. et al., 2018:132)

Como conclusión al trabajo de Gómez-Puertas, L., Besalú,R., et al, los autores afirman que:

“Las narrativas televisivas más vistas durante la crisis vivida en la España del siglo XXI, sugieren la necesidad de un héroe emprendedor, pero altruista, que aúne valores contradictorios y asuma la épica del fracaso en un mundo cuyo sistema es corrupto y depredador a todos los niveles. En las fortalezas de la intimidad —femenina y/o humilde — se conservan con sacrificio y abnegación el valor —no pragmático, no rentable— del amor y la familia. ¿Paliativos para sobrevivir a la crisis social, política y económica que ningún individuo parece poder revertir?” (Gómez-Puertas, L., Besalú, R. et al., 2018:132)

El incidente detonador

Toda historia cuando empieza se enmarca en un escenario más o menos en equilibrio, sin embargo para que realmente empiece a desarrollarse la acción es necesario que ocurra un evento crucial que desequilibre la situación inicial. Este evento importante que marca realmente el inicio de una historia se llama en términos de guion cinematográfico “inciting incident” (McKee, 1997), concepto que ha sido traducido como “incidente detonador”, como por ejemplo en la tesis de Fügemann (2005). De ahora en adelante, para abreviar el concepto, se va a denominar el “incidente detonador” como “ID”.

Cuando tiene lugar el ID, según Mc Kee, se pueden dar dos situaciones, el declive a una situación peor (negativa, desventajosa) o a una situación a mejor (positiva, con ventaja), sin importar que luego esta situación de ventaja-desventaja se transforme en otra. (McKee, 1997)

Si relacionamos el ID con las historias que se analizan en este trabajo se puede observar que hay un hay doble ID; el que tiene que ver con el "mundo deportivo" del protagonista y el que tiene que ver con la persona discapacitada en el "mundo social". De hecho, como se ha mencionado anteriormente, Toyota ha llamado a los héroes de las historias, "Héroes Duales", pues en todos los casos los protagonistas abanderan la lucha sobre dos causas: la discapacidad y la excelencia en el deporte / un valor y ejemplo para la sociedad.

Las Metáforas

Tras haber mencionado los conceptos que serán útiles para el análisis de los vídeos, ahora se aborda el elemento más importante para esta investigación: la metáfora.

En el apartado sobre modelos de discapacidad ya se ha apuntado la importancia que tienen las metáforas en cuanto a modelos mentales y comprensión del mundo. La elección de este tropo no es trivial, pues nuestro pensamiento se estructura en gran parte a través de metáforas. Categorizamos la realidad a partir de experiencias naturales y percepciones a la cuales hemos tenido acceso mediante nuestro cuerpo y que nos sirve de referencia para plasmar ideas abstractas (Lakoff, G., & Johnson, M., 1986).

"La ideología impregna el lenguaje de muchas maneras, y no es la menor la elaboración metafórica: todo discurso económico y sociológico dibuja un universo de casualidades, de fluidos y circuitos de reparto que conviene esbozar para comprender primero que la existente no es la única forma de hablar de las cosas, y segundo, que en cuanto hablamos de "de otra forma", gran parte de las categorías, de las causas y efectos que manejamos de forma natural se diluirán hasta la desaparición." (Lakoff, G., & Johnson, 1986:25)

Los mismos autores aseguran que las metáforas nos permiten entender un dominio de la experiencia en términos de otro. Eso significa que ambos dominios tienen que tener como mínimo algún tipo de semejanza (isomorfismo) que se entiende como el reconocimiento de un conjunto de relaciones comunes en el seno de entidades diferentes (Lakoff, G., & Johnson, M., 1986).

Metáforas estructurales y orientaciones, ontológicas y de imagen

La creación mental de las metáforas pueden tener dos orígenes; por una parte están las metáforas estructurales, que, valga la redundancia, estructuran un concepto en términos de otro sistemáticamente (Lakoff, G., & Johnson, M., 1986:50). Los autores utilizan como ejemplo el concepto "discusión" que se estructura en el dominio de "guerra", esto significa que sistemáticamente se van a emplear palabras del ámbito bélico, como serían "destruir argumentos", "dar en el blanco", "perder", "ganar", etc.

Hay, sin embargo, metáforas que en vez de estructurar un concepto en términos de otro, relacionan dos sistemas globales de conceptos entre ellos. Cuando la relación de las ideas tiene que ver con conceptos espaciales, se tratan de metáforas orientacionales, por ejemplo: "feliz es arriba", y se tratan de metáforas ontológicas cuando se conceptualizan entidades no físicas como si lo fueran, por ejemplo: "la mente es una máquina" o como cuando quiere cuantificarse elementos como tener "mucho paciencia". En general, estas tienen su raíz en la experimentación física y cultural, lo que implicaría que no son relaciones arbitrarias (Lakoff, G., & Johnson, M., 1986)

En el caso de las metáforas de imagen, la explicación de estas está recogida en otros libros de Lakoff y otros autores y que Ortiz resume de la siguiente manera.

"Este tipo de metáfora, a diferencia de las metáforas estructurales, orientacionales y ontológicas, no estructuran la cognición y se caracterizan por la proyección de

estructuras de una imagen mental en otra. Un ejemplo de este tipo de metáfora lo encontramos en "Italia es una bota" donde el dominio origen es la bota y el dominio destino la península. " (Ortiz, 2008:63)

La palabra *mapping* que emplean Lakoff y Johnson (1986) y Grady (1997) en sus libros ha sido traducida por "proyección" en su versión en español.

Teoría de las Metáforas Primarias

Grady fue discípulo de Lakoff y elaboró una tesis en 1997 sobre las metáforas primarias que sirve como base para el análisis de esta investigación. El autor creó una lista de 100 metáforas primarias lingüísticas (ver anexo para saber la descripción de cada una de ellas) básicas para las operaciones cognitivas en materia de este tropo (Ortiz, 2008).

Las metáforas primarias tiene que ver con las experiencias y cómo estas se relacionan entre ellas. Grady pone como ejemplo que se puede hablar de tareas llevaderas o pesadas (en la versión original compara "light vs heavy duties") (Grady, 1997:25), ya que toda escala de peso puede usarse para hablar de dificultad. Como toda operación relativa a la metáfora, esto implica una proyección de un dominio/fuente hacia un destino. En ese sentido, aunque los fenómenos sean abstractos, las metáforas primarias provienen de experiencias y capacidades básicas como por ejemplo la capacidad de percibir calor, similitud, etc. (Grady, 1997).

Grady demostró en su tesis que existen patrones en cuanto a proyecciones –metáforas primarias–, esto le permitió considerarlas universales a la experiencia compartida humana asegurando que "se considera que al ser recurrentes y casi inevitables, la implicación en nuestro pensamiento, razonamiento y lenguaje puede ser muy grande" (Grady, 1997:264).

Las metáforas primarias, al tratarse de procedimientos básicos, no se pueden dividir, sin embargo, mediante operaciones como el "Blend" –fusión de espacios mentales, definido por Turner y Fauconnier– se pueden crear las metáforas complejas (Ortiz, 2008).

La Metáfora Compleja

Aunque en este trabajo solo se va a utilizar las metáforas primarias para codificar los vídeos de los atletas, se explicará qué es la metáfora compleja, que nace precisamente de las primarias, ya que las conclusiones serán inevitablemente "metáforas complejas".

El concepto de "metáfora compleja" se explica en el libro *Philosophy in the Flesh: The embodied mind and its challenge to western thought* que sacaron dos años más tarde George Lakoff y Mark Johnson (1999), precisamente tras la publicación de la tesis de Grady. Para ilustrar el concepto, los autores emplean precisamente una metáfora "Las metáforas primarias son como átomos que se pueden juntar para formar moléculas" (Lakoff, G. & Johnson, M. 1999:60).

Del mismo modo que sucede con las metáforas primarias, una gran parte de estas metáforas complejas quedan estables y forman parte del sistema conceptual:

"se trata de una mezcla a partir de metáforas primarias y conocimiento común y compartido, modelos culturales, teorías populares o simplemente conocimientos o creencias ampliamente aceptadas en una cultura (...) Tales metáforas son una parte esencial de esos conceptos, y sin ellas los conceptos son esqueléticos y privados de casi toda estructura conceptual e inferencial." (Lakoff, G. & Johnson, M. 1999:60-73).

Nuestra cultura occidental contiene múltiples metáforas complejas. El libro sugiere varias de ejemplo, uno es "una vida con propósito es un viaje" (A Purposeful Life Is a Journey): En este sentido, una vida sin propósito se vincula a estar perdido, sin dirección, no saber qué camino tomar. Siguiendo con el mismo ejemplo, un vida con propósito tiene "objetivos que conseguir" que obliga a "planear una manera" de lograrlos, eso significa encontrarse dificultades y tratar de preverlas, etc. El origen de esta metáfora compleja empieza por una creencia cultural que consiste en suponer que "las personas tienen propósitos en la vida, y se supone que deben actuar para lograr esos propósitos", y las metáforas primarias que formarían esta creencia serían la 27 y la 24 de Grady: "Conseguir un propósito es llegar a un lugar" y "Cambio es

movimiento". Los autores añaden que estas metáforas no se quedan solo en el terreno conceptual sino que tienen influencia en la vida material y ponen de ejemplo el "Curriculum Vitae" y como este muestra un camino de logros (Lakoff, G. & Johnson, M. 1999) .

Lista de 100 metáforas primarias

Clasificación de las metáforas sugeridas primarias de Grady (1997)

Traducción por Ortiz (2008) **excepto la 68 que ha sido rectificada en este trabajo.**

Relaciones atemporales:

1. Los atributos son posesiones (attributes are possessions)
2. Lo esencial es interno (essential is internal)
3. El grado en que un atributo define una entidad es profundidad (degree to which an attribute defines an entity is depth)
4. La naturaleza de una entidad es su forma (the nature of an entity is its shape)
5. La condición es forma (condition is shape)
6. Lo seguro es firme (certain is firm)
7. Los constituyentes son contenidos (constituents are contents)
8. La organización lógica es una estructura física (logical organizations is physical structure).
9. La funcionalidad-viabilidad es estar erecto (functionality-viability is erectness)
10. Ayuda es soporte (assistance is support)
11. Interrelación es interconexión física (interrelatedness is physical interconnectedness)
12. Las categorías son regiones espaciales delimitadas (categories/sets are bounded spatial regions).
13. Similitud es proximidad (similarity is proximity)
14. Similitud es alineación (similarity is alignment)
15. Existir es estar localizado aquí (existence is location here)
16. Existir es ser visible (existence is visibility)

17. Una situación-circunstancia es un lugar (a situation is a location).

18. Importante es central (important is central).

19. El contexto es un lugar (contextual roles are locations).

Cantidad y grado

20. Cantidad es talla (quantity is size)

21. Cantidad es elevación vertical (quantity is vertical elevation).

22. Grado es distancia a lo largo de un sendero (degree is distance along a path)

23. Cantidad es posición en un sendero (quantity is position along a path).

Tiempo, acción y acontecimientos.

24. **Cambio es movimiento** (change is motion)

25. Los estados son lugares temporales (states are temporary locations)

26. Un acontecimiento es el movimiento de un objeto (an event is the motion of an object).

27. Conseguir un propósito es llegar a un lugar (achieving a purpose is arriving at a destination)

28. Los medios son senderos (means are paths)

29. La acción es movimiento autopropulsado (actions is self-propelled motion).

30. La compulsión es una fuerza irresistible (compulsion is a compelling force)

31. Conseguir un propósito es alcanzar un objeto deseado (achieving a purpose is acquiring a desired object).
 32. Las oportunidades son recursos (opportunities are resources)
 33. El tiempo es un recurso (time is a resource)
 34. Los momentos son objetos en movimiento a lo largo de un sendero (moments in time are objects in motion along a path)
 35. La experiencia del tiempo es nuestro propio movimiento a lo largo de un sendero (the experience of time is our own motion along a path).
 36. Ahora es aquí (now is here).
 37. Los periodos de tiempo son contenedores (time periods are containers).
 38. Las circunstancias son ambientes (circumstances are surroundings).
 39. Las circunstancias son fluidos (circumstances are fluid).
 40. Los acontecimientos son acciones, los fenómenos inanimados son agentes humanos (events are actions, inanimate phenomena are human agents).
 41. Los procesos son fuerzas vivas (processes are living forces).
 42. La materia necesaria para un proceso es comida (the necessary material for a process is food)
 43. La actividad es vida, la inactividad es muerte (activity is life, inactivity is dead)
 44. La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido (activity is wakefulness, inactivity is sleep)
 45. Los efectos son objetos transferidos (effects are transferred objects).
 46. Las causas son orígenes (causes are sources).
 47. Los efectos son objetos que emergen de las causas (effects are objects which emerge from causes).
 48. La relación causal es conexión física (causal relatedness is physical connection).
 49. Las circunstancias son clima (circumstances are weather).
 50. Estar al control es estar arriba (being in controls is being above/control is up).
 51. Intensidad en una actividad es calor (intensity of activity is heat).
- Afecto, valoración y relaciones sociales.**
52. Importancia es talla/volumen (importance is size/volume).
 53. Importancia es masa/peso (importance is mass/weight).
 54. Dificultad es dureza (difficulty is hardness).
 55. Las dificultades son oponentes (difficulties are opponents).
 56. Oponerse es atacar (objecting is attacking).
 57. Dificultad es peso (difficulty/hardship is heaviness).
 58. Lo bueno es delantero (good is forward).
 59. Lo imperfecto es sucio (imperfection is dirt).
 60. Lo atractivo es apetitoso (appealing is tasty).
 61. Lo malo es apestoso (bad is foul-smelling).
 62. Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro (good is bright, bad is dark).
 63. Lo moralmente bueno es limpio (morally good is clean).
 64. Lo moralmente bueno es sano (morally good is healthy).
 65. Lo normal es recto (normal is straight).
 66. El afecto es calor (affection is warmth).
 67. La intimidad emocional es proximidad (emotional intimacy is proximity).
 68. Empatía es suavidad (sympathy is softness).
 69. El afecto es humedad (affect is moisture).
 70. Estatus social es elevación vertical (social status is vertical elevation).
 71. Lo correcto/apropiado es estar en el lugar adecuado (correct/apropriate is in right location).
 72. Deseo/necesidad es hambre (desire/need is hunger).
 73. Deseo/compulsión de actuar es picor (desire/compulsion to act is an itch).

74. Consentir es tragar (acquiescing is swallowing).
75. Consentir una situación es coger un objeto (acquiescing to a situation is taking an object).
76. Perjudicar es herir físicamente (harm is physical injury).
77. Intensidad de una emoción es calor (intensity of emotion is heat).
78. Feliz es arriba (happy is up).
79. La atracción física es una fuerza (attraction is physical force).

Pensamiento y consciencia

80. Saber/entender es ver (knowing/understanding is seeing).
81. Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto (alternative understandings of an entity are sides of an object).
82. Lo perceptible está fuera y lo imperceptible está dentro (perceptible is out and imperceptible is in).
83. Lo accesible al conocimiento está fuera y lo inaccesible está dentro (accessible to awareness is out and inaccessible is in).
84. La información deducible es contenido (deducible information is contents).
85. Considerar es mirar (considering is looking at).
86. Lo accesible a la percepción/conocimiento es arriba (accessible to perception/awareness is up).
87. Entender es coger (understanding is grasping).
88. Analizar es cortar (analyzing is cutting).
89. Considerar es pesar (considering is weighing).
90. Ser consciente es estar despierto (being aware is being awake).
91. Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado (agreement/solidarity is being on the same side).
92. El conocimiento es contenido físico de la cabeza (knowledge is physical contents of the head).
93. Razonar es sumar y restar (reasoning is adding and subtracting).
94. Nuestras propias actitudes son productos mentales de otras personas (our own attitudes are the mental products of other people).
95. Considerar es masticar (considering is chewing).
96. La visión es contacto físico (vision is physical contact).
97. Ser consciente es estar aquí (being conscious is being here).
98. Los estados mentales son lugares (mental states are places).
99. Comunicar es ir el primero (communicating is leading).
100. Una creencia es una posición/orientación física (a belief is a physical position/orientation)

Análisis

Para un seguimiento del análisis de los videos sin necesidad de acudir directamente a ellos en su formato audiovisual se han realizado capturas de pantalla.

Cada video tiene tres figuras adjuntas. La primera es una muestra secuencial de todo el contenido del video. La segunda contiene un découpage con las escenas más significativas de cada "mundo" en que vive el héroe/ína. La tercera se compone de capturas de pantalla justo en el fragmento que sale texto superpuesto.

Vídeo #1: Anchaya Ketkeaw

The Paralympic swimmer powering toward a future without stigma²

(La nadadora paralímpica que avanza hacia un futuro sin estigmas)

<https://www.youtube.com/watch?v=3bScc-eMdCg>

Resumen del contenido del vídeo:

Anchaya se encuentra en un patio vestida de colegiala y está haciendo mala cara, en frente tiene a tres niñas vestidas del mismo modo con gestos en sus rostros que evocan molestia y rudeza. Una de ellas empuja a Anchaya (en este momento se descubre que le falta una parte de un brazo). Tras el empujón, en vez de caer al suelo, Anchaya se cae en una piscina que se asimila a una pecera de zoológico, a su alrededor hay una serie de personas que la observan mientras ella está en suspensión dentro del agua. Una de estas personas que la observa abre los ojos ante el gesto de "stop" de la protagonista. Acto seguido, una mano aparece dentro del agua para ayudar a la Anchaya a salir del acuario (desde un punto de vista subjetivo se puede ver que afuera, hay una figura a punto de lanzarse de cabeza a esa piscina). Posteriormente,

² Este texto aparece en el apartado web dedicado al deportista (<https://startyourimpossible.asia/en/pages/anchaya.html>)

Anchaya aparece de nuevo en el patio, vestida de colegiala, abre los ojos y su mirada expresa mucha más seriedad que la del principio, incluso podría decirse que enfado.

La figura que se observaba desde debajo del agua, es la Anchaya, quien se lanza a la piscina vestida de nadadora y empieza a avanzar velozmente. Paralelamente se pueden ver otros niños del barrio con otras discapacidades empezando a correr, jugar y practicar otros deportes –vemos que no es un patio de colegio, sino una pista deportiva comunitaria–. En la misma cancha, personas adultas observan el juego de los niños. Anchaya, con una expresión relajada y positiva, vestida con ropa de calle, observa lo que sucede desde un balcón.

Finalmente, aparecen los niños del barrio rodeando a Anchaya en el recinto de una piscina. En la última escena se muestra a Anchaya bajo el agua “de pie”, mientras gira hacia la cámara con el eslogan de la campaña “empieza tu imposible”.



figura 1
Secuencia del video de Anchaya Ketkeaw



figura 2
Intercalación de historias del video de Anchaya Ketkeaw

Análisis de las metáforas

1 - "EL EMPUJE AL SER VÍCTIMA DE BULLYING" COMO METÁFORA DE DEBILIDAD Y FRACASO

En palabras sencillas podemos decir que el bullying es el acoso escolar por parte de un/os estudiante/s a otro/os. Este tipo de acoso suele estar acompañado del ridículo público y este sufrimiento se suele vivir en privado, se trata de una situación de vulnerabilidad por parte de la protagonista ya que en el vídeo Anchaya sufre bullying por parte de sus compañeras. Aunque esto no se diga explícitamente, la descripción de la página web de la campaña de Toyota confirma esta última afirmación ya que expresamente señala lo siguiente:

"All the bullying she faced, only added her resolve to become a para swimming champion for her nation. (...) Her goals are beyond swimming, include working together with Toyota to fight back against prejudices and give a voice to other victims of bullying." (web)

- Perjudicar es herir físicamente

Las compañeras empujan a Anchaya y ella cierra los ojos con aparente dolor (figura 2, escena 1). Sin embargo, el dolor no solo es físico, también es emocional. Su expresión evoca que las tres abusadoras perjudican su autoestima.

- Importancia es masa/peso + La actividad es vida, la inactividad es muerte

La protagonista cae al agua y su propio peso (muerto) la hace descender. Esta es una imagen que sugiere sucumbir ante las adversidades (figura 2, escena 2). Además, el cuerpo de Anchaya queda en suspensión en el agua, evocando al hecho de estar muerta.

- Saber/entender es ver + Considerar es mirar + Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto

Por lo general, el bullying implica escarnio público, produciendo vergüenza y bochorno a la víctima, quien no solo se siente maltratado por su victimario sino también por la indiferencia

de la comunidad que legitima su conducta . En la "figura 2, escena 2" se ve como Anchaya ha caído en una pecera-acuario, donde es observada por varia gente. Esto es una metáfora de como la sociedad, representada por las personas que ponen sus ojos sobre ella, ignora conductas abusivas y que contribuye a generar un inevitable sentimiento de humillación y desamparo de las víctimas.

- La naturaleza de una entidad es su forma

Se puede observar que Anchaya es discapacitada física, el hecho de "ser algo distinto" hace que su naturaleza sea percibida por su forma (física). Esta metáfora indica que efectivamente como se ve un objeto nos sugiere que esta es su naturaleza y se puede categorizar.

2 - LA PISCINA: UN SITIO DONDE MORIR Y DONDE RENACER

Al caer en la piscina, la protagonista casi se ahoga, sin embargo, no solo logra nadar hacia arriba, sino que convierte la pecera en un sitio donde labrar su lucha para conseguir su doble objetivo heroico: "ser deportista de elite y luchar contra el acoso empoderando a los discapacitados".

Además, un par de los ojos que observaban a Anchaya se abren inmediatamente depures de que ella realiza un gesto de "stop" . Aquí se puede ver como la protagonista se opone al bullying y como su gesto (o movimiento) consigue "despertar la conciencia" de los demás para empezar su lucha contra el acoso, así como iniciar su lucha para convertirse en nadadora de élite. Lo que la iba a matar/ahogar, ahora quizás le sirva para salvarse.

- La actividad es vida, la inactividad es muerte

Esta metáfora primaria que antepone "vida y muerte " se materializa visualmente cuando Anchaya se incorpora dentro del agua y mira a los observadores. No está muerta, ni mucho menos, el movimiento es vida. (figura 2, escena 4)

- Ser consciente es estar despierto

Esta metáfora primaria sirve tanto para Anchaya como para los observadores. Mientras ella se incorpora, ellos abren los ojos (figura 2, escena 4)

- Oponerse es atacar

El gesto de "stop" se opone directamente al bullying y obliga a la gente dejar de ser solo un observadores para que tomen consciencia de lo que ocurre.

- Cambio es movimiento

Incorporarse y decir "stop" son movimientos que implican un cambio del status quo. Hay que cambiar el hecho de dejarse humillar, hay que cambiar el hecho que la gente solo lo observe, hay que cambiar la pasividad hacia la proactividad.

- Arriba es feliz

Anchaya nada hacia arriba donde está el aire y se podrá salvar.

3 - NATACIÓN: SÍMBOLO DE LUCHA DE ANCHAYA Y EJEMPLO PARA LOS NIÑOS

La protagonista se lanza de cabeza a la piscina (decidida) y no para de nadar en todo el vídeo. La protagonista, incansable, recorre a toda velocidad la piscina, se está convirtiendo en una heroína. Esta transformación se puede ver en la figura 2, cuando las escenas 6 y 7 se intercalan repetidamente entre un Anchaya con una medalla y la Anchaya víctima de bullying.

Que Anchaya pueda convertirse en una atleta, aun con su discapacidad, es un ejemplo de empoderamiento que los niños/as discapacitados del barrio siguen, practicando ellos también deporte, dance y jugando.

- Cambio es movimiento + Acción es movimiento autopropulsado + Similitud es alineación

La heroína no para de nadar, no para de moverse, está avanzando hacia su objetivo, está logrando un cambio. También los niño/as empiezan a moverse, a crear un cambio. El hecho que ambos personajes se muevan y se observe de manera intercalada permite percibir cierta

similitud, esto sugiere que ambos están vinculados, y sobre todo, que los niños/as están tomando el ejemplo de Anchaya. También puede inferirse perseverancia y lucha para lograr los objetivos.

- Los atributos son posesiones

Las sillas de rueda: posesión que es un atributo de discapacitados

La falta de brazo: posesión que es un atributo de discapacitados

La medalla de oro: posesión que le atribuye el hecho de ser ganadora y paralímpica

- Oponerse es atacar

Anchaya y el grupo de niños se resisten a seguir siendo menospreciados, se están oponiendo a sus dificultades, en el fondo están atacando.

4 - ORQUESTANDO SU ÉXITO: OBSERVADORA DESDE ARRIBA Y RISUEÑA

La heroína de la historia hace natación en el mundo deportivo, pero en mundo social, observa desde un balcón del barrio como los niños/as empiezan a jugar y hacer actividades. Su sonrisa y calma, transmiten que Anchaya apoya y se siente satisfecha con las acciones de los niños, es como si todo hubiese estado en su plan, como si tuviera todo bajo control y transmite esperanza y alivio por la situación. (figura 2, escena 11)

- Estatus social es elevación vertical + Feliz es arriba + Estar al control es estar arriba

El hecho que Anchaya este situada en un balcón en el "mundo social", le confiere una situación privilegiada. Su actitud relajada y su sonrisa, infiere a pensar que está feliz y satisfecha.

- Empatía es suavidad

La sonrisa suave, su actitud relajada la hacen parecer una persona empática que comprende todo lo que está sucediendo.

5 - ELLA SE SALVA A SÍ MISMA

Este concepto se puede observar en la figura 2, escena 5, en que una mano entra en el agua para tenderle ayuda. Se descubre que la mano es de ella misma, imagen que se materializa visualmente la escena mencionada. Esta metáfora ya indica que el camino de Anchaya es solitario y que depende exclusivamente de sus propias capacidades.

- Ayuda es soporte

En cuanto a ayuda, esta metáfora primaria se refiere a "La correlación entre el soporte físico y la funcionalidad continua". Para que Anchaya puede seguir viva, necesita salir del agua. Es ella quien se tiende la mano sí misma.

6 - EL ACUARIO ES UNA PISCINA... ¡OLÍMPICA!

El acuario en la que cae Anchaya se convierte en una piscina, pero no es una cualquiera, se trata de una piscina olímpica. (figura 2, escena 8). El reto que tiene como deportista es mucho mayor.

- Importancia es talla/volumen

A nivel gráfico, la piscina parece inmensa, en ocasiones no se llegan a ver los bordes.

7 - DOS DOMINIOS METAFÓRICOS: EL ÉXITO EN LA PISCINA ES TAMBIÉN ÉXITO SOCIAL

Finalmente, Anchaya consigue ser una "heroína dual": a nivel deportivo y a nivel social. El primero, ser nadadora de élite, es un logro que a nivel metafórico se puede entender cumplido cuando aparece con una medalla colgando (figura 2, escena 10).

El otro objetivo, ser un modelo a seguir y luchar contra el estigma social –es decir, abogar por la inclusión–, se comprende alcanzado cuando los niño/as discapacitados empiezan a jugar entre ellos y a llevar a cabo actividades que, a priori, no podrían realizar por sus particulares condiciones. Además en la escena 14 de la figura 2, se puede observar como los niños/as

rodean a Anchaya en un contexto deportivo. Imagen que confirma el apoyo en el cumplimiento de ambos objetivos.

- Las categorías son regiones espaciales delimitadas + Una situación-circunstancia es un lugar + El contexto es un lugar + Las circunstancias son ambiente + Las circunstancias son fluidos

Todas las escenas del mundo deportivo corresponden a su carrera como deportista de élite. Por otro lado, todas las escenas del mundo social tienen que ver con su batalla contra el bullying y los estigmas.

- Similitud es proximidad + Similitud es alineación + La intimidad emocional es proximidad + Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado + Importante es central

En la escena 9 y 13 de la figura 2, se puede observar que en la cancha los niño/as están alineados, mirando hacia un mismo lado. De esta disposición se puede inferir que ellos se dan apoyo entre si y también a Anchaya.

La metáfora "lo importante es central" se vuelve evidente en las escenas 14 y 16. En la primera, Anchaya se encuentra en el medio, se le da la importancia que merece por ser la heroína, por ser la protagonista. En este mismo sentido, en la escena 16 cuando bajo la piscina Anchaya gira y aparece el eslogan de la campaña, toda la composición de la imagen sugiere que se preste atención al mensaje y la figura de la protagonista que están perfectamente centrado.

- Los atributos son posesiones

La medalla dorada: poseer una medalla olímpica atribuye inevitablemente a su portador una condición de ganador olímpico.

8 - EL APOYO DE LOS NIÑOS Y EL JUICIO DE LOS ADULTOS

No hay ninguna metáfora primaria de Grady que haga referencia a la figura del niño o el adulto (Ver conclusiones).

Análisis del texto superpuesto

En el vídeo sale un texto superpuesto, a continuación se ha hecho su traducción y análisis, teniendo en cuenta el sentido metafórico de las imágenes y como el texto influye en el mensaje.

Traducción del texto:

Willpower: **Fuerza de voluntad**

is not just about beating the odds: **no solo se trata de superar las expectativas/ no solo se trata de pegar a los raros**

but the perseverance: **sino de la perseverancia**

to fight on: **de seguir luchando**

and inspire others: **e inspirar a otros**

to do the same: **a hacer lo mismo**

Some heroes: **Algunos héroes**

create real changes: **crean cambios reales**

Amchaya Ketkeaw, paralympic swimmer: **Anchaya Ketkeaw, nadadora paralímpica**

Taking a stand against to bullying: **oponiéndose al bullying**

Join her: **Únete a ella**

Start your impossible: **Empieza tu imposible**

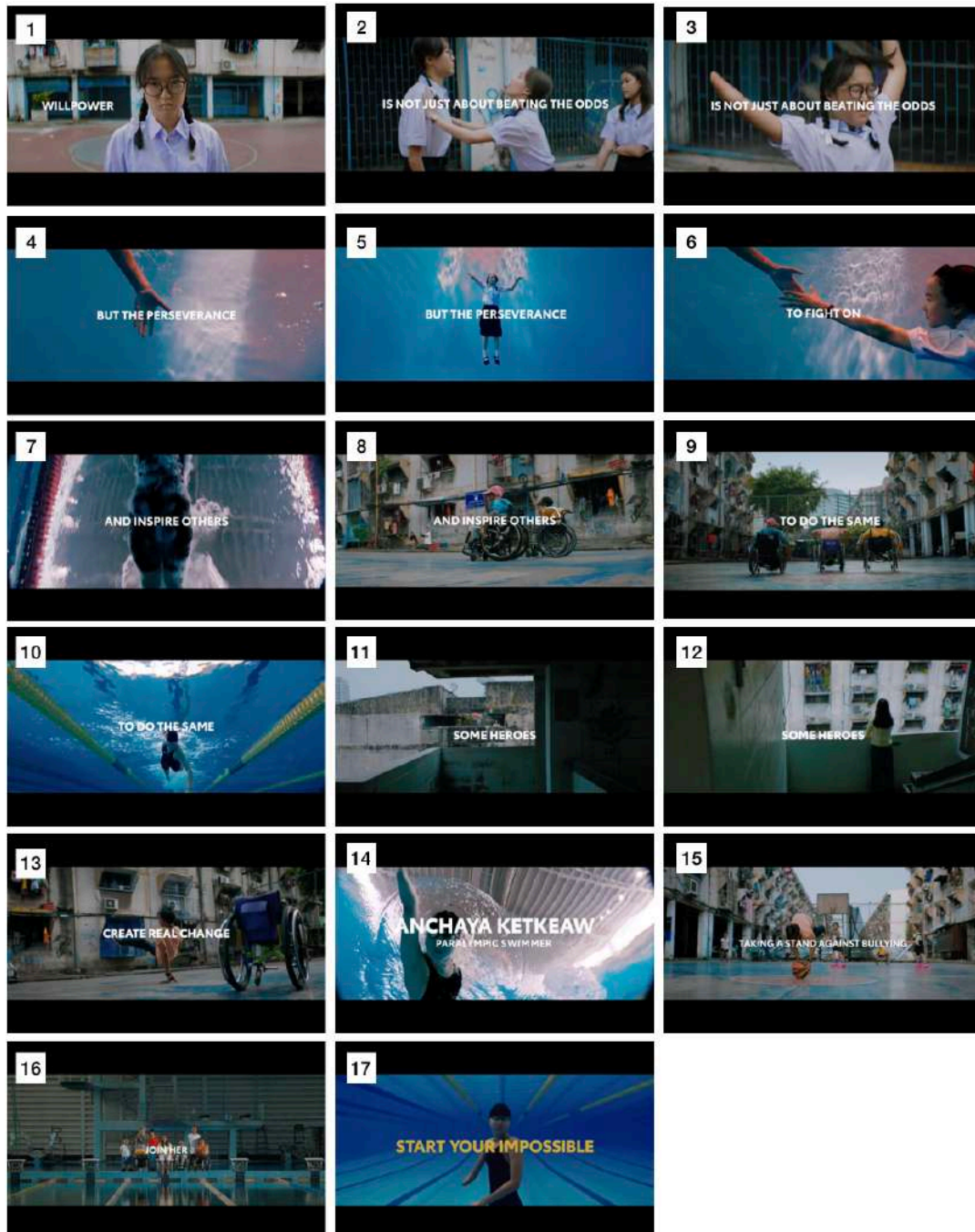


figura 3

Imágenes con el texto super puesto del vídeo de Anchaya Ketkeaw

Figura 3, Escena 1 - WILLPOWER: Fuerza de voluntad

La "fuerza de voluntad" es un atributo, una virtud interna que se ha podido observar metafóricamente mediante el incansable avance de Anchaya en la piscina. El texto reafirma lo inferido por las metáforas visuales.

Figura 3, Escena 2 y 3 - IS NOT JUST ABOUT BEATING THE ODDS: no solo se trata de superar las expectativas / no solo se trata de pegar a los raros

La expresión "beat the odds" significa superar las expectativas. En principio, la utilización de esta frase solo llevaría a pensar que Anchaya superará sus obstáculos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que esta fórmula se compone de las palabras "beat" y "odd", que significan "pegar" y "raro" respectivamente. El hecho de que esta frase aparezca junto a la imagen de una situación de bullying realza los hechos que ocurren: le están pegando a alguien raro. A nivel de análisis de texto e imagen, lo que ocurre es que se está mezclando el sentido figurado de la expresión con el sentido literal de las palabras individuales, generando una doble idea en el espectador, se trata de un juego de palabras que plasma un doble mensaje: "no solo se trata de superar las expectativas" y "no solo se trata de pegar a los raros".

Figura 3, Escena 4, 5 y - BUT THE PERSEVERANCE + TO FIGHT ON: sino de la perseverancia + de seguir luchando

En este caso, la palabra "perseverancia" y "seguir luchando" enfatizan el mensaje metafórico que se infiere de las imágenes en las que Anchaya supera sus obstáculos como su posible ahogo. Así mismo, reitera que su lucha requiere de constancia y confrontar las dificultades que surjan por el camino. Es interesante observar que la palabra "lucha" aparece cuando ella se da la mano a ella misma, y que por lo tanto la batalla la está librando sola.

Otro elemento que hay que destacar es el uso de la palabra "lucha" –que semánticamente podría enmarcarse en un contexto bélico– para designar la actividad de Anchaya, quien se dedica a nadar. Este vocablo evoca un modelo mental concreto que tiene que ver con la guerra y todo el sistema metafórico que la envuelve: ganadores, perdedores, lucha, vencer, atacar, sufrir, etc.

Figura 3, Escena 7, 8 y 9 - AND INSPIRE OTHERS TODO THE SAME : *e inspirar a otros a hacer lo mismo*

Inspirar significa "sentirse motivado por alguien o algo para el desarrollo de la propia creación" (RAE, 2019).

En las imágenes se puede observar a Anchaya nadar velozmente para luego ver a los niños avanzar en sus sillas de rueda. Parecería que la protagonista está siendo un modelo ejemplar que inspira a los demás, ella avanza y los niños también. Teniendo en cuenta el significado de la palabra inspirar, y observando el texto, se puede deducir que éste último solo dirige el relato de manera más explícita sin añadir información adicional.

Figura 3, Escena 11, 12 y 13 - SOME HEROES + CREATE REAL CHANGES: *Algunos héroes crean cambios reales*

En esta ocasión se puede leer la palabra "héroe" y la descripción de lo que hace "crear cambios reales". Lo anterior quiere decir que, no se llega a ser héroe si no se consigue cambiar alguna situación. En este caso en particular, Anchaya tiene "la obligación" de cambiar la percepción que la sociedad tiene respecto de los discapacitados y, a la vez, debe ser un ejemplo para el colectivo de los discapacitados para superar sus limitaciones, mediante la automotivación, perseverancia y lucha. Este apartado es significativo, pues ayuda a trazar la línea entre lo que sí es un héroe de lo que no es.

Figura 3, Escena 14 y 15 - ANCHAYA KETKEAW, PARALYMPIC SWIMMER + TAKING A STAND AGAINST TO BULLYING: *Anchaya Ketkeaw, nadadora paralímpica + oponiéndose al bullying*

Aquí se explica cuales son las dualidades como heroína de Anchaya "ser nadadora paralímpica" y "oponerse al bullying".

La expresión "taking a stand" significa "oponerse". En principio, la utilización de esta frase solo llevaría a pensar que Anchaya se opone al bullying. Sin embargo, hay que tener en cuenta que esta formula incluye la palabra "stand" que significa "de pie" o "erecto". El hecho de que esta frase aparezca junto a la imagen de un niño haciendo equilibrios sobre un balón, quedando en perpendicular respecto del suelo, retando a la fuerza de la gravedad y oponiéndose ella, hace pensar que el se opone a la fuerza de gravedad. Es así como se puede observar que se está mezclando el sentido figurado de la expresión con el sentido literal de las palabras individuales, Anchaya "se opone al bullying" y el niño "se opone a su dificultad concreta, poniéndose recto".

Es conveniente recordar que "oponerse" en cuanto de metáfora primaria significa "atacar" que evoca de nuevo al sistema metafórico de lucha/guerra.

Figura 3, Escena 16 - JOIN HER : Únete a ella

Unirse, en este caso significa adherirse, manifestar apoyo a la actividad o discurso de una persona. A nivel conceptual y visual, parece que los niños/as se adhieren al mensaje y actitud de Anchaya. El texto invita al espectador a formar parte de esta historia, proponiendo que también se adhiera al mensaje, ideas y valores de Anchaya.

Figura 3, Escena 17 - START YOUR IMPOSSIBLE : Empieza tu imposible

Finalmente, y vinculado a la escena anterior, el texto vuelve a invitar al público a formar parte del relato. Se interpela directamente al espectador (con la mirada, a nivel visual) pero con un imperativo a nivel textual diciéndole: "Empieza tu imposible", así el espectador puede también ser un héroe.

Tanto este texto como el anterior sirven para que llamen a la acción al espectador, un acto que de no aparecer explícitamente en el texto sería más complicado que se comprendiese solo con imágenes.

Estructura narrativa

	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL
Contrato:	• Ser deportista de élite (paralímpica)	• Oponerse a las adversidades y bullying y ser un ejemplo inspirador
Competencia:	Tener fuerza de voluntad Tener perseverancia Luchar Oponerse a las adversidades	
Performance:	<ul style="list-style-type: none"> • Ella se ayuda a si misma • Nada velozmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Solo es observadora, pero los niños empiezan a moverse y ha realizar actividades como bailar, deporte o jugar.
Sanción:	Los niños/as le dan apoyo, pero ahora ellos también están en el contexto deportivo.	

El vídeo se divide en dos partes que actúan como dominios metafóricos. Por un lado está el dominio "mundo deportivo" y por el otro el "mundo social". Gracias a esto se pueden proyectar algunas acciones de un dominio al otro.

Conforme a lo anterior, Anchaya tiene dos *contratos*: ser deportista paralímpica y oponerse a las adversidades y bullying siendo además un ejemplo inspirador. Para conseguir ambos objetivos se observa que necesita las mismas *competencias* en ambos mundos.

En cambio en la *performance*, si bien Anchaya actúa de manera distinta, en el mundo deportivo su actuación es activa mientras que en el mundo social tiene papel de supervisora. Lo que se destaca es que en el primero desempeña la acción sola, nadando, en cambio, en el segundo, es un sujeto pasivo, quienes llevan a cabo las acciones activas son los niños/as, que a su vez son el reflejo de Anchaya en el mundo social.

Respecto de la sanción, durante el transcurso del vídeo se puede comprobar que Anchaya lleva una medalla de oro y que los niños/as siguen su ejemplo. Sin embargo, al final, parece que a nivel visual hay una mezcla; los dos mundos se unen, los niño/as rodean a Anchaya, dándole y su apoyo, metafóricamente; mientras ella está sentada delante una piscina olímpica.

Roles actanciales

	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL
Objeto:	Ser deportista de elite, paralímpica	• Oponerse a las adversidades y bullying y ser un ejemplo inspirador
Sujeto:	Anchaya Ketkeaw	Anchaya Ketkeaw
Destinador:	Anchaya Ketkeaw	Anchaya Ketkeaw
Destinatario:	Anchaya Ketkeaw	Anchaya Ketkeaw
Oponente:	Las adversidades (ser discapacitada)	Las adversidades (ser discapacitada, el acoso, el estigma)
Ayudante:	-	-

El sujeto y el destinador es Anchaya en ambos casos, aunque al final del vídeo, se invita al espectador a tomar un contrato (que empiece "su imposible") y ser el sujeto.

El destinatario en ambos mundos también en Anchaya. Además cuando la protagonista gira y propone al público que "se una a ella y empiece su propio imposible", ella misma es quien se transforma en destinataria.

Los oponentes en ambos casos son las adversidades propias de cada mundo: ser discapacitado, acceder al deporte de élite y el estigma en general.

Vídeo #2: Ni Nengah Widiousih

The Paralympic powerlifter who holds the hopes of enhancing accessibility³

(La levantadora de potencia paralímpica que tiene la esperanza de mejorar la accesibilidad)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y2uuhruGZvY>

Resumen del contenido del vídeo:

El vídeo cuenta la historia de como Ni Nengah, atleta paralímpica, se encuentra con barreras arquitectónicas que le impiden llevar a cabo actividades cotidianas como cruzar una calle encharcada o subir hasta un templo debido a causa necesidad de desplazarse en silla de ruedas.

No obstante, Ni Nengah no se rinde. En su carrera deportiva continúa levantado pesas y, gracias a su ejemplo, sus compañeros deportistas también entrenan. Por otro lado, la protagonista lucha contra los problemas de acceso en su entorno. Para mostrar como Ni Nengah avanza y lidera el camino para crear un mundo más accesible, el vídeo utiliza un recurso metafórico para simbolizarlo: una tela naranja. Esta tela sobrevuela la cabeza de la protagonista, pasa por en medio de la ciudad, se coloca encima de una montaña simulando un camino, entre otras acciones. En la ciudad, niños/as con discapacidad física siguen la (es)tela de Ni Nengah, al final, la encuentran, sentada a lo alto de un mueble urbano. Desde allí, Ni Nengah, les de la mano para que se sienten a su lado. Para finalizar el vídeo, se ve a la protagonista sola a lo alto del templo –de algún modo ha conseguido subir hasta la cima– y acto seguido aparece el eslogan de la campaña "Start Your Impossible"

Este vídeo presenta tres escenografías: el gimnasio, la calle y el templo en lo alto de unas montañas. Los tres escenarios se van intercalando. Sin embargo, para seguir con una comparativa homogénea respecto del resto de vídeos, se han situado en el "mundo deportivo"

³ Este texto aparece en el apartado web dedicado al deportista (<https://startyourimpossible.asia/en/pages/ninengah.html>)

todos los escenarios en que se muestra el gimnasio, y el resto (la calle y el templo) se han situado en el “mundo social”.



figura 4

Secuencia del video de Ni Nengah

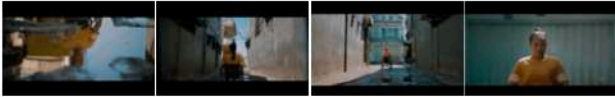
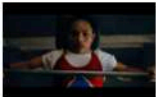





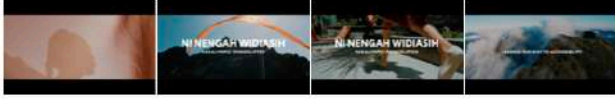

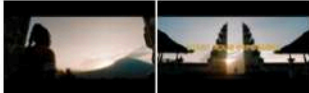
	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL	
escena 1			escena 2
			escena 3
escena 4			escena 5
escena 6			escena 7
			escena 9
			escena 9
escena 8			escena 10
escena 11			escena 12
			escena 13
			escena 14
escena 15			escena 16
escena 17			escena 18

figura 5
Intercalación de historias del video de Ni Nengah Widiasih

Análisis de las metáforas

1 - "LA FRUSTARCIÓN AL NO PODER ACCEDER" COMO METÁFORA DE DEBILIDAD Y FRACASO

En la figura 5, escena 2 y 5, se puede ver a Ni Nengah frente a un charco sin poder cruzarlo por ir en silla de ruedas. En la escena 5, Ni Nengah está de espaldas a un templo (con muchas escaleras) al que tampoco puede acceder. Estas dos escenas son una metáfora de la frustración por la imposibilidad de poder acceder donde le gustaría. Ni Nengah está supeditada a las barreras arquitectónicas de su país que son "más fuertes" que ella porqué la vencen.

Además, en el "mundo deportivo" la protagonista se encuentra bajo unas pesas, un reto que todavía no ha logrado.

- Las dificultades son oponentes

Ni Nengah se encuentra ante dificultades de accesibilidad, en esta escena no puede superarlas, por lo tanto, de momento este "opponente" (las barreras arquitectónicas la han vencido).

- Dificultad es peso

Las pesas en el "mundo deportivo" son su dificultad y su oponente. Para convertirse en atleta de éxito es necesario que consiga levantarlas.

- Conseguir un propósito es llegar a un lugar + Conseguir un propósito es alcanzar un objeto deseado

Ni Nengah, como ciudadana, querría poder pasear por las calles de su ciudad, le gustaría poder ir al templo. Sin embargo, frustrantemente, no puede conseguir estos propósitos

- La naturaleza de una entidad es su forma

Se puede observar que Ni Nengah es discapacitada física, el hecho de "ser algo distinto" hace que su naturaleza sea percibida por su forma (física). Esta metáfora indica que efectivamente que Ni Nengah la categorizamos por su forma/condición.

2 - ABRIR LOS OJOS, MIRAR ARRIBA, LEVANTAR PESAS: COMO NI NENGAH SE ENFRENTA A SUS Oponentes

Ante las dificultades, el vídeo muestra varias escenas que serían un reflejo de cómo afronta las dificultades y cómo se opone a ellas. El hecho que abra los ojos (figura 5, escena 1, 2, 3, 4 y 6) es una metáfora del momento en que se da cuenta que tiene que actuar. Además, cuando sucede este "despertar", es cuando aparece una tela naranja que sobrevuela su cabeza, ella va vestida de naranja y mira hacia arriba.

- La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido

Tanto en el momento en el que levanta las pesas, como en el charco o cuando mira hacia arriba, Ni Nengah pasa de tener los ojos cerrados a abrirlos. Que se "despierte" significa que va a comenzar a actuar para cambiar su situación.

- Dificultad es peso

En el "mundo deportivo" el reto está en conseguir ser atleta paralímpica de levantamiento de potencia. Cuando el espectador ve el tamaño de las pesas, es cuando se da cuenta de la dificultad que afronta la protagonista (figura 5, escena 1 y 3).

- Oponerse es atacar + Cambio es movimiento

Levantar las pesas es oponerse a la fuerza la gravedad, es una metáfora de cómo Ni Nengah enfrenta su dificultad. Pasa de estar supeditada a atacar (figura 4, escena 6).

- Similitud es proximidad

El hecho que la tela sobrevuele la cabeza de Ni Nengah, hace que "objeto" y "persona" estén próximos, y esta cercanía sugiere la semejanza y la metamorforización de la heroína en la tela. (figura 5, escena 3).

3 - LEVANTAMIENTO: SÍMBOLO DE LUCHA DE NI NENGAH Y EJEMPLO PARA LOS NIÑOS

Ni Nengah consigue levantar en más de una ocasión las pesas (figura 5, escena 6 y 11), la intercalación de estas imágenes con las de la tela circulando por la ciudad (imágenes 7, 13 y 14) recuerdan al espectador que Ni Nengah entrena y avanza. Metafóricamente se muestra que la constancia y la persistencia son caminos para el éxito.

En el caso de la tela, este objeto además asume la función de estela/alter-ego de Ni Nengah. El hecho de que los niños/as discapacitados avancen junto a ella da a entender que Ni Nengah es un ejemplo a quien seguir (figura 5, escenas 7,10, 13 y 14).

Otro ejemplo de lucha y perseverancia es también cuando Ni Nengah sube un rampa por sus propios medios, vestida de deportista. Esto es una mezcla de los dos mundos que permite observar como la tenacidad deportiva se filtra en el "mundo social" (figura 5, escenas 9).

- Dificultad es peso + Oponerse es atacar + Cambio es movimiento

Como se ha visto anteriormente, el reto del "mundo deportivo" es levantar las pesas. Cada vez que lo consigue es un logro en la lucha de Ni Nengah (figura 5, escena 1 y 3).

- Los atributos son posesiones

La sillas de rueda: posesión que es un atributo de ser discapacitada.

La tela naranja: posesión que, tras desaparecer la figura de Ni Nengah, se la atribuye su identidad.

La ropa de gimnasio: posesión a la que se le atribuye el hecho de ser atleta/deportista.

4 - LA MIRADA AL CIELO: ESPERANZA Y DETERMINACIÓN

La protagonista, tras observar las dificultades (no poder levantar pesas, no poder cruzar un charco, no poder subir al templo) aparece en lo alto de una montaña y sobre ella una tela naranja ondeando en el cielo y acariciando el suelo. La mirada de Ni Nengah es esperanzadora y el sol brilla. La sensación de esperanza se desprende de esta escena y la metáfora "Ni Nengah es/tiene esperanza" se da por realizada.

- Considerar es mirar + Saber/entender es ver

La metáfora primaria "considerar es mirar" tiene que ver con la correlación entre la inspección visual y la obtención de información", que va muy relacionada con "saber es ver". El hecho de que Ni Nengah mire al cielo y a la tela con expresión reflexiva y a la vez con determinación, hace pensar en que está tomando decisiones para arreglar la situación de inaccesibilidad. (figura 2, escena 3).

- Similitud es proximidad + Los atributos son posesiones

Como se ha dicho en el apartado anterior, la tela, por su proximidad a la protagonista conlleva un tipo de ósmosis entre el material y la heroína, consecuentemente la tela adquiere la identidad de Ni Nengah (figura 2, escena 14).

- Los medios son senderos

Esta metáfora primaria está relacionada con "la toma de decisiones orientada a objetivos y la confrontación de caminos alternativos". Claramente, Ni Nengah está mostrando un camino alternativo, uno que permita acceder a todo el mundo a los mismos sitios.

- Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro

El cielo esta claro, el sol brilla e ilumina, parece que algo bueno va a suceder, hay esperanza. (figura 2, escena 3).

- Los procesos son fuerzas vivas

Ni Nengah está llevando a cabo su lucha para convertirse en atleta de élite, crear y liderar el camino a la accesibilidad. Sin embargo, en esta historia la tela cobra vida y simboliza este proceso (figura 5, escena 3, 7, 13 y 14).

5 - ELLA SE EMPUJA A SÍ MISMA

En la figura 5, escena 9, se puede ver a la heroína Ni Nengah subir una rampa, lo hace con sus propias fuerzas, no necesita a nadie (el hecho que exista una rampa ya es una facilidad, sin embargo lo que destaca en este momento el esfuerzo que la protagonista dedica que seguir su

rumbo). Hay que resaltar la última escena del vídeo (figura 5, escena 18), en que se puede ver a Ni Nengah en la cima del templo ¿Cómo ha subido? ¿Quién la ayudado? ¿Ha subido sola?

- Ayuda es soporte

En cuanto a la ayuda, esta metáfora primaria se refiere a "La correlación entre el soporte físico y la funcionalidad continua". En el caso de la rampa, se puede deducir que Ni Nengah no recibe ayuda, sino que es su propia fuerza que la empuja hace adelante. No obstante, no se observa ningún tipo de soporte (más allá de la rampa) en su camino y llegada a la cima del templo.

- Cambio es movimiento + La acción es movimiento autopulsado

Se observa que el movimiento es "autopulsado", es decir, sin ayuda.

6 - SUBIR UNAS ESCALERAS... ¡LAS DEL TEMPLO PURA PENATARAN LEMPUYANG!

Uno de los objetivos de Ni Nengah es liderar el camino a la accesibilidad para, por ejemplo, poder subir escaleras. Sin embargo, el vídeo no muestra unas escaleras cualquiera, sino que lo que se muestra es ¡El templo Pura Penataran Lempuyang con muchísimos escalones! (figura 5, escena 5)

- Importancia es talla/volumen

La cantidad de escalones del templo es muy elevada, por lo tanto, cuanto más grande es el número de escalones que tiene que subir, más importante es el objeto a conseguir.

7 - DOS DOMINIOS METAFÓRICOS: EL ÉXITO EN EL GIMNASIO ES TAMBIÉN ÉXITO SOCIAL

Al final de la historia, Ni Nengah logra ser una "heroína dual", tanto en el mundo deportivo, como en el social. En el caso deportivo consigue levantar las pesas más de una vez (figura 5, escenas 6 y 11), y en el caso social, al final se le puede ver sobre el templo (figura 5, escena 18).

Hay una similitud en ambos mundos que reafirman los objetivos conseguidos, un grupo de personas apoyan/rodean a Ni Nengah tanto en el gimnasio (figura 5, escena 8) como en el la ciudad (figura 5, escena 16).

- Las categorías son regiones espaciales delimitadas + Una situación-circunstancia es un lugar + El contexto es un lugar + Las circunstancias son ambiente + Las circunstancias son fluidos

Todas las escenas del mundo deportivo corresponden a su carrera como deportista de élite. Por otro lado, todas las escenas del mundo social tienen que ver con impulso en liderar y trazar un camino hacia la accesibilidad.

- Similitud es proximidad + Similitud es alineación + La intimidad emocional es proximidad + Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado + Importante es central

En la escena 8 y 16 de la figura 5, se puede observar como otros atletas paralímpicos entrenan en el gimnasio y rodean a Ni Nengah, a su vez, los niños/as discapacitados que seguían la (es)tela de la heroína llegan hasta ella, se sientan con ella, quedando todos alineados mirando hacia un mismo lado. De esta disposición se puede inferir que ellos se dan apoyo entre si y también a Ni Nengah.

La metáfora "lo importante es central" es relevante en varias escenas de la figura 5, en la 1, 6, 11, 16 y 18. La atención se centra solo en la heroína: en el levantamiento de pesas, como en la escena final en que aparece la silueta de Ni Nengah (sentada en su silla de ruedas en la cima del templo) con el eslogan de la campaña "Start Your Impossible".

8 - LOS NIÑOS LA SIGUEN, LOS ADULTOS LA JUZGAN CON LA MIRADA

En varias escenas aparecen niños/as discapacitados siguiendo la (es)tela de Ni Nengah, así como sentándose con ella (figura 5 escena 7, 14, y 16). También hay varias escenas en que los adultos observan a los niños/as con una expresión dubitativa en su rostro (figura 6, escena 9).

No obstante, no hay ninguna metáfora primaria de Grady que haga referencia a la figura del niño o el adulto (ver conclusiones).

Análisis de texto

En el vídeo sale un texto superpuesto, a continuación se ha hecho su traducción y análisis, teniendo en cuenta el sentido metafórico de las imágenes y cómo el texto influye en el mensaje.

Traducción del texto:

Courage: **Coraje**

is finding a way: **es encontrar el camino/manera**

thought the unknown: **a través de lo desconocido**

Some heroes go beyond sport: **Algunos héroes van más allá del deporte**

by paving impossible paths: **pavimentado caminos imposibles**

giving accessibility: **dando accesibilidad**

to those who need it most: **a aquellos que más lo necesitan**

Ni Nengah Widiasih, paralympic powerlifter: **Ni Nengah Widiasih, elevadora de potencia paralímpica**

Leading the way to accessibility: **liderando/guiando el camino hacia la accesibilidad**

Join her: **Únete a ella**

Start your impossible: **Empieza tu imposible**

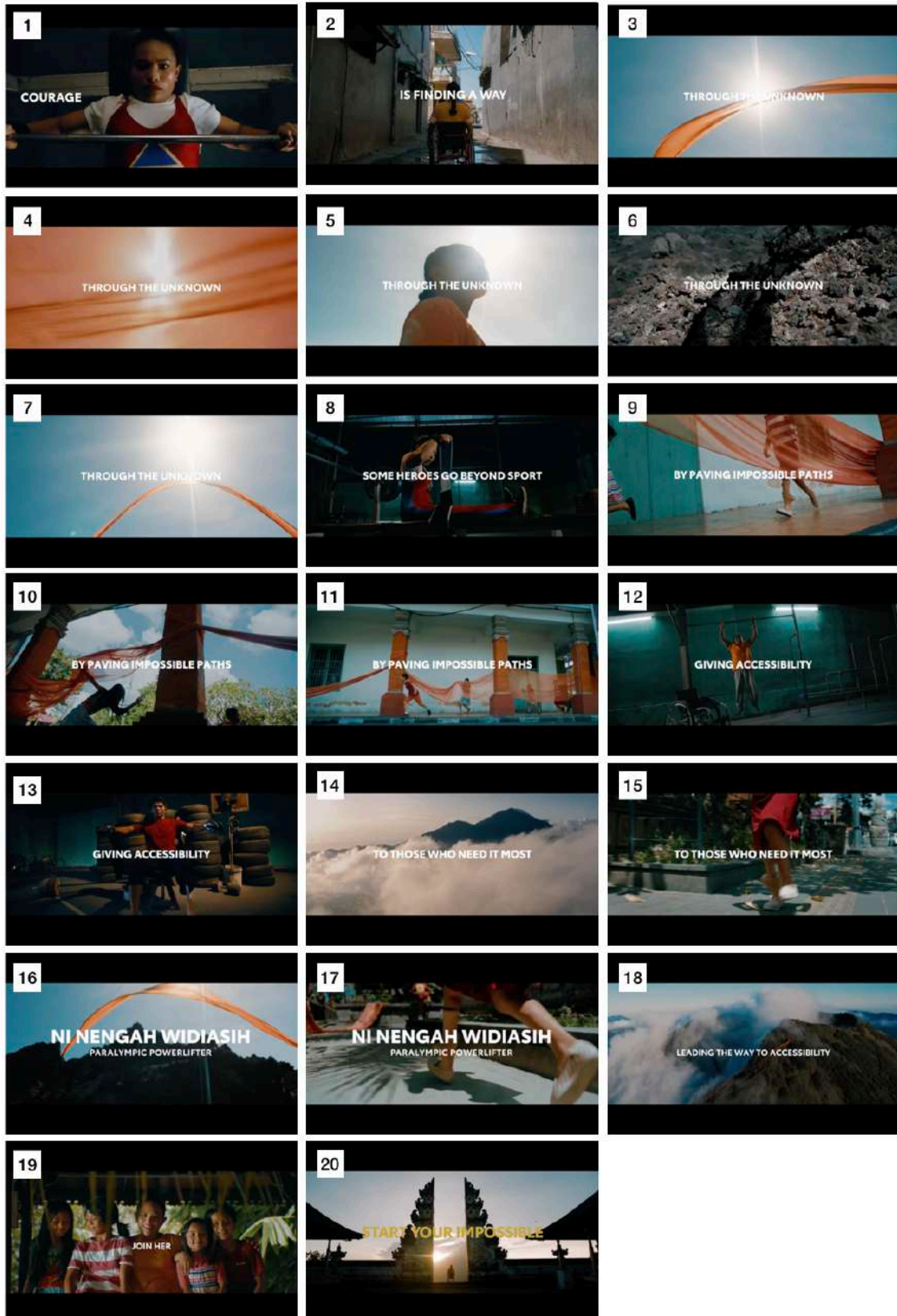


figura 6

Imágenes con el texto superpuesto del video de Anchaya Ketkeaw

Figura 6, Escena 1 - COURAGE: Coraje

El "coraje" es una virtud que se asocia a la valentía, a la capacidad de enfrentarse a miedos y problemas. En distintas escenas se ha podido observar que Ni Nengah se enfrenta a los problemas que se le plantean y el texto reafirma lo inferido por las metáforas visuales.

Figura 6, Escena 2 - IS FINDING A WAY: es encontrar el camino/manera

La palabra "way" en inglés significa polisémica y significa "manera" y "camino". La utilización de este vocablo no es trivial, pues se presta a la ambigüedad, ya que uno de los objetivos de Ni Nengah es mejorar la accesibilidad y eso significa crear "caminos/vías" literalmente aptas para personas con movilidad reducida, aunque también es encontrar una "manera" (alternativa) para que este colectivo pueda llegar donde desea.

Figura 6, Escena 3, 4, 5 y 6 - THOUGHT THE UNKNOWN: a través de lo desconocido

La metáfora primaria "los medios son senderos" se explica como "la correlación entre la toma de decisiones orientada a objetivos y la confrontación de caminos alternativos". Si se tiene en cuenta que un ejemplo de metáfora compleja es que "la vida con propósito es un viaje" –tal como se ha visto que sugiere Lakoff y Johnson (1999) en el marco teórico–, se puede inferir que este "viaje" tiene caminos que son desconocidos.

Figura 6, Escena 7, 8 y 9 - SOME HEROES GO BEYOND SPORT: Algunos héroes van más allá del deporte

En las imágenes se puede observar a Ni Nengah preparándose para levantar pesas. Está sentada en la máquina y atándose las piernas en ella. El texto explicita que "algunos héroes van más allá del deporte", por lo tanto, da a entender que Ni Nengah es una heroína deportiva, pero que tiene una función que desempeñar más allá del gimnasio. Más adelante se verá que en el "mundo social" no aparece su figura de manera evidente, pero sí su alter-ego en forma de tela.

El texto en esta ocasión sirve para asegurar que el espectador comprenda que Ni Nengah es una heroína dual, un rol al que se le asignan objetivos, los cuales se esclarecen más adelante.

Figura 6, Escena 9, 10, 11 y 12 - BY PAVING IMPOSSIBLE PATHS: *pavimentado caminos imposibles*

Uno de los objetivos de Ni Nengah es mejorar la accesibilidad aunque no se señala exactamente en qué campo (si el deportivo o social), por lo tanto se puede entender en un sentido amplio, también arquitectónico.

La expresión "paving impossible paths" significa "liderando caminos imposibles", sin embargo, las palabras "paving" y "path" que constituyen la fórmula quieren decir "pavimentando" y "camino", respectivamente. Si se tiene en cuenta que uno de los objetivos de Ni Nengah tiene que ver con las barreras arquitectónicas, esta combinación de palabras toma otro significado. Lo que ocurre es que se está mezclando el sentido figurado con el sentido literal de las palabras individuales, generando una doble idea en el espectador, se trata de un juego de palabras que sugiere dos escenarios metafóricos: por un lado sugiere el objetivo "liderar" y por otro lado "construir" caminos pensando en términos de barreras arquitectónicas.

Figura 6, Escena 12 y 13 - GIVING ACCESSIBILITY: *dando accesibilidad*

Si se analiza el texto junto a la imagen (compañeros/as discapacitados entrenando), se puede comprender que la accesibilidad no solo se refiere a las barreras arquitectónicas sino a otro tipo de barreras culturales, por ejemplo: el acceso al deporte.

En términos generales, el vídeo de Ni Nengah es en general, el video más metafórico de la totalidad de aquellos analizados en este trabajo, y aunque el texto no añade más información, sí que ayuda a guiar al espectador a comprender el relato.

Figura 6, Escena 14 y 15 - TO THOSE WHO NEED IT MOST: : a aquellos que más lo necesitan

Las imágenes que acompañan el texto "a aquellos que más lo necesitan" son en primer lugar las cimas de unas montañas que sobresalen de entre las nubes y en segundo lugar las piernas de niño/a corriendo con prótesis. Este mensaje amplifica el anterior diciendo que quien más necesita (accesibilidad) es la sociedad en general (montaña) y los niños/as.

De nuevo, el texto ayuda a comprender más acertadamente el mensaje, pero no aporta mucha información nueva.

Figura 6, Escena 16, 17 y 18 - NI NENGAH WIDIASIH, PARALYMPIC POWERLIFTER + LEADING THE WAY TO ACCESSIBILITY : Ni Nengah Widiasih, levadora de potencia paralímpica + liderando/guiando el camino hacia la accesibilidad

Gracias al montaje de las imágenes se evidencia que la tela es un alter-ego de la protagonista.

El primer texto aparece sobre la imagen la tela ondeando en el viento y seguidamente los pies de niños/as discapacitados corriendo. Esta combinación permite inferir que Ni Nengah está vinculado con los niños/as, sin quedar claro de qué manera. Sin embargo, esto se resuelve con el texto y la imagen siguientes, en las que se puede ver unas montañas emerger entre las nubes, y en la que se puede apreciar un camino trazado por una tela naranja bajo el texto "liderando el camino hacia la accesibilidad".

Como en el caso anterior, el texto orienta al público a asegurarse la comprensión del discurso visual, sin cambiar sustancialmente el significado.

Figura 6, Escena 19 - JOIN HER: Empieza tu imposible

Los niños/as que han seguido durante todo el vídeo la (es)tela de Ni Nengah, luego se han subido al mobiliario urbano y se han sentado rodeándola. En esta ocasión el texto "join her"

invita al público a formar parte del relato. Con el texto –en imperativo– Ni Nengah interpela directamente al espectador, así como con la mirada.

Figura 6, Escena 20 - START YOUR IMPOSSIBLE : Empieza tu imposible

Esta escena se vincula a la anterior y es una invitación a la que se le agrega la frase en imperativo: “Empieza tu imposible”, para que el espectador sea también un héroe/ína.

Tanto este texto como el anterior sirven para llamar a la acción al espectador, un acto que de no aparecer explícitamente en el texto sería más complicado que se comprendiese solo con imágenes.

Estructura narrativa

	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL
Contrato:	• Ser deportista de élite (paralímpica)	• Mejorar la accesibilidad
Competencia:	Tener coraje Esperanza Perseverancia Tener perserverancia Luchar Oponerse a las adversidades	
Performance:	• Subir pesas ella sola	• Subir rampas • Llegar a templos • Marcar el camino (con una tela)
Sanción:	Los niños/as le dan apoyo en le mundo social y consigue llegar a templo. Por otra parte, los compañeros de gimnasia también le dan apoyo	

La pieza audiovisual se divide en dos partes que actúan como dominios metafóricos, el “mundo deportivo” y el “mundo social”. Gracias a esto se pueden proyectar algunas acciones de un dominio al otro.

Teniendo en cuenta lo anterior, Ni Nengah tiene dos *contratos*: ser deportista paralímpica y luchar contra las barreras de accesibilidad, arquitectónicas y demás. Para conseguir ambos objetivos se observa que necesita las mismas *competencias* en ambos mundos.

No obstante, mientras que en la fase de competencia la heroína necesita tener las mismas capacidades, las pone en práctica de manera distinta en la *performance*. De hecho, en el “mundo social”, Ni Nengah casi no lleva a cabo ninguna acción, solamente se puede ver frustración por las barreras de accesibilidad. Únicamente se la observa realizando una acción vinculada con conseguir su objetivo: el momento en que sube la rampa. El resto de acciones las lleva a cabo la tela que actúa como su alter-ego, la cual marca el camino a seguir.

En cuanto a la sanción, esta se hace más evidente en el “mundo social” que en el “mundo deportivo”. El seguimiento de los niños, que se sientan a su lado, la sonrisa, llegar a la cima del templo, son ejemplos de la satisfacción del objetivo cumplido. En cambio, en el “mundo deportivo” solo se puede intuir cuando aparecen los compañeros de Ni Nengah rodeándola.

Roles actanciales

	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL
Objeto:	Ser deportista de elite, paralímpica	• Mejorar la accesibilidad
Sujeto:	Ni Nengah Widiasih	Ni Nengah Widiasih
Destinador:	Ni Nengah Widiasih	Ni Nengah Widiasih
Destinatario:	Ni Nengah Widiasih	Ni Nengah Widiasih
Oponente:	Las adversidades (ser discapacitada)	Las adversidades (ser discapacidad, las barreras arquitectónicas y cualquier tipo de discriminación por su condición de discapacitada)
Ayudante:	-	-

En cuanto sujeto y destinador este rol lo asume el mismo personaje, Ni Nengah, ella es quien hará lo posible para conseguir su objeto deseado y a ella se le ha encargado este reto.

Nadie le ha propuesto el objetivo, ella misma se ha automotivado para conseguirlo. Un detalle que se tiene que mencionar es cuando Ni Nengah invita al espectador a formar parte de la historia sugiriéndole que cada uno empiece "su propio imposible" y que se convierta en sujeto.

Finalmente, los oponentes en los dos mundos son las barreras en general que impiden la accesibilidad universal de la protagonista. Por ejemplo, la falta de apoyo para que ella pueda ser una deportista de élite y como ciudadana los problemas con las barreras arquitectónicas.

Vídeo #3: Toh Wei Soong

Creating an inclusive society would be this Para Swimmer's ultimate victory⁴

(Creando una sociedad inclusiva sería la victoria final de este nadador paralímpico)

<https://www.youtube.com/watch?v=kX3cBREzyE>

Resumen del contenido del vídeo:

La historia de Toh Wei Soong se sitúa en la paralelidad de dos mundos: el "deportivo" y el "social".

El vídeo empieza mostrando una piscina olímpica desde debajo del agua. Luego, la imagen nos sitúa en una sala en la que aparece la cara del protagonista en primer plano, este abre los ojos mirando a la cámara y acto seguido se puede observar el techo de un pasillo de oficinas. Después aparece la cabeza de Toh con gorro y gafas de natación sumergiéndose en la piscina. Bajo el agua la cámara (del revés) capta como el protagonista se introduce en el agua. El suelo de la piscina y "el techo" quedan visualmente invertidos.

Después de esto, Toh empieza a nadar velozmente. Mientras en su faceta deportista, nada hacia adelante, en su versión como empleado de oficina también avanza (lentamente por con la mirada recta y firme) por el pasadizo. Durante su avance por el pasillo, Toh se cruza a compañeros/as que lo miran con una expresión ambigua, como dudando de él o como si lo estuviera juzgando. Una de sus compañeras saca fotocopias y de la maquina salen dos papeles en los que se puede leer "los techos de cristal están hechos para romperse".

Imágenes de Toh nadando y avanzando por el pasillo se intercalan varias veces. Hasta que Toh aparece nadando en agua oscura, ahora con una medalla de oro colgando. Tras esta imagen, lo que sigue es una escena en la que Toh vestido con americana negra, entra en una sala de reuniones donde están sentados los compañeros/as con quien se había cruzado en el pasillo.

⁴ Este texto aparece en el apartado web dedicado al deportista (<https://startyourimpossible.asia/en/pages/weisoong.html>)

Tras esta escena, aparece Toh de espaldas fuera de la piscina, se puede ver como sale de la silla de ruedas para colocarse entre la misma y el trampolín de salida. Esta imagen se intercala con otra de Toh ya sentado en la cabecera de la mesa de reuniones.

Al final, en la sala de reuniones, Toh levanta la vista, mira a la cámara directamente y como escena final se puede ver a Toh vestido en traje de baño sobre un trampolín y saltando de cabeza al agua, momento en que aparece el eslogan de la campaña "Start Your Impossible".



figura 7
Secuencia del video de Toi Wei Soong

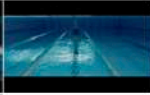




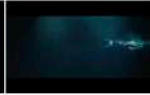
	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL	
escena 1		  	escena 2
escena 3	   		escena 4
escena 5			escena 6
escena 7		 	escena 8
escena 9		  	escena 10
escena 11			escena 12
escena 13			escena 14
escena 15	 		escena 16
escena 17			escena 18
escena 19		 	escena 20
escena 21			escena 22
escena 23			

figura 8
Intercalación de historias del video de Toh Wei Soong

Análisis de las metáforas

1- "LA MIRADA POR ENCIMA DEL HOMBRO" COMO METÁFORA DE DEBILIDAD

Toh circula por un pasadizo de la oficina. Mientras se desplaza, se encuentra a sus compañeros quienes lo observan de manera extraña.

Por el punto de vista de la cámara, se podría decir que lo miran "por encima del hombro", metáfora en español que sirve para explicar que todos ellos/as tienen algún prejuicio sobre Toh, o dudan sobre sus capacidades. El protagonista, a ojos de sus compañeros es débil (figura 8, escenas 8 y 10).

- Estar al control es estar arriba + Estatus social es elevación vertical + Existir es ser visible + Similitud es proximidad + Similitud es alineación + Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado

Los compañeros de Toh están situados físicamente más elevados que el protagonista, esto implica que cuando lo miran parezca que miren desde arriba. De esta imagen se puede inferir que ellos/as "están al control" y tienen "más estatus social". Además, los compañeros están situados en el pasillo alineadamente y cercanos entre ellos, metafóricamente se asume que piensan lo mismo.

- Las dificultades son oponentes

Las dificultades son: duda y rechazo por parte de los compañeros/as. Toh, es visto como un ser débil, quien tendrá que luchar para lograr su objetivo.

- La naturaleza de una entidad es su forma

Aunque el espectador no pueda ver hasta el final que Toh es discapacitado físico y va en silla de ruedas (figura 9, escena 19), los compañeros/as sí que lo saben. Por lo tanto, se deduce que estaba siendo juzgado por su condición "anormal".

2 - ABRIR LOS OJOS, VISTA AL FRENTE Y AVANZAR: COMO TOH SE ENFRENTA A SUS Oponentes

Toh se da cuenta de su condición de vulnerabilidad cuando “abre los ojos” (figura 8, escena 2). No obstante, verse en esa situación desventajosa no lo hace empequeñecer, al contrario, el protagonista sigue avanzando por el pasillo con la mirada firme hacia adelante (figura 8, escenas 4, 12 y 14). Tiene la misma aura de valentía y determinación cuando se sumerge y se lanza a la piscina para empezar a nadar velozmente (figura 8, escenas 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 y 23),

- La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido + Ser consciente es estar despierto

Toh abre los ojos, esto puede asociarse a “despertar” y a “darse cuenta”.

- Oponerse es atacar

El hecho de “despertar” y decidir seguir avanzado es oponerse a las adversidades, metafóricamente está atacando.

- Cambio es movimiento

El enfrentarse de Toh a las dificultades está metamorforizado con un avance sin dilaciones.

3 - NATACIÓN Y ENTORNO LABORAL, SÍMBOLO DE LUCHA DE TOH

Vinculado a la metáfora anterior, Toh usa la natación y el entorno laboral para luchar por sus causas, que son: convertirse en deportista de elite y velar por una sociedad con las mismas oportunidades para todo el mundo. Toh persigue su objetivo de manera firme y perseverante.

- Lo seguro es firme

El avance de Toh tanto en el agua como en el pasadizo es firme, sin vacilaciones, este movimiento a nivel metafórico se puede tomar como que su actitud es determinada.

- Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto

El vídeo muestra varias perspectivas del protagonista avanzando, tanto por agua como por el pasadizo. Desde todas las perspectivas Toh es mostrado de la misma manera, el héroe avanza impávido.

4 - UN MENSAJE DE ESPERANZA: "LOS TECHOS DE CRISTAL ESTÁN HECHOS PARA ROMPERSE"

En la escena 10 de la figura 8, hay una fotocopidora que imprime unos papeles con la frase "Los techos de cristal están para romperse", es decir, aunque haya impedimentos, se pueden superar.

- Los procesos son fuerzas vivas

La fotocopidora "habla", "dice un mensaje". De algún modo es como si estuviera viva y pudiera comunicarse.

5 - NADAR SOLO, ENTRAR EN LA SALA DE REUNIONES SOLO

En el "mundo social" el protagonista avanza solo (figura 8, escena 4, 6, 12 y 14) por el pasillo hasta a la sala de reuniones en la que ha entra solo (figura 8, escena 16). En el caso del "mundo deportivo", Toh también nada solo, sin ningún tipo de ayuda.

- Ayuda es soporte

Esta metáfora es entendida como "La correlación entre el soporte físico y la funcionalidad continua", en el caso de Toh, no hay nada que le sirva de ayuda para cambiar la situación, lo consigue él solo.

- La acción es movimiento autopropulsado

El avance que hace Toh lo hace solo.

- Los atributos son posesiones + lo importante es central

Las sillas de rueda: posesión que es un atributo de ser discapacitado.

La posición privilegiada en la mesa: posesión que es un atributo de tener un puesto de trabajo relevante (Toh está sentado en una posición central respecto de sus compañeros/as)

La medalla de oro: posesión que le atribuye ser atleta.

- Conseguir un propósito es llegar a un lugar + Conseguir un propósito es alcanzar un objeto deseado

Los dos objetivos de Toh tienen que ver con las oportunidades pero en distintos contextos. Uno de ellos es llegar a ser deportista de elite, el hecho de llevar una medalla de oro lo corroboraría. El otro objetivo es llegar a conseguir un puesto no marginal en un trabajo, al entrar en la sala y sentarse en la punta de la mesa, evoca que ha conseguido el objetivo.

6 - UNA PISCINA OLÍMPICA... ¡CON AGUA OSCURA!

Toh tiene un gran reto a nivel deportivo, las piscinas olímpicas son largas. Sin embargo, en ocasiones esta piscina parece no tener fin (figura 8, escena 5). En un momento del vídeo la piscina se vuelve oscura, incluso da miedo. El reto de Toh es más grande de lo común y es de valientes afrontarlo.

- Importancia es talla/volumen

La piscina olímpica aumenta de volumen, parece no tener fin.

- Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro

Cuando el agua se vuelve oscura, lo único luminoso es Toh. Es una metáfora que su acción es buena, que ilumina a los otros, que es un modelo a seguir.

7 - DOS DOMINIOS METAFÓRICOS: EL ÉXITO EN LA PISCINA ES TAMBIÉN ÉXITO SOCIAL

Toh es un "héroe dual", consigue sus objetivos en ambos mundos, ser deportista de élite y lograr una posición laboral que a priori no podría haberla conseguido al ser "ninguneado" por su condición de discapacitado.

Los dos objetivos de Toh tienen que ver con las oportunidades pero en distintos contextos. Uno de ellos es llegar a ser deportista de elite. Cuando se le observa con una medalla de oro se corrobora su éxito deportivo (figura 8, escena 15). El otro objetivo es llegar a conseguir un puesto no marginal en un trabajo y ser respetado. Al entrar en la sala y sentarse en la punta de la mesa, evoca a que ha conseguido el objetivo. (figura 8, escena 20 y 22).

- Las categorías son regiones espaciales delimitadas + Una situación-circunstancia es un lugar + El contexto es un lugar + Las circunstancias son ambiente + Las circunstancias son fluido
- Todas las escenas del mundo deportivo corresponden a su carrera como deportista de élite. Por otro lado, todas las escenas del mundo social tienen que ver con lucha con la igualdad de oportunidades/romper techo de cristal/no discriminación.

Análisis de texto

En el vídeo sale un texto superpuesto, a continuación se ha hecho su traducción y análisis, teniendo en cuenta el sentido metafórico de las imágenes y como el texto influye en el mensaje.

Traducción del texto:

Determination: **Determinación**

is chasing impossible dreams: **es perseguir/cazar sueños imposibles**

and making them a reality: **y haciéndolos realidad**

in the pool: **en la piscina**

and beyond: **y más allá**

glass ceilings: **los techos de cristal**

are made to be broken: **están hechos para romperse**

some heroes: **algunos héroes**

do not just break records: **no solo baten records**

they break new ground: **sino que abren caminos**

to create an even playing field: **para crear pistas de juego iguales**

Toh Wei Soong, paraswimmer: **Toh Wei Soong, nadador paralímpico**

Championing equality: **Defendiendo la igualdad**

of opportunity: **de oportunidades**

Join him: **Únete a él**

Start your impossible: **Empieza tu imposible**

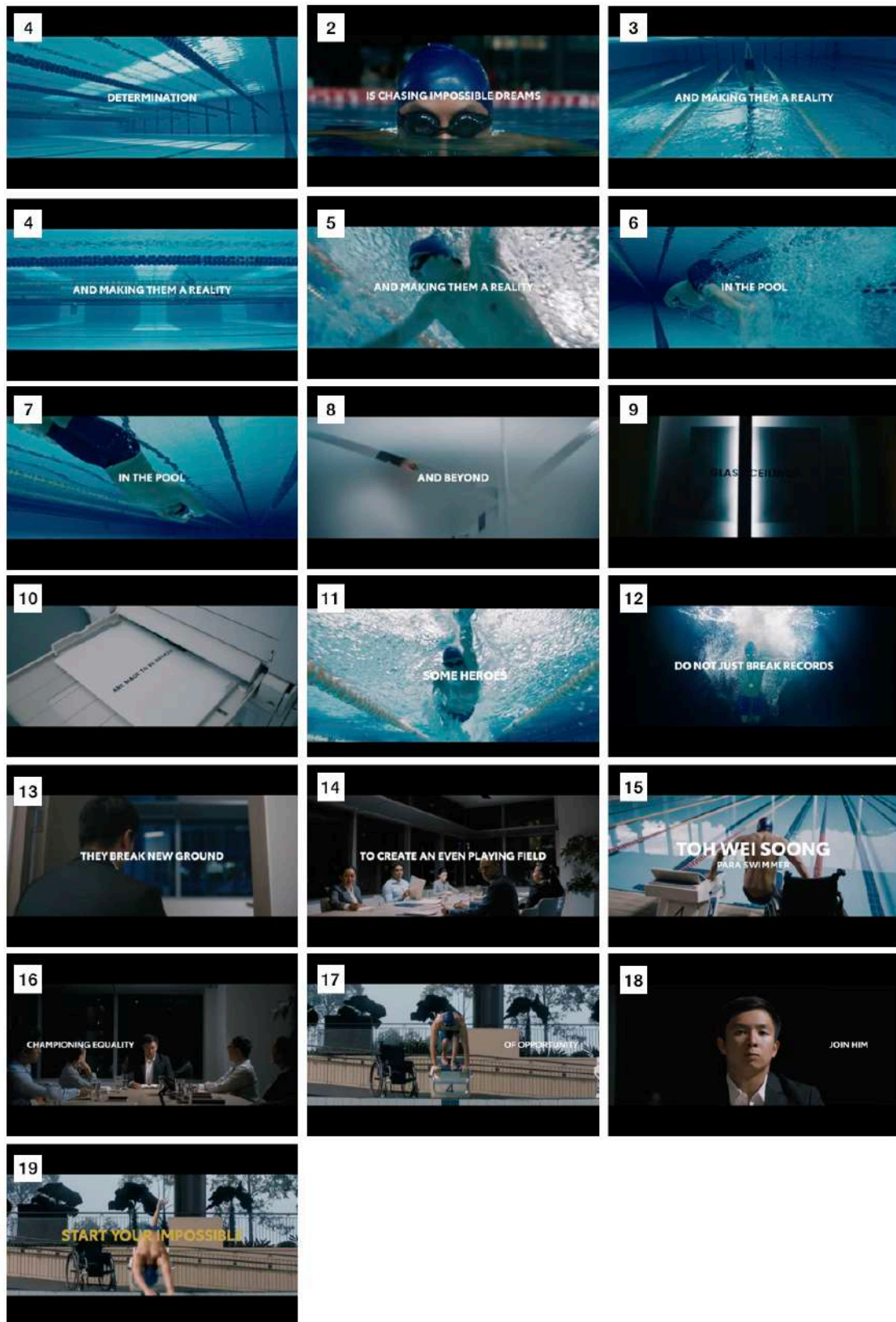


figura 9

Imágenes con el texto superpuesto del video de Toh Wei Song

Figura 9, Escena 1 - DETERMINATION: *Determinación*

La "determinación" es un factor imprescindible en la historia de Toh, su actitud durante todo el vídeo emana este atributo. El texto superpuesto aparece sobre una imagen de una piscina en calma, lo que hace pensar que la determinación es una actitud que el protagonista necesitará, al menos en el mundo deportivo.

Figura 9, Escena 2 - IS CHASING IMPOSSIBLE DREAMS: *es perseguir/cazar sueños imposibles*

En esta ocasión el texto dice "chasing impossible dreams" una metáfora para referirse a intentar cumplir sueños imposibles. Sin embargo, la expresión en inglés "chasing" tiene también como significado literal "cazar". No haría falta hacer hincapié en este punto idiomático sino fuera por la imagen que acompaña el texto: el gesto de Toh al meterse al agua recuerda a la determinación pausada de los predadores acuáticos (por ejemplo, un cocodrilo) antes de cazar a su presa.

En ese sentido, es interesante observar que la actitud firme, determinada y impávida es constante también en el "mundo social".

Figura 9, Escena 3, 4 y 5 - AND MAKING THEM A REALITY + IN THE POOL + AND BEYOND: *y haciéndolos realidad + en la piscina + y más allá*

En cuanto a "hacerlos realidad", se destaca que el texto aparece cuando Toh empieza a nadar. Es decir, nadando consigue realizar un sueño en la piscina. No obstante, cuando el texto dice "más allá", éste aparece sobre una imagen de Toh en el pasadizo de la oficina.

Puede deducirse que estos textos, no añaden información extra al análisis metafórico hecho anteriormente de las imágenes.

Figura 9, Escena 9 y 10 - GLASS CEILINGS + ARE MADE TO BE BROKEN: *los techos de cristal + están hechos para romperse*

Este texto no está estrictamente superpuesto, sino que forma parte de la imagen visual grabada. Sin embargo, al poderse leer, es conveniente tenerlo en cuenta también como si fuera "texto superpuesto".

La expresión "glass ceiling are made to be broken" significa que hay barreras que son invisibles y que no permiten a personas o colectivos avanzar socialmente por alguna condición. Lo que destaca de esta expresión es que el concepto "techo" ha podido verse reflejado en varias ocasiones, por ejemplo, cuando Toh se sumerge en el agua y la cámara invierte el suelo-techo de la piscina, o cuando se enfoca en cuanto empieza su recorrido por el pasillo de la oficina. Se trata de una mezcla el sentido figurado de la expresión con el sentido literal de las palabras individuales.

Figura 9, Escena 11 y 12 - SOME HEROES + DO NOT JUST BREAK RECORDS: *algunos héroes + no solo*

Estos dos textos están vinculados a los anteriores, esta relación se da por la palabra "break" (romper). Cuando se usa en expresiones tipo "break records" significa "batir récords" y perdería la connotación de romper. No obstante, no lo pierde. Es interesante observar la vinculación entre el "cristal" (material con el que está hecho el metafórico techo) y la posibilidad de "romperlo".

Figura 9, Escena 13 y 14 - THEY BREAK NEW GROUND + TO CREATE AN EVEN PLAYING FIELD: *sino que abren caminos+ para crear pistas de juego iguales*

De nuevo, este texto tiene especial relación con los anteriores.

"Break new ground" significa abrir caminos, sin embargo, una de las palabras que incluye la palabra "break" (romper) que se ha utilizado anteriormente, y que metafóricamente se relaciona con el techo de cristal. Sin embargo, en esta ocasión, la frase que prosigue a ésta contiene la palabra "create" (crear). El contraste semántico es interesante, ya que metafóricamente sugiere que Toh creará un entorno mejor.

Figura 9, Escena 15, 16 y 17 - TOH WEI SOONG, PARASWIMMER + CHAMPIONING EQUALITY + OF OPPORTUNITY: *Toh Wei Soong, nadador paralímpico + Defendiendo la igualdad/compitiendo + de oportunidades*

El héroe es presentado como nadador paralímpico que defiende la igualdad de oportunidades. Hay que resaltar que el texto utiliza la expresión "championing" que significa a la vez defender y competir, un doble sentido que encaja con el contenido del vídeo y que refuerza el mensaje pero no lo amplía.

Figura 9, Escena 18 y 19 - JOIN HIM + START YOUR IMPOSSIBLE: *Únete a él + Empieza tu imposible*

Igual que en los otros vídeos, "unirse" significa adherirse, manifestar apoyo a la actividad o discurso de una persona, pero a diferencia de los anteriores, esta vez no hay niños/as o otros compañeros/as que rodeen a Toh, está completamente solo. Igual que el camino que ha hecho para llegar a conseguir sus objetivos. La imagen coincide con los anteriores videos en cuanto dirigir la mirada directa a la cámara para interpelar al espectador.

En cuanto al eslogan, a diferencia de las otras dos heroínas, Toh no se queda inmóvil esperando a que el espectador inicie su propia historia, sino que él se lanza (a la piscina) para luchar por la suya, solo.

Estructura narrativa

	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL
Contrato:	<ul style="list-style-type: none"> • Luchar por un mundo con igualdad de oportunidades (es decir, sin rechazos ni techos de cristal), llegando a ser deportista de elite 	<ul style="list-style-type: none"> • Luchar por un mundo con igualdad de oportunidades (es decir, sin rechazos ni techos de cristal). Llegando a desempeñar un puesto de relevancia en una organización.
Competencia:	Firme y con determinación	
Performance:	<ul style="list-style-type: none"> • Nadar velozmente 	<ul style="list-style-type: none"> • No sucumbir al juicio y menosprecio de la sociedad • Asumiendo los roles laborales con firmeza
Sanción:	Ser deportista de élite Ser respetado en la reunión de trabajo	

La pieza audiovisual se divide en dos partes que actúan como dominios metafóricos. Por un lado está el dominio "mundo deportivo" y por el otro el "mundo social". Gracias a esto se pueden proyectar algunas acciones de un dominio al otro.

En esta ocasión, ambos mundos comparten un contrato común aunque aplicado distintamente en cada mundo: luchar contra los techos de cristal, aunque en un mundo la consecuencia será poder llegar a ser deportista de élite, y en el otro ostentar algún cargo laboral y que el resto de compañeros/as confíen en él.

También comparten las capacidades que hay que tener en la fase de *competencia*, ya que para lograr ambos objetivos, Toh tendrá que tener una actitud firme y con determinación. En cuanto a la *performance*, esta fase sí que es notablemente diferente. Mientras en un mundo solo tiene que nadar velozmente, en el otro, tendrá que no sucumbir al juicio y menosprecio de la sociedad y asumir los roles laborales con firmeza.

En ambos casos, Toh logra sus metas y la sanción es favorable, llega a ser deportista de élite y en el trabajo lidera una reunión.

Roles actanciales

	MUNDO DEPORTIVO	MUNDO SOCIAL
Objeto:	Ser deportista de elite, paralímpico	Romper los techos de cristal
Sujeto:	Toh Wei Soong	Toh Wei Soong
Destinador:	Toh Wei Soong	Toh Wei Soong
Destinatario:	Toh Wei Soong	Toh Wei Soong
Oponente:	Las adversidades y no poder progresar por falta de confianza (por ser discapacitado), es decir, dar con el techo de cristal.	Las adversidades y no poder progresar por falta de confianza (por ser discapacitado), es decir, dar con el techo de cristal.
Ayudante:	-	-

Como sucede con los otros vídeos, el sujeto, el destinador y el destinatario son la misma persona: Toh Wei Soong. Él es quien tiene que llevar a cabo la acción, él recibe la propuesta, una propuesta que se ha hecho él a sí mismo. Se trata de una historia muy individualista, pues los roles no están repartidos, y la figura del ayudante es inexistente. Siguiendo la misma dinámica que los vídeos anteriores, al final Toh actúa como destinador, e invita al público a empezar su propia historia imposible.

Conclusiones

La pregunta que se formuló en este trabajo es: ¿Cómo muestra Toyota la figura de la persona discapacitada en su campaña: a qué modelo de discapacidad se aproxima y qué valores se le asocian?

En general Toyota presenta a sus héroes como personajes con una discapacidad que los hace débiles. Sin embargo, todos ellos son capaces de enfrentarse a sus adversidades y superarlas (incluso en una ocasión, tomar el fracaso y usarlo como elemento para triunfar). El éxito lo consiguen solos, sin ayuda explícita y a base de perseverancia y lucha. En algún caso se presentan como seres con esperanza y determinación. En cuanto a sus dificultades, en ocasiones estas se exageran (mostrando una piscina olímpica "sin fin" o un gran número de escaleras para subir de un templo), esto les confiere más mérito a la hora de alcanzar los objetivos. Todos los héroes son triunfadores tanto en su vertiente deportiva como en la social. En general, el héroe de Toyota es admirado por los niños/as y puesto en duda por los adultos. Todas estas ideas se han podido ver reflejadas en distintas metáforas previamente analizadas.

Del esquema narrativo y del modelo actancial, permiten inferir dos ideas: que el hecho que haya "dos mundos" permite que el relato se estructure como una metáfora, es decir, permite proyectar lo que sucede en un dominio al otro.

La otra idea es que el modelo que emana de los videos sea sobre todo el modelo social con retazos del modelo rehabilitador. En ese sentido, en el relato de los videos se observa que los atletas discapacitados pueden aportar tanto como los demás, así como lograr integrarse en situaciones cotidianas: competir en deporte, jugar, trabajar, llegar a lugares de difícil acceso y también integrarse (los niños simbolizan metafóricamente esta inclusión). Todo esto formaría parte del modelo social, ahora bien, el hecho de que los deportistas lleven a cabo de manera "normal" su actividad sin ayuda, tiene más que ver con el modelo rehabilitador, el cual busca

no adaptar demasiado el entorno y forzar a que sea el discapacitado quien se acople a lo más habitual.

En cuanto a relato de marca (storytelling), Toyota busca crear vínculos emocionales con los héroes, no solo por sus hazañas, sino por las múltiples interpelaciones al espectador, un objetivo propio del storytelling que como se ha visto en el marco teórico se sugería. Además, los valores que se pueden asociar a Toyota son: la autosuperación (si alguien quiere superar un problema puede hacerlo solo), la constancia como elemento de éxito (trabajar duro para lograr superar la adversidad) y la integración social, aboga por una sociedad más inclusiva en términos generales. Este tipo de héroe se asemeja al descrito por los autores en el trabajo "La crisis y sus héroes. Realidad subyacente en las series de ficción televisiva más populares en España" (2018) en cuanto a la individualización de sus éxitos. En términos hegelianos se podría decir que el *zeitgeist* puede percibirse en el relato del vídeo y a través de la figura de los héroes. Los atletas no reciben ayuda, son "self-made athletes", son atletas hechos a sí mismos.

Otra conclusión es que el texto ayuda a dirigir la historia y que hace patente elementos que se muestran más sutiles en su forma metafórica –como "la perseverancia"–. A parte de esto, el texto suele jugar con el doble sentido, dando más dimensiones de comprensión del relato.

Como conclusión adicional: se ha detectado presentado relevante de la figura de los niños/as y los adultos y su potencial fuerza metafórica. De aquí se podrían extraer algunas conclusiones como que los niños/as no tienen prejuicios y los adultos sí o que los infantes son una metáfora del ideal de sociedad futura. Sin embargo, esta conclusión tendría que ser validada con un estudio que se centrara en este hecho.

A continuación se justifican las conclusiones vinculadas a las metáforas:

1. EL HÉROE TIENE UNA DISCAPACIDAD Y ESTO ES UNA DEBILIDAD

- En el caso de **Anchaya** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: "EL EMPUJE AL SER VÍCTIMA DE BULLYING" COMO METÁFORA DE DEBILIDAD Y FRACASO
- En el caso de **Ni Nengah** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: "LA FRUSTACIÓN AL NO PODER ACCEDER" COMO METÁFORA DE DEBILIDAD Y FRACASO
- En el caso de **Toh Wei** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: "LA MIRADA POR ENCIMA DEL HOMBRO" COMO METÁFORA DE DEBILIDAD

2. EL HÉROE DUAL CONVIERTE EL FRACASO EN ÉXITO O, EN CASO DE NO CONVERTIRLO EN ÉXITO, LO ENFRENTA

- En el caso de **Anchaya** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: La piscina: un sitio donde morir y donde renacer
- En el caso de **Ni Nengah** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: ABRIR LOS OJOS, MIRAR ARRIBAR, LEVANTAR PESAS: COMO NI NENGAH SE ENFRENTA A SUS Oponentes
- En el caso de **Toh Wei** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: ABRIR LOS OJOS, VISTA AL FRENTE Y AVANZAR: COMO TOH SE ENFRENTA A SUS Oponentes

3. EL HÉROE ES DETERMINADO Y PERSEVERANTE, Y EL DEPORTE ES EL CAMINO AL ÉXITO

- En el caso de **Anchaya** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: Natación símbolo de lucha de Anchaya y ejemplo para los niños.
- En el caso de **Ni Nengah** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: Levantamiento: símbolo de lucha de Ni Nengah y ejemplo para los niños
- En el caso de **Toh Wei** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: Natación y entorno laboral, símbolo de lucha de Toh

4. EL HÉROE TIENE ESPERANZA

- En el caso de **Anchaya** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: ORQUESTANDO SU ÉXITO: Observadora dESDE ARRIBA y risueña.
- En el caso de **Ni Nengah** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: LA MIRADA AL CIELO: ESPERANZA Y DETERMINACIÓN
- En el caso de **Toh Wei** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: UN MENSAJE DE ESPERANZA: "LOS TECHOS DE CRISTAL ESTÁN HECHOS PARA ROMPERSE"

5. EL HÉROE CONSIGUE EL ÉXITO SOLO

- En el caso de **Anchaya** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: Ella se salva a sí misma
- En el caso de **Ni Nengah** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: ELLA SE EMPUJA A SÍ MISMA
- En el caso de **Toh Wei** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: NADAR SOLO, ENTARAR EN LA SALA DE REUNIONES SOLO

6. EL HÉROE SE ENFRENTA A UN DESAFÍO, CUANTO MÁS GRANDE SEA, MÁS RELEVANTE ES

- En el caso de **Anchaya** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: El acuario es una piscina... ¡Olímpica!
- En el caso de **Ni Nengah** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: SUBIR UNAS ESCALERAS... ¡LAS DEL TEMPLO PURA PENATARAN LEMPUYANG!
- En el caso de **Toh Wei** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: UNA PISCINA OLÍMPICA... ¡CON AGUA OSCURA!

7. EL HÉROE ENCUENTRA SU LUGAR EN EL MUNDO

- En el caso de **Anchaya** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: DOS DOMINIOS METAFÓRICOS: EL ÉXITO EN LA PISCINA ES TAMBIÉN ÉXITO SOCIAL
- En el caso de **Ni Nengah** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: DOS DOMINIOS METAFÓRICOS: EL ÉXITO EN EL GIMNASIO ES TAMBIÉN ÉXITO SOCIAL
- En el caso de **Toh Wei** este hecho se confirma con la siguiente metáfora: DOS DOMINIOS METAFÓRICOS: EL ÉXITO EN LA PISCINA ES TAMBIÉN ÉXITO SOCIAL

8. EL HÉROE ES RECONOCIDO POR LOS NIÑOS Y ES PUESTO EN DUDA POR LOS ADULTOS

En este caso no hay metáfora primaria de la lista de Grady que haya servido de guía para sacar esta conclusión, aunque se infiere que los niños y los adultos tienen un componente simbólico/metafórico respecto de las historias de los tres héroes (en el caso de Toh Wei no salen niños, pero sí adultos).

Limitaciones

Durante la elaboración de esta investigación se han observado varias limitaciones:

En primer lugar, la dificultad de escoger las metáforas primarias más destacadas. Cada escena analizada contenía varias metáforas de la lista y todas ellas son potencialmente analizables. La selección se ha hecho bajo criterios de relevancia.

En segundo lugar, otro elemento que suma complejidad a la investigación es el idioma en que han sido pensados los vídeos. Se supone que han estado conceptualizados en inglés y que por lo tanto, las metáforas pueden diferir de una cultura lingüística a la otra.

En tercer lugar, vinculado al idioma, hay que anotar que cuando se traducen textos, se corre el riesgo de cometer errores. Este fue el caso observado en la tesis de Ortiz (2008) cuando tradujo "sympathy" por "simpatía", cuando la traducción más acertada sería "empatía" o

"condescendencia". Error que se valida en cuanto se revisan las definiciones que el propio Grady dio.

Bibliografía

Baptista, P., Fernández, C., Hernández, R. (1998, Segunda Edición) Metodología de la investigación. McGraw-Hill Interamericana Editores S. A. México D. F., México.

Cook, T. D., Reichardt, CH. S. (1986) Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación *evaluativa*. Ediciones Morata S.L. Madrid, España.

Della Porta, D., Keating, M. (2013) Enfoques y metodologías en las Ciencias Sociales. Una perspectiva pluralista. Ediciones Akal S.A. Madrid, España.

Fisher, W. R. (1984). Narration as a human communication paradigm: The case of public moral argument. *Communication Monographs*, 51(1), 1–22. Recuperado en: <https://doi.org/10.1080/03637758409390180>

Folch, J., M. (1993) Semiótica, marketing y comunicación. *Bajo los signos, estrategias*. Paidós Comunicación. Barcelona (edición en español), España.

Füguemann, L.A (2005): Análisis estructural comparativo de las películas *Down with love* y *Ladies' Night*. Tesis Doctoral de la Universidad de las Américas Puebla. México. Recuperado en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuquemann_o_la/

García, J. A. (1989) *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca, España. Recuperado en: <https://www.researchgate.net/publication>

Gómez-Puertas, L., Besalú, R., y Sánchez-Sánchez, C.: 10. La crisis y sus héroes. Realidad subyacente en las series de ficción televisiva más populares en España (2008-2015), La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación. Barcelona,. Ed: Gedisa, 2018. P. 129-143. Rescuperado en: [Google books](#)

Grady, J. (1997): *Foundations of meaning: Primary Metaphors and Primary Scenes*, Berkeley, Tesis Doctoral de la Universidad de California. Recuperado en: <https://escholarship.org/uc/item/3g9427m2>

Hoyos, R. (2016) *Branding, el arte de marcar corazones*. Ecoe Ediciones Ltda. Bogotá, Colombia. Recuperado en: <http://www.ecoediciones.com/web/wp-content/uploads/2016/03/Branding.pdf>

Lakoff, G. (1993). The contemporary theory of metaphor. In A. Ortony (Ed.), *Metaphor and Thought* (pp. 202-251). Cambridge: Cambridge University Press. Recuperado en: <https://doi:10.1017/CBO9781139173865.013>

Lakoff, G., & Johnson, M., (1980), *Metaphors We Live By*, Chicago: The University of Chicago Press. Versión en castellano de Carmen González Marín, *Metáforas de la vida cotidiana*, Madrid: Cátedra, 2000

Lakoff, G., & Johnson, M., (1999) *Philosophy in the Flesh: The embodied mind and its challenge to western thought*. Basic Books, New York, Estados Unidos

McKee, R. (1997): *Story, substance, structure, style and principles of screenwriting*. Harper Collins Publisher, New York.

Mangano, D. & Marrone, G. (2015): Brand language: Methods and models of semiotic analysis. en G. *Handbook of Brand Semiotics*. Rossolatos, G. PP 46-86. Kassel University Press

Ortiz, MJ (2008): *La Metáfora Visual Incorporada: Aplicación de la Teoría Integrada de la Metáfora Primaria a un Corpus Audiovisua*, Alicante, Tesis Doctoral de la Universidad de Alicante. Recuperado en: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/11067>

Palacios, A. (2008): *El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Colección Cremi, Madrid. Recuperado en: <https://www.cermi.es/sites/default/files/docs/colecciones/Elmodelosocialdediscapacidad.pdf>

Palacios, A., & Romañach, J. (2006): *El modelo de la diversidad La Bioética y los Derechos Humanos como herramientas para alcanzar la plena dignidad en la diversidad funcional*. Diversitas Ediciones, Madrid: Ediciones Diversitas. Recuperado en: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/9899#preview>

Ruiz Collantes, F., X., & Oliva, M. (2015): *Narrativity approaches to branding* en G. *Handbook of Brand Semiotics*. Rossolatos, G. PP 89.151. Kassel University Press

Solano, L.,F (2008): *Patrocinio y Mecenazgo: Instrumentos de Responsabilidad Social Corporativa*. Editorial Fragua, Madrid

Van Dijk, T.A. (1994). *Modelos en la Memoria. El papel de las representaciones de la situación en el procesamiento del discurso*. *Revista Latina de Pensamiento y Lenguaje*, Vol. (2, No. 1) P. 39-55. Recuperado en: <http://www.discursos.org/Art/Modelos%20en%20la%20memoria.pdf>

Anexo

Lista de metáforas primarias de Grady: explicación y ejemplos

Apéndice íntegro extraído de trabajo original "Foundations of Meaning: Primary Metaphors and

- La traducciones del nombre de las metáforas han sido tomadas de la tesis de Ortiz (2008), sin embargo, se ha modificado lo 68 por parte de la autora del presente trabajo, para ajustarla a la definición de Grady.
- Por otra parte, las traducciones del significado de la metáforas han sido hechos por la autora de esta investigación. De todos modos, adjunta a estas se puede encontrar la

Primary Scenes" de Joseph Grady (1997).

"This appendix consists of a list of metaphors which appear to have the properties of primary metaphors. They are taken from this dissertation and from various other published sources as well. A number of these require further investigation and analysis; the list should be taken as suggestive rather than definitive. Each listing includes an indication of the source and target concepts, one or more linguistic examples, and a brief suggestion as to experiential motivation. The metaphors are organized into the following rough categories: Atemporal relations', Quantity and degree; Time, action and event structure; Affect, evaluation and social relations; and Thought and consciousness."

Atemporal relations

1. ATTRIBUTES ARE POSSESSIONS - Los atributos son posesiones

The correlation between cognitive "reference point" relations and physical relationships associated with possession. And/or the tendency to categorize people based on objects they

possess.

Traducción: La correlación entre las relaciones cognitivas del "punto de referencia" y las relaciones físicas asociadas con la posesión. Y/o la tendencia a clasificar a las personas según los objetos que poseen.

Ex. *She's got a loud voice that really carries. This painting has a tremendous amount of personality.*

2. ESSENTIAL IS INTERNAL - Lo esencial es interno

The correlation between internal features of objects and their essential properties— e.g., hard interior of a stone as opposed to its color, texture, etc.

Traducción definición: La correlación entre las características internas de los objetos y sus propiedades esenciales, por ejemplo, el interior duro de una piedra en lugar de su color, textura, etc.,

Ex. *It's what's on the inside of a person that counts. She only has surface charm.*

3. DEGREE TO WHICH AN ATTRIBUTE DEFINES AN ENTITY IS DEPTH -

El grado en que un atributo define una entidad es profundidad

(Corollary of ESSENTIAL IS INTERNAL (2))

This scanning system is deeply flawed. My grandmother is deeply religious.

4. THE NATURE OF AN ENTITY IS ITS SHAPE - La naturaleza de una entidad es su forma

The tendency to draw inferences about an object from its shape. The correlation between an object's shape and its behavior.

Traducción definición: La tendencia a sacar inferencias sobre un objeto a partir de su forma. La correlación entre la forma de un objeto y su comportamiento.

Ex. *Democracy takes very different forms in different countries, (i.e. it not only "looks" different, but is different in substantial ways) Irish is of a very different cut from other European languages.*

5. CONDITION IS SHAPE - La condición es forma

The correlation between the condition of an object and its apparent physical integrity, including its shape.

Traducción definición: La correlación entre la condición de un objeto y su aparente integridad física, incluida su forma.

Ex. *The committee is in pretty good shape this year. I'm really not in good form these days.*

6. CERTAIN IS FIRM - Lo seguro es firme

The correlation between uncertainty and perception of shifting shapes/locations of objects.

Traducción definición: La correlación entre incertidumbre y percepción de formas/ubicaciones cambiantes de objetos

Ex. *The plans for the trip have finally been firmed up. Next year's budget is fairly solid at this point.*

7. CONSTITUENTS ARE CONTENTS - Los constituyentes son contenidos

The relationships between physical parts/constituents and the spatial boundaries of whole objects (correlation between membership/constituency within a whole and spatial location within the boundaries of the whole).

Traducción definición: Las relaciones entre las partes físicas/constituyentes y los límites espaciales de los objetos completos (correlación entre la pertenencia/circunscripción dentro de un todo y la ubicación espacial dentro de los límites del todo).

Ex. *There are seven days in a week. I'm going to take several chapters out of the manuscript.*

8. (LOGICAL) ORGANIZATION IS PHYSICAL STRUCTURE -

La organización lógica es una estructura física

The correlation between observing the part-whole structure of objects and forming cognitive representation of the logical relationships holding within them.

Traducción definición: La correlación entre observar la estructura parcial de los objetos y formar una representación cognitiva de las relaciones lógicas que se mantienen dentro de ellos.

Ex. *Which part of the theory don't you agree with? I admire the way this automated collection system is put together*

9. FUNCTIONALITY/VIABILITY IS ERECTNESS - La funcionalidad-viabilidad es estar erecto

The correlation between erect position and state of functionality, for objects and people.

Traducción definición: La correlación entre la posición erguida y el estado de la funcionalidad, para objetos y personas

That record still stands. The new regime has been toppled by defectors within the ruling party

10.ASSISTANCE IS SUPPORT - Ayuda es soporte

(Corollary of VIABILITY IS ERECTNESS (9))

The correlation between physical support and continued functionality.

Traducción definición: La correlación entre el soporte físico y la funcionalidad continua.

Our conservation program needs your support. I've really been leaning on my friends the past few months.

11.INTERRELATEDNESS IS PHYSICAL INTERCONNECTEDNESS (e.g., interweaving) - Interrelación es interconexión física

The correlation between intricate physical structure and complex logical interdependence.

Traducción definición: La correlación entre la estructura física compleja y la interdependencia lógica compleja

Emigration has threatened to unravel the fabric of this small society. The chairman has managed to weave together quite a coalition.

La emigración ha amenazado con desentrañar el tejido de esta pequeña sociedad. El presidente ha logrado tejer una gran coalición.

12.CATEGORIES/SETS ARE BOUNDED SPATIAL REGIONS - Las categorías son regiones espaciales delimitadas

The tendency for similar objects to be clustered together (correlation between set membership and location).

Traducción definición: La tendencia a agrupar objetos similares (correlación entre la pertenencia al conjunto y la ubicación).

Are tomatoes in the fruit or the vegetable category? In any case, they're among my favorites. I wouldn't quite call him a star; he falls just outside that fine line.

13.SIMILARITY IS PROXIMITY - Similitud es proximidad

The tendency for similar objects to be clustered together. And/or the tendency for adjacent objects to appear similar because they are in similar conditions.

Traducción definición: La tendencia a agrupar objetos similares. Y/o la tendencia de los objetos adyacentes a parecer similares porque están en condiciones similares.

These fabrics aren't quite the same but they're close. His singing style is miles away from mine.

14.SIMILARITY IS ALIGNMENT - Similitud es alineación

Objects may be oriented in the same way because they serve similar functions, are involved in similar processes or acted on by similar forces. And/or, orientation is a basic parameter for perceptual/cognitive classification.

Traducción definición: Los objetos pueden estar orientados de la misma manera porque cumplen funciones similares, están involucrados en procesos similares o actúan sobre fuerzas similares. Y/o, la orientación es un parámetro básico para la clasificación perceptiva/cognitiva.

Examples: Her new dress is very much in line with those worn by her coworkers. There are stunning parallels between these two novels.

15.EXISTENCE IS LOCATION HERE - Existir es estar localizado aquí

The correlation between our awareness of objects (i.e. knowledge of their existence) and their presence in our vicinity.

Traducción definición: La correlación entre nuestra conciencia de los objetos (es decir, el conocimiento de su existencia) y su presencia en nuestra vecindad.

All the bridges that used to span this river are gone. The affordable cellular modem has finally arrived!

16.EXISTENCE IS VISIBILITY - Existir es ser visible

The correlation between our awareness of objects (i.e. knowledge of their existence) and their presence within our field of vision.

Traducción definición: La correlación entre nuestra conciencia de los objetos (es decir, el conocimiento de su existencia) y su presencia dentro de nuestro campo de visión.

The dodo disappeared in the 1600s. Rap music first appeared in the late 70s.

17.A SITUATION IS A LOCATION

Una situación-circunstancia es un lugar

The association between our location and the circumstances that affect us. (See CIRCUMSTANCES ARE SURROUNDINGS (38).) And/or the correlation between our location and the courses of action available to us.

Traducción definición: La asociación entre nuestra ubicación y las circunstancias que nos afectan. (Ver CIRCUNSTANCIAS SON ALREDEDORES (38).) Y/o la correlación entre nuestra ubicación y los cursos de acción disponibles para nosotros.

Where do things stand between you and your father? I'm in a pretty good position at work. I don't know how we got into this situation in the first place.

18.IMPORTANT IS CENTRAL (cf. Sweetser 1995) - Importante es central

Being in a central position allows maximum access to, control over, causal effect on surrounding objects. Also based on the importance of internal (vs. external) features of objects. (See ESSENTIAL IS INTERNAL (2).)

Traducción definición: Estar en una posición central permite el acceso máximo, el control sobre el efecto causal en los objetos circundantes. También se basa en la importancia de las características internas (frente a las externas) de los objetos. (Ver ESENCIAL ES INTERNO (2)).

That issue is central to these negotiations. At the heart of the problem is the fact that he can't act.

19.CONTEXTUAL ROLES ARE LOCATIONS - El contexto es un lugar

The tendency for people/objects filling certain functions to be in particular locations.

Traducción definición: La tendencia de las personas/objetos que cumplen ciertas funciones a estar en ubicaciones particulares.

He's filling in for me at tonight's concert. We're drinking lemonade in place of beer tonight.

Quantity and degree

20. QUANTITY IS SIZE (i.e. VOLUME) - Cantidad es talla

The correlation between perception of volume and judgment of (more general sense of) quantity. (Explaining this metaphor obviously requires a more detailed account of the nature of "quantity"— e.g., is it somehow related to the interval of time it takes to perform a mental operation, or to the intensity of such an operation?)

Traducción definición: La correlación entre la percepción del volumen y el juicio de (sentido más general de) la cantidad. (Explicar esta metáfora obviamente requiere una descripción más detallada de la naturaleza de la "cantidad"; por ejemplo, ¿está relacionado de alguna manera con el intervalo de tiempo que lleva realizar una operación mental o con la intensidad de tal operación?)

She assigned us huge amounts of work. He has a tiny amount of personality.

21. QUANTITY IS VERTICAL ELEVATION (AKA MORE IS UP) - Cantidad es elevación vertical

The correlation between quantity and level in piles, fluids in containers, etc.

Traducción definición: La correlación entre la cantidad y el nivel en pilas, fluidos en contenedores, etc.

Violent crime is down for the second year in a row. The world population continues to rise.

22. DEGREE IS DISTANCE ALONG A PATH - Grado es distancia a lo largo de un sendero

The correlation between perception of distance and judgment of degree. (Explaining this metaphor obviously requires a more detailed account of the nature of "degree"—e.g., is it somehow related to the interval of time it takes to perform a mental operation, or to the intensity of such an operation?)

Traducción definición: La correlación entre percepción de distancia y juicio de grado. (Explicar esta metáfora obviamente requiere una descripción más detallada de la naturaleza del "grado", por ejemplo, ¿está relacionado de alguna manera con el intervalo de tiempo que lleva realizar una operación mental o con la intensidad de tal operación?)

He is far more intelligent than he looks. She is way hungrier than I am.

23. QUANTITY IS POSITION (ALONG A PATH) - Cantidad es posición en un sendero

(Corollary of DEGREE IS DISTANCE (22).) (MARCUS)

Ex. These two numbers are very close. Inflation figures aren't where they were in the 80s.

Time, action and activity structure

24.CHANGE IS MOTION - Cambio es movimiento

(related to STATES ARE LOCATIONS (25))

The correlation between our location and how we feel. And/or the correlation between perceiving motion and being aware of a change in the world-state around us.

Traducción definición: La correlación entre nuestra ubicación y cómo nos sentimos. Y/o la correlación entre percibir el movimiento y ser conscientes de un cambio en el estado-mundo que nos rodea.

My car has gone from bad to worse lately. Things have shifted a little since you were here last.

25.STATES ARE (TEMPORARY) LOCATIONS - Los estados son lugares temporales

(Corollary of CHANGE IS MOTION (24))

The correlation between our location and how we feel. And/or the correlation between perceiving motion and being aware of a change in the world-state around us.

Traducción definición: La correlación entre nuestra ubicación y cómo nos sentimos. Y / o la correlación entre percibir el movimiento y ser conscientes de un cambio en el estado mundial que nos rodea. (cambia el ejemplo). ESTAR EN ESTADO

He was in a state of shock after the accident. The bridge is still in a state of disrepair.

26.AN EVENT IS THE MOTION OF AN OBJECT - Un acontecimiento es el movimiento de un objeto

(See CHANGE IS MOTION (24) and MOMENTS IN TIME ARE OBJECTS IN MOTION ALONG A PATH (34))

Things are going smoothly at the hospital. The concert went until 4 o'clock.

27.ACHIEVING A PURPOSE IS ARRIVING AT A DESTINATION - Conseguir un propósito es llegar a un lugar

The correlation between achieving a purpose and moving to a spatial location.

Traducción definición: La correlación entre lograr un propósito y trasladarse a una ubicación espacial.

He'll ultimately be successful, but he's not there yet. I've come a long way towards finishing the project.

28.MEANS ARE PATHS - Los medios son senderos

(corollary of ACHIEVING A PURPOSE IS ARRIVING AT A DESTINATION (27))

The correlation between goal-oriented decision-making and confronting alternative paths.

Traducción definición: La correlación entre la toma de decisiones orientada a objetivos y la confrontación de caminos alternativos.

You did that in a very circuitous way! There are many paths to success.

29.ACTION IS SELF-PROPELLED MOTION - La acción es movimiento autopropulsado

The correlation between performing actions and moving.

Traducción definición: La correlación entre realizar acciones y moverse.

I've got to start moving on this project. The parents committee has to make the first move.

30.COMPULSION IS A COMPELLING FORCE - La compulsión es una fuerza irresistible

The correlation between deliberate action and motion through space (corollary of ACTION IS SELF-PROPELLED MOTION (29)).

Traducción definición: La correlación entre la acción deliberada y el movimiento a través del espacio (el corolario de la ACCIÓN ES MOVIMIENTO PROPULSADO)

Vanity finally drove me to have the operation. My friends pushed me into volunteering.

31.ACHIEVING A PURPOSE IS ACQUIRING A DESIRED OBJECT - Conseguir un propósito es alcanzar un objeto deseado

The correlation between acquiring objects and feeling satisfaction.

Traducción definición: La correlación entre adquirir objetos y sentir satisfacción

I saw an opportunity for success and I grabbed it. I've gotten everything I ever wanted out of life.

32.OPPORTUNITIES ARE RESOURCES - Las oportunidades son recursos

The correlation between material possessions and chances of achieving goals.

Traducción definición: La correlación entre las posesiones materiales y las posibilidades de lograr objetivos.

We've got plenty of chances left. I've squandered every opportunity to advance my career.

33.TIME IS A RESOURCE - El tiempo es un recurso

(Corollary of OPPORTUNITIES ARE RESOURCES (32))

It's a shame to waste so much time. This new schedule gives me a lot more time on Mondays.

34.MOMENTS IN TIME ARE OBJECTS IN MOTION ALONG A PATH ("Moving-time") - Los momentos son objetos en movimiento a lo largo de un sendero

The correlation between the perception of motion and the awareness that the world-state has changed between one moment and the next. (See CHANGE IS MOTION (24).)

Traducción definición: La correlación entre la percepción del movimiento y la conciencia de que el estado mundial ha cambiado entre un momento y el siguiente. (Ver CAMBIO ES MOVIMIENTO)

Time flies. Summer always passes too quickly.

35.THE EXPERIENCE OF TIME IS OUR OWN MOTION ALONG A PATH ("Moving-ego") - La experiencia del tiempo es nuestro propio movimiento a lo largo de un sendero

The correlation between moving to a new location and being aware of a new set of facts about the world-state.

Traducción definición: La correlación entre moverse a una nueva ubicación y estar al tanto de un nuevo conjunto de hechos sobre el mundo-estado.

Let's hope for the best as we enter the new year. I've just come out o/the bumpiest period of my life.

36.NOW IS HERE - Ahora es aquí

The correlation between our awareness of a particular world-state and our own surroundings.

Traducción definición: La correlación entre nuestra conciencia de un estado mundial particular y nuestro propio entorno

Spring is almost here! Autumn is a long way off.

37.TIME PERIODS (IN OUR LIVES) ARE CONTAINERS - Los periodos de tiempo son contenedores

(Possibly a corollary of TIME PERIODS ARE BOUNDED PORTIONS OF PATHS)

Traducción definición: (Posiblemente, un corolario de los PERÍODOS DE TIEMPO SON PORCIONES LIMITADAS DE CAMINOS)

My morning has been very full. Every minute today has been filled with obligations.

38.CIRCUMSTANCES ARE SURROUNDINGS - Las circunstancias son ambientes

The correlation between our physical surroundings and our state of mind, etc.

Traducción definición: La correlación entre nuestro entorno físico y nuestro estado mental, etc

I've reached a good place in my life. She's in a tough spot.

39.CIRCUMSTANCES ARE FLUID - Las circunstancias son fluidos

(Corollary of CIRCUMSTANCES ARE SURROUNDINGS (38))

I am immersed in paperwork these days. He's really plunged whole-heartedly into his research.

40.EVENTS ARE ACTIONS, INANIMATE PHENOMENA ARE HUMAN AGENTS (See Lakoff & Turner, 1989) - Los acontecimientos son acciones, los fenómenos inanimados son agentes humanos

The correlation between observable events in our environment and the presence of human agents. And/or the correlation between goal-oriented action and interaction with other people.

Traducción definición: La correlación entre los eventos observables en nuestro entorno y la presencia de agentes humanos. Y/o la correlación entre la acción orientada a objetivos y la interacción con otras personas.

It decided to rain after all. This lid refuses to come off.

Decidió llover después de todo. Esta tapa se niega a desprenderse.

41.PROCESSES ARE LIVING FORCES - Los procesos son fuerzas vivas

The correlation between animacy and activity.

Traducción definición: La correlación entre la animación y la actividad

The campaigning has died off for now. We'd like to keep the debate alive if we can.

42.THE NECESSARY MATERIAL FOR A PROCESS IS FOOD - La materia necesaria para un proceso es comida

The observation that living things need food. This business feeds on scandal.

Traducción definición: La observación de que los seres vivos necesitan comida. Este negocio se alimenta de escándalo.

Hollywood requires a steady diet of young, hopeful actors.

43.ACTIVITY IS LIFE (INACTIVITY IS DEATH) - La actividad es vida, la inactividad es muerte

The correlation between animacy and motion/availability for interaction.

Traducción definición: La correlación entre la animación y el movimiento/disponibilidad para la interacción.

The phone line is dead. This town really comes to life at night.

44.ACTIVITY IS WAKEFULNESS (INACTIVITY IS SLEEP) - La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido

The correlation between wakefulness and motion/availability for interaction.

Traducción definición: La correlación entre la vigilia y el movimiento/disponibilidad para la interacción.

My computer is asleep. What a sleepy town!

45.EFFECTS ARE TRANSFERRED OBJECTS - Los efectos son objetos transferidos

The correlation between receiving a transferred object and being affected in some way.

Traducción definición: La correlación entre recibir un objeto transferido y ser afectado de alguna manera.

Don't give me a hard time! I got a headache from listening to that music.

46. CAUSES ARE SOURCES - Las causas son orígenes

The tendency for objects to move in a direction away from whatever caused them to move.

Traducción definición: La tendencia de los objetos a moverse en una dirección alejada de cualquier cosa que los haya movido*****

Several important results came out of the conference. I wore out from worrying about the election results.

47. EFFECTS ARE OBJECTS WHICH EMERGE FROM CAUSES - Los efectos son objetos que emergen de las causas

Related to CAUSES ARE SOURCES (46), and possibly BECOMING PERCEPTIBLE IS EMERGING (82). Also, the association between internal structure and essential nature—effects arise from the essential (internal) nature of objects.

Traducción definición: Además, la asociación entre la estructura interna y la naturaleza esencial: los efectos surgen de la naturaleza esencial (interna) de los objetos.

Nothing good came out of the meeting. What results emerged from the project?

48. CAUSAL RELATEDNESS IS PHYSICAL CONNECTION - La relación causal es conexión física

The inference of causality from the joint motion (and "common fate") of connected/contiguous objects.

Traducción definición: La inferencia de causalidad del movimiento articular (y "destino común") de objetos conectados/contiguos

There's a strong connection between grades and study habits. I've discovered a link between smoking and needing to do my laundry more often.

49. CIRCUMSTANCES ARE WEATHER - Las circunstancias son clima

The correlation between weather conditions and our affective state or our situation.

Traducción definición: La correlación entre las condiciones climáticas y nuestro estado afectivo o nuestra situación.

The storm has passed. She's a fair-weather friend.

50.BEING IN CONTROL IS BEING ABOVE - Estar al control es estar arriba

The correlation between being in a higher physical position and having greater control over objects, people, situations.

Traducción definición: La correlación entre estar en una posición física más alta y tener un mayor control sobre los objetos, las personas y las situaciones.

She's on top o/the payroll situation. I've worked under some pretty tough bosses.

51.INTENSITY OF ACTIVITY IS HEAT - Intensidad en una actividad es calor

The correlation between being active and feeling warm. And/or the correlation between fast motion and friction-induced heat.

Traducción definición: La correlación entre estar activo y sentirse cálido. Y/o la correlación entre movimiento rápido y calor inducido por fricción.

Trading has really heated up this week. Things have cooled down at the paper since the election.

Affect, evaluation and social relations

52.IMPORTANCE IS SIZE/VOLUME - Importancia es talla/volumen

The correlation between size/volume of objects and the value, threat, difficulty, etc. they represent as we interact with them.

Traducción definición: La correlación entre el tamaño/volumen de los objetos y el valor, amenaza, dificultad, etc., que representan a medida que interactuamos con ellos.

Tomorrow is a big day for this organization. We have a huge test tomorrow.

53.IMPORTANCE IS MASS/WEIGHT - Importancia es masa/peso

The correlation between mass/weight of objects and the value, threat, difficulty, etc. they represent as we interact with them.

Traducción definición: La correlación entre la masa/peso de los objetos y el valor, amenaza, dificultad, etc. que representan a medida que interactuamos con ellos

This is a substantive/substantial problem for us. That's a lightweight issue.

54.DIFFICULTY IS HARDNESS - Dificultad es dureza

The correlation between the hardness of objects and the strain/discomfort we experience as we try to manipulate them.

Traducción definición: La correlación entre la dureza de los objetos y la tensión / incomodidad que experimentamos al tratar de manipularlos.

This is a very hard problem to solve. This is a tough situation to deal with.

55.DIFFICULTIES ARE OPPONENTS - Las dificultades son oponentes

The correlation between feelings of strain and discomfort and physical struggle.

Traducción definición: La correlación entre los sentimientos de tensión e incomodidad y la lucha física

I've been wrestling with this problem all winter. This project has got me beat.

56.OBJECTING IS ATTACKING - Oponerse es atacar

The correlation between negative evaluation of objects and the instinct to physically reject them, destroy them, etc.

Traducción definición: La correlación entre la evaluación negativa de los objetos y el instinto de rechazarlos físicamente, destruirlos, etc.

He tried to strike down my proposal before I could even explain it. They've been fighting these changes all along.

57.DIFFICULTY/HARDSHIP IS HEAVINESS (and EASE IS LIGHTNESS) - Dificultad es peso y fácil es ligero

The correlation between perceiving weight and feeling strain, discomfort.

Traducción definición: La correlación entre percibir el peso y sentir tensión, incomodidad.

I have a heavy workload this year. This situation is hard to bear.

58.GOOD IS FORWARD - Lo bueno es delantero

(Corollary of ACHIEVING A PURPOSE IS ARRIVING AT A DESTINATION (27))

He's way ahead of me in writing ability. (Compare with ?He's way ahead of me in incompetence.)

59. IMPERFECTION IS DIRT - Lo imperfecto es sucio

The (health-related) negative evaluation of dirt on objects. Reinforced by the perceptual tendency to interpret irregularities—e.g. irregularities in the color of a surface—as flaws.

Traducción definición: La evaluación negativa (relacionada con la salud) de la suciedad en los objetos. Reforzado por la tendencia perceptiva a interpretar las irregularidades, por ejemplo, irregularidades en el color de una superficie, como defectos.

I need to clean up these manuscripts before submitting them. The signal we're receiving is very dirty.

60. APPEALING IS TASTY - Lo atractivo es apetitoso

The correlation between our evaluation of flavor and our state of desire.

Traducción definición: La correlación entre nuestra evaluación del sabor y nuestro estado de deseo.

What a delicious suggestion! Even the thought of going about it that way leaves a bad taste in my mouth.

61. BAD IS FOUL-SMELLING - Lo malo es apestoso

Correlation between smell and affective evaluation.

Traducción definición: Correlación entre olor y evaluación afectiva

This movie stinks I His efforts reek of mediocrity.

62. GOOD IS BRIGHT/BAD IS DARK - Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro

Correlations between light and safety, dark and danger. And/or, the correlation between cleanliness and healthiness (see MORALLY GOOD IS CLEAN (63)).

Traducción definición: Correlaciones entre luz y seguridad, oscuridad y peligro. Yo, la correlación entre limpieza y salubridad

There are dark forebodings in the recent reports from Akron. The outlook has brightened since the new council took office.

63.MORALLY GOOD IS CLEAN (See Lakoff 1996) - Lo moralmente bueno es limpio

The correlation between the cleanliness of objects we interact with (e.g., food) and our evaluations of them, based on their appeal, healthiness.

Traducción definición: La correlación entre la limpieza de los objetos con los que interactuamos (por ejemplo, los alimentos) y nuestras evaluaciones de ellos, en función de su atractivo, salud.

She is a woman of spotless virtue. He has long wallowed in the filth of iniquity.

64.MORALLY GOOD IS HEALTHY (See Lakoff 1996) - Lo moralmente bueno es sano

Correlation between good health, or healthful effects of objects and situations, and positive evaluation.

Traducción definición: Correlación entre la buena salud o los efectos saludables de los objetos y situaciones, y la evaluación positiva.

Only a sick and degenerate man would do a thing like that. That's an unhealthy thought!

65.NORMAL IS STRAIGHT (See Cienki MS) - Lo normal es recto

The perceptual tendency to treat irregularities as anomalies to be analyzed (see Leyton 1992). And/or an innate preference for symmetry— i.e. correlation between regularity and positive evaluation. And/or the inability of deformed objects to function normally.

Traducción definición: La tendencia perceptiva a tratar las irregularidades como anomalías a analizar (ver Leyton 1992). Y/o una preferencia innata por la simetría, es decir, la correlación entre la regularidad y la evaluación positiva. Y / o la incapacidad de los objetos deformados para funcionar normalmente.

He has a twisted notion of fair play. There's something warped off about him. This situation is a bit off kilter.

66.AFFECTION IS WARMTH - El afecto es calor

The correlation between affection and body warmth, produced by physical proximity.

Traducción definición: La correlación entre el afecto y el calor corporal, producida por la proximidad física

They greeted me warmly. She has always been cold to me.

67.EMOTIONAL INTIMACY IS PROXIMITY - La intimidad emocional es proximidad

The correlation between being emotionally intimate with a person and being physically near to that person.

Traducción definición: La correlación entre tener intimidad emocional con una persona y estar físicamente cerca de esa persona

My sister and I are very close. Our disagreements over money have really driven us apart.

68.SYMPATHY IS SOFTNESS - Empatía es suavidad*

Correlation between being sympathetic and being amenable to persuasion (i.e. willingness to do as an agent wishes). See DIFFICULTY IS HARDNESS.

Traducción definición: Correlación entre ser comprensivo y ser susceptible a la persuasión (es decir, la voluntad de hacer lo que un agente desea).

He's a hard taskmaster.

She's a softy

69.AFFECT IS MOISTURE - El afecto es humedad

(Corollary of AFFECT IS SOFTNESS; wetness implies softness?) And/or the correlation between sympathetic relations and physical proximity, leading to contact with tears, sweat, saliva, etc.?

Traducción definición: ¿Y / o la correlación entre las relaciones comprensivas y la proximidad física, que conduce al contacto con lágrimas, sudor, saliva, etc.?

He is a very dry, unemotional speaker. This movie is dripping with soggy sentimentality.

70.SOCIAL STATUS IS VERTICAL ELEVATION - Estatus social es elevación vertical

(Corollary of BEING IN CONTROL IS BEING ABOVE (50)) And/or the tendency to defer to taller, bigger people.

Traducción definición: Y/o la tendencia a diferir a personas más altas y más grandes.

She's a notorious social climber. His station in life is anything but lofty.

71.CORRECT/APPROPRIATE IS IN THE RIGHT LOCATION - Lo correcto/apropiado es estar en el lugar adecuado

The importance of precise position in many goal-oriented activities. And/or the expectation of finding particular objects in particular locations.

Traducción definición: La importancia de una posición precisa en muchas actividades orientadas a objetivos. Y / o la expectativa de encontrar objetos particulares en ubicaciones particulares.

There's something off about this analysis. You hit the nail on the head.

72.DESIRE/NEED IS HUNGER - Deseo/necesidad es hambre

The correlation between the sensation of hunger and the desire to find and eat food.

Traducción definición: La correlación entre la sensación de hambre y el deseo de encontrar y comer alimentos.

We're hungry for a victory. I have little appetite for that kind of experience.

73.DESIRE/COMPULSION TO ACT IS AN ITCH - Deseo/compulsión de actuar es picor

The correlation between an itching sensation and the desire to perform an action (i.e. to scratch)

Traducción definición: La correlación entre una sensación de picazón y el deseo de realizar una acción (es decir, rascarse).

I'm itching to get to the concert.

74.ACQUIESCING IS SWALLOWING - Consentir es tragar

The correlation between physical act of swallowing and the decision not to resist the object.

Traducción definición: La correlación entre el acto físico de tragar y la decisión de no resistir el objeto.

This demotion has been a bitter pill to swallow. They forced the new regulations down our throats.

75.ACQUIESCING TO A SITUATION IS TAKING AN OBJECT - Consentir una situación es coger un objeto

The correlation between acquiescence and receiving the physical transfer of an object.

Traducción definición: La correlación entre la aquiescencia y la recepción de la transferencia física de un objeto.

These new work conditions are hard to take. I welcome these changes, though some have rejected them.

76.HARM IS PHYSICAL INJURY - Perjudicar es herir físicamente

The correlation between physical harm and affective response— unhappiness, and so forth.

Traducción definición: La correlación entre el daño físico y la respuesta afectiva: infelicidad, etc.

This rain has really hurt our chances. The bank took a beating in the latest round of investment scandals.

77.INTENSITY OF EMOTION IS HEAT (See Kovecses 1990) - Intensidad de una emoción es calor

The correlation between skin temperature and agitation. And/or the correlation between the heat of objects and the agitation it causes us to touch/ be near them.

Traducción definición: La correlación entre la temperatura de la piel y la agitación. Y/o la correlación entre el calor de los objetos y la agitación nos hace al tocar/estar cerca de ellos.

The argument really heated up when she accused him of losing the car on purpose. He is a man of fiery passions.

78."HAPPY IS UP" (See Lakoff & Johnson 1980) - Feliz es arriba

The correlation between happiness and erect body posture. And/or correlation between being in a higher position (e.g., on a hill) and feeling safe, in control, etc.

Traducción definición: La correlación entre la felicidad y la postura del cuerpo erecto. Y/o la correlación entre estar en una posición más alta (por ejemplo, en una colina) y sentirme seguro, en control, etc

I was feeling low yesterday but the good weather has really picked me up. My spirits soared when they announced the winners of the competition.

79.ATTRACTION IS PHYSICAL FORCE - La atracción física es una fuerza

The correlation between desire for an object and physical motion towards it.

Traducción definición: La correlación entre el deseo de un objeto y el movimiento físico hacia él.

I'm really drawn to any story about motorcycle-racing. She's a magnet for losers and hard luck cases.

Thought and consciousness

80.KNOWING/ UNDERSTANDING IS SEEING - Saber/entender es ver

The correlation between visual perception and the conscious awareness of information.

Traducción definición: La correlación entre la percepción visual y la conciencia de la información.

I see what you mean. That point isn't very clear to me.

81.ALTERNATIVE UNDERSTANDINGS OF AN ENTITY ARE SIDES OF AN OBJECT - Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto.

(Corollary of KNOWING IS SEEING and/or THE NATURE OF AN ENTITY IS ITS SHAPE (4)).

There's an amusing side to this whole situation. It depends which aspect of the problem you're considering.

82.PERCEPTIBLE IS "OUT" (and IMPERCEPTIBLE IS "IN")

Lo perceptible está fuera y lo imperceptible está dentro

The correlation between perceiving that an object has emerged from a container and perceiving its properties.

Traducción definición: La correlación entre percibir que un objeto ha surgido de un contenedor y percibir sus propiedades.

Heat brings out the flavor in the soup. That sweater brings out the blue in your eyes.

83.ACCESSIBLE TO AWARENESS IS "OUT" (and INACCESSIBLE IS "IN")

Lo accesible al conocimiento está fuera y lo inaccesible está dentro

(See PERCEPTIBLE IS "OUT" (82))

The facts in the case will come out sooner or later. Some interesting details have emerged from the documents.

84.DEDUCIBLE INFORMATION IS CONTENTS - La información deducible es contenido

(Corollary of ACCESSIBLE TO AWARENESS IS "OUT" (83))

The history of the forest is contained in these tree rings. There's not much usable information left in these old footprints..

85.CONSIDERING IS LOOKING AT - Considerar es mirar

(Corollary of KNOWING/UNDERSTANDING IS SEEING (80))

The correlation between visual inspection and gaining information/understanding.

Traducción definición: La correlación entre la inspección visual y la obtención de información /comprensión.

You should really take a good look at your own motives sometime. We'll be taking a good long look at him as a suspect in this case.

86.ACCESSIBLE TO PERCEPTION/AWARENESS IS "UP"

- **Lo accesible a la percepción/conocimiento es arriba**

The correlation between being in a higher position—e.g., at eye level, or out from under an obstruction—and being perceptible.

Traducción definición: La correlación entre estar en una posición más alta, por ejemplo, a la altura de los ojos o fuera de una obstrucción, y ser perceptible.

Why did you have to bring that up again? A couple interesting facts turned up during the discussion.

87.UNDERSTANDING IS GRASPING - Entender es coge

Correlation between close manipulation of an object and access to information about it.

Traducción definición: Correlación entre la manipulación cercana de un objeto y el acceso a la información sobre él.

I'm trying to grasp the meaning of this verdict. I think I finally have a handle on the statistical principles.

88.ANALYZING IS CUTTING - Analizar es cortar

Correlation between cutting into an object and gaining information about its internal structure. And/or correlation between physical part-whole structure and logical structure — i.e. analyzing is cutting into components.

Traducción definición: Correlación entre cortar en un objeto y obtener información sobre su estructura interna. Y/o correlación entre la estructura física parcial-completa y la estructura lógica, es decir analizar es cortar en componentes

She has the kind of sharp, incisive mind that cuts right to the heart of a situation. He quickly dissected the problem.

89. CONSIDERING IS WEIGHING - Considerar es pesar

The correlation between the weight of an object and other salient properties—e.g., value.

Traducción definición: La correlación entre el peso de un objeto y otras propiedades sobresalientes, por ejemplo, el valor.

I'll have to weigh your proposals carefully before getting back to you.

90. BEING AWARE IS BEING AWAKE - Ser consciente es estar despierto

The correlation between wakefulness and awareness of one's surroundings.

Traducción definición: La correlación entre la vigilia y la conciencia del entorno.

I wish the board would wake up to what's going on here.

91. AGREEMENT/SOLIDARITY IS BEING ON THE SAME SIDE

- Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado

The correlation between agreeing with sharing beliefs with people and being physically close to them.

Traducción definición: La correlación entre estar de acuerdo con compartir creencias con las personas y estar físicamente cerca de ellas.

Whose side are you on? I'll side with him every time.

92. KNOWLEDGE IS PHYSICAL CONTENTS OF THE HEAD

El conocimiento es contenido físico de la cabeza

The association between intellection and the head, possibly because of the location of eyes and ears as sources of information.

Traducción definición: La asociación entre la intelección y la cabeza, posiblemente debido a la ubicación de los ojos y oídos como fuentes de información

He's got every fact in the world in that head of his. His brain is like a sponge.

93. REASONING IS ADDING AND SUBTRACTING - Razonar es sumar y restar

The correlation between performing basic addition and subtraction and drawing conclusions about outcomes.

Traducción definición: La correlación entre realizar sumas y restas básicas y sacar conclusiones sobre los resultados.

Don't you see what's happening? Put two and two together! Something about this situation doesn't add up.

94. OUR OWN ATTITUDES ARE THE MENTAL PRODUCTS OF OTHER PEOPLE (see Lakoff, MS) - Nuestras propias actitudes son productos mentales de otras personas

The apparent independent existence of thoughts (especially those in verbal form, which may therefore have a cognitive representation similar to remembered speech). And/or the correlation between interacting with other people and responding to their subjective mental states.

Traducción definición: La aparente existencia independiente de los pensamientos (especialmente aquellos en forma verbal, que por lo tanto pueden tener una representación cognitiva similar al discurso recordado). Y / o la correlación entre interactuar con otras personas y responder a sus estados mentales subjetivos.

Part of me thinks I shouldn't do it. I pleaded with myself to take the job.

95. CONSIDERING IS CHEWING - Considerar es mascar

The correlation between the physical process of chewing and the mental experience of gaining information.

Traducción definición: La correlación entre el proceso físico de masticar y la experiencia mental de obtener información.

I've got to chew on that proposal for a while.

96. VISION IS PHYSICAL CONTACT - La visión es contacto físico

The correlation between seeing and touching objects as we interact with them.

Traducción definición: La correlación entre ver y tocar objetos a medida que interactuamos con ellos.

She picked my face out of the crowd. They made eye contact as he entered the room.

97.BEING CONSCIOUS IS BEING HERE (see Lakoff, 1996) - Ser consciente es estar aquí

Correlation between consciousness and ability to perceive, interact with one's environment.

Traducción definición: Correlación entre la conciencia y la capacidad de percibir e interactuar con el entorno.

I was out for a minute, but quickly came back to consciousness. I thought he was coming to, but we've lost him again.

98.MENTAL STATES ARE PLACES - Los estados mentales son lugares

The correlation between our surroundings and the content of our awareness.

Traducción definición: La correlación entre nuestro entorno y el contenido de nuestra conciencia

My wand is wandering. He's off in his own world again.

99.COMMUNICATING IS LEADING (See Sweetser 1990)

(Corollary of MENTAL STATES ARE PLACES(98)) Also, the correlation between being near a person and being able to communicate.

Traducción definición: También, la correlación entre estar cerca de una persona y poder comunicarse.

I'm not sure I follow you. I was with you till a moment ago but now you've lost me.

100. A BELIEF IS A PHYSICAL POSITION/ORIENTATION

(Corollary of KNOWING IS SEEING? (80))

That's my position and I'm sticking to it. I have a very different stance on that matter from my partner's. Her orientation is quite different.

Tablas de codificación

Anchaya Ketkeaw

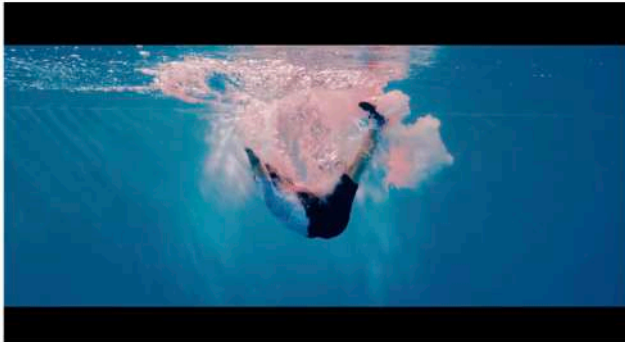
METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Escena 2

Metáforas primarias

- Las categorías son regiones espaciales delimitadas
- Existir es estar localizado aquí
- Existir es ser visible
- Una situación-circunstancia es un lugar
- El contexto es un lugar
- Los estados son lugares temporales
- Las circunstancias son ambiente
- Las circunstancias son fluidos
- La actividad es vida, la inactividad es muerte
- La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido
- Saber/entender es ver
- Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto
- Lo perceptible está fuera y lo imperceptible está dentro
- Considerar es mirar
- Ser consciente es estar despierto
- Ser consciente es estar aquí
- Las relaciones son recintos



Mundo social

Escena 1

Metáforas primarias

- Las circunstancias son ambiente
- La actividad es vida, la inactividad es muerte
- Importancia es masa/peso
- Perjudicar es herir físicamente



METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Mundo social

Escena 3

Metáforas primarias

- *Exisitir es ser visible*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Los estados son lugares temporales*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *La actividad es vida, la inactividad es muerte*
- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*
- *Saber/entender es ver*
- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*
- *Lo perceptible está fuera y lo imperceptible está dentro*
- *Considerar es mirar*
- *Ser consciente es estar despierto*
- *Ser consciente es estar aquí*
- *Las relaciones son recintos*
- *Oponerse es atacar*



Escena 4

Metáforas primarias

- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *La actividad es vida, la inactividad es muerte*
- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*
- *Saber/entender es ver*
- *Las relaciones son recintos*
- *La acción es movimiento autopropulsado (palomas)*
- *Oponerse es atacar*



METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Mundo social

Escena 5

Metáforas primarias

- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Los estados son lugares temporales*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Saber/entender es ver*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Feliz es arriba*
- *Ayuda es soporte*
- *Estatus social es elevación vertical*



METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Escena 6 Intermitente con la 7

Metáforas primarias

- *La actividad es vida, la inactividad es muerte*
- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*



Mundo social

Escena 7 Intermitente con la 6

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *La actividad es vida, la inactividad es muerte*
- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*
- *Saber/entender es ver*
- *Ser consciente es estar despierto*



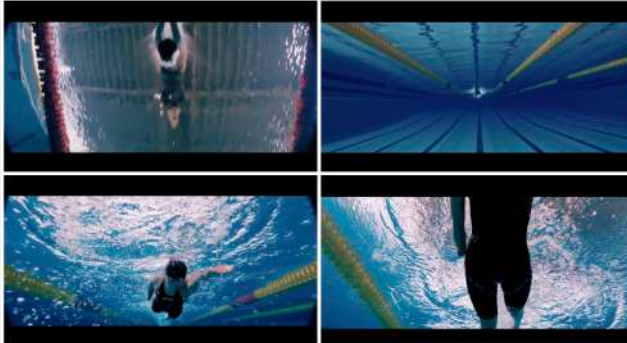
METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Escena 9

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Cambio es movimiento*
- *Conseguir un propósito es llegar a un lugar*
- *Los medios son senderos*
- *La acción es movimiento autopulsado*
- *Importancia es masa/peso*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *Grado es distancia a lo largo de un sendero (empieza la carrera)*



Mundo social

Escena 8

Metáforas primarias

- *Existir es ser visible*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Saber/entender es ver*
- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*
- *Considerar es mira*
- *Las relaciones son recintos*



METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Escena 11

Metáforas primarias

- *La actividad es vida, la inactividad es muerte*
- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *los atributos son posesiones*



Mundo social

Escena 12

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Lo imperfecto es sucio (el barrio)*
- *Estatus social es elevación vertical*
- *Feliz es arriba*
- *Saber/entender es ver*



METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Escena 14

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Cambio es movimiento*
- *Conseguir un propósito es llegar a un lugar*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Importancia es masa/peso*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *La experiencia del tiempo es nuestro propio movimiento a lo largo de un sendero*

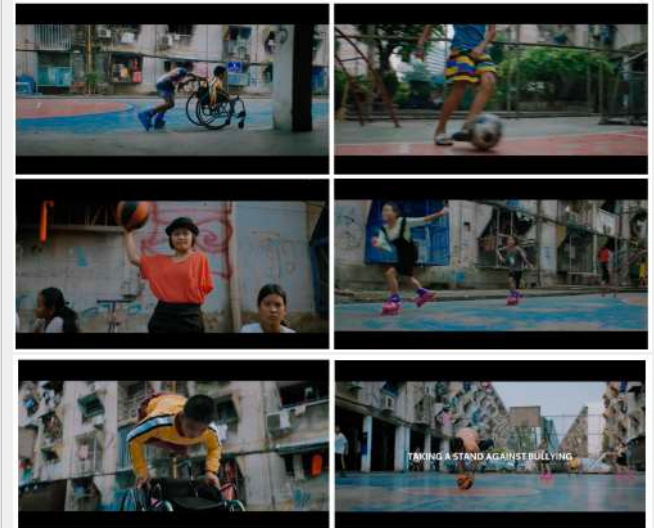


Mundo social

Escena 10

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Existir es ser visible*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Cambio es movimiento*
- *Conseguir un propósito es llegar a un lugar*
- *Los medios son senderos*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Lo imperfecto es sucio (el barrio)*
- *Las relaciones son recintos*
- *Similitud es alienación*
- *Los atributos son posesiones*
- *Lo seguro es firme*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Feliz es arriba*
- *La funcionalidad-viabilidad es estar erecto*



METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Mundo social

Escena 17

Metáforas primarias

- *Importante es central*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*
- *Feliz es arriba*
- *Entender es coger*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*
- *La intimidad emocional es proximidad*



Escena 16

Metáforas primarias

- *Oponerse es atacar*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*



METÁFORAS - Anchaya Ketkeaw

Mundo deporte

Mundo social

Escena 18

Metáforas primarias

- *Importante es central*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Exisitir es ser visible (pq nos interpela)*
-



Ni Nengah Widiasih

METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Escena 1:

Metáforas primarias

- *Importancia es masa/peso*
- *Dificultad es peso*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Lo seguro es firme*
- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *El contexto es un lugar*
- *Intensidad en una actividad es calor*



Mundo social

Metáforas primarias

- *Los atributos son posesiones (tiene silla)*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *El contexto es un lugar*
- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Metáforas primarias

- *Lo seguro es firme* Una situación-circunstancia es un lugar
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*



Mundo social

Metáforas primarias

- *Estatus social es elevación vertical*
- *Los procesos son fuerzas vivas*
- *La empatía es suavidad*
- *Feliz es arriba*
- *Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro*
- *Las circunstancias son clima*
- *Cambio es movimiento*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Los atributos son posesiones*
- *Interrelación es interconexión física*
- *Un acontecimiento es el movimiento de un objeto*
- *Los medios son senderos*
- *Los procesos son fuerzas vivas*
- *La relación causal es conexión física*
- *Considerar es mirar*
- *Lo accesible a la percepción/conocimiento es arriba*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Metáforas primarias

- *Cambio es movimiento*
- *Oponerse es atacar*
- *La acción es movimiento autopulsado*
- *Importancia es masa/peso*
- *Dificultad es peso*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Lo seguro es firme*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *El contexto es un lugar*
- *Intensidad en una actividad es calor*



Mundo social

Metáforas primarias

- *Cantidad es elevación vertical*
- *El contexto es un lugar*
- *Grado es distancia a lo largo de un sendero*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Lo accesible a la percepción/conocimiento es arriba*
- *Grado es distancia a lo largo de un sendero*
- *Estatus social es elevación vertical*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Metáforas primarias

- *El contexto es un lugar*
- *Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro*
- *Cambio es movimiento*
- *Oponerse es atacar*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Importancia es masa/peso*
- *Dificultad es peso*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Lo seguro es firme*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *El contexto es un lugar*
- *Intensidad en una actividad es calor*
- *La acción es movimiento autopropulsado*



Mundo social

Metáforas primarias

- *La empatía es suavidad*
- *La relación causal es una conexión física*
- *Interrelación es interconexión física*
- *Cambio es movimiento*
- *Un acontecimiento es el movimiento de un objeto*
- *Los medios son senderos*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Los procesos son fuerzas vivas*
- *Lo bueno es delantero*
- *Los atributos son posesione*



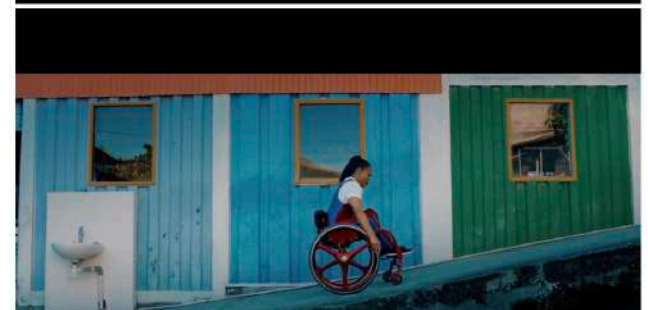
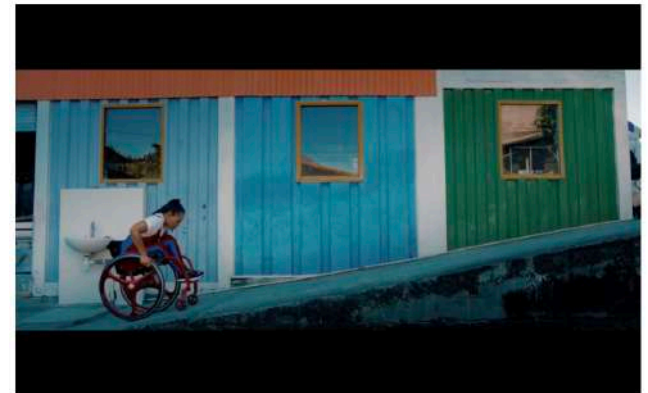
METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Mundo social

Metáforas primarias

- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Feliz es arriba*
- *Cambio es movimiento*
- *Un acontecimiento es el movimiento de un objeto*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Oponerse es atacar*
- *Los atributos son posesiones*
- *Ayuda es soporte (ella sola)*
- *La experiencia del tiempo es nuestro propio movimiento a lo largo de un sendero*



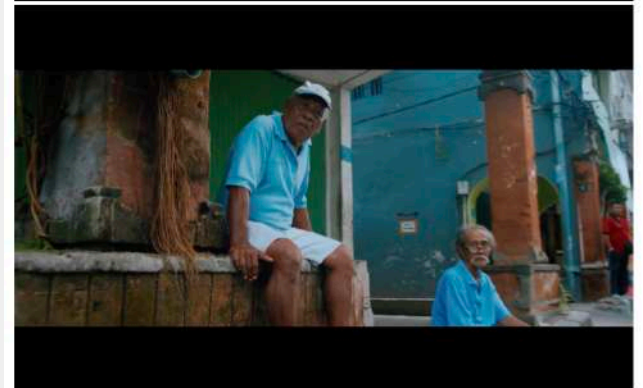
METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Mundo social

Metáforas primarias

- *Existir es ser visible.*
- *Considerar es mirar*
- *Saber/entender es ver*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Metáforas primarias

- *La acción es movimiento autopulsado*
- *Cambio es movimiento*
- *Exisitir es ser visible (pq nos interpela)*
- *Los atributos son posesiones*
- *La condición es forma*
- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *Importante es central*
- *Dificultad es dureza*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Oponerse es atacar*
- *Dificultad es peso*
- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*



Mundo social

Metáforas primarias

- *igual escena niños*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Metáforas primarias

- *igual escena de antes*



Mundo social

Metáforas primarias

- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Feliz es arriba*
- *Cambio es movimiento*
- *Un acontecimiento es el movimiento de un objeto*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Las dificultades son oponentes*
- *Oponerse es atacar*
- *Los atributos son posesiones*
- *La experiencia del tiempo es nuestro propio movimiento a lo largo de un sendero*
- *Cantidad es elevación vertical*
- *Lo accesible a la percepción/conocimiento es arriba*
- *Grado es distancia a lo largo de un sendero*
- *Estatus social es elevación vertical*
- *Los procesos son fuerzas vivas*
- *La empatía es suavidad*
- *Los medios son senderos*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Mundo social

- *igual niños corriendo*



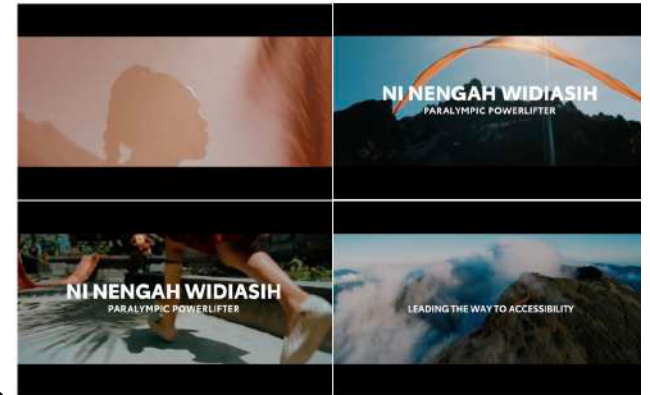
METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Mundo social

Metáforas primarias

- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Feliz es arriba*
- *Cambio es movimiento*
- *Un acontecimiento es el movimiento de un objeto*
- *Estar al control es estar arriba*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Metáforas primarias

- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*

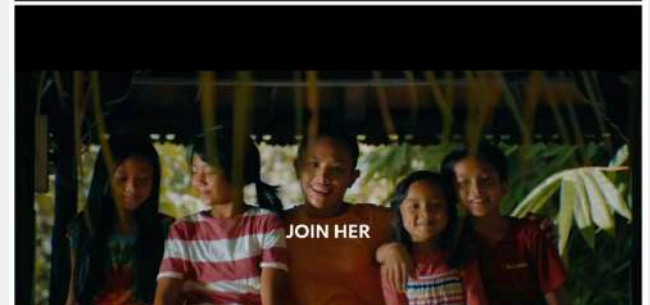
1. Existir es ser visible (pq nos interpela)



Mundo social

Metáforas primarias

- *Conseguir un propósito es llegar a un lugar.*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*
- *Feliz es arriba*
- *Entender es coger*
- *La intimidad emocional es proximidad*
- *Importante es central*
- *Existir es ser visible (pq nos interpela)*
- *Ayuda es soporte*
- *Estatus social es elevación vertical*



METÁFORAS - Ni Nengah

Mundo deporte

Mundo social

- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *La intimidad emocional es proximidad*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*
- *Feliz es arriba*
- *Importante es ser central*
- *Conseguir un propósito es llegar a un lugar*
- *Conseguir un propósito es alcanzar un objeto deseado*
- *Las circunstancias son clima*



Toh Wei Soong

METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Mundo social

Escena 1

Metáforas primarias

- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*



Escena 2

Metáforas primarias

- *La actividad es estar despierto, la inactividad es estar dormido*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Ser consciente es estar despierto*
- *Ser consciente es estar aquí*



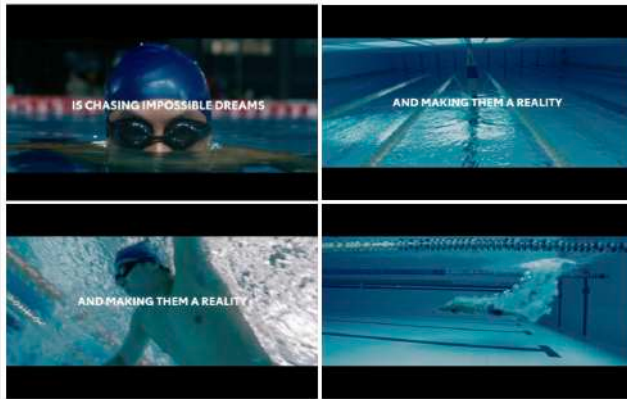
METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 3

Metáforas primarias

- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *Los atributos son posesiones*
- *Cambio es movimiento*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *La compulsión es una fuerza irresistible*
- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*



Mundo social

Escena 4

Metáforas primarias

- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto (vigila)*
- *Lo seguro es firme*



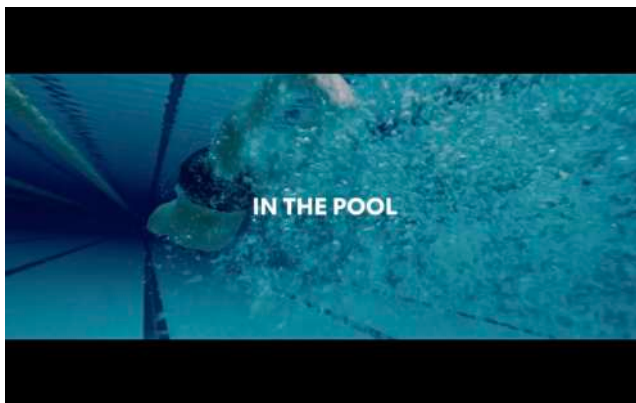
METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 5

Metáforas primarias

- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*
- *Cambio es movimiento*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Las circunstancias son fluidos*



Mundo social

Escena 6

Metáforas primarias

- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*
- *Cambio es movimiento*
- *Lo seguro es firme*



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 7

Metáforas primarias

- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*
- *Cambio es movimiento*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Las circunstancias son fluidos*

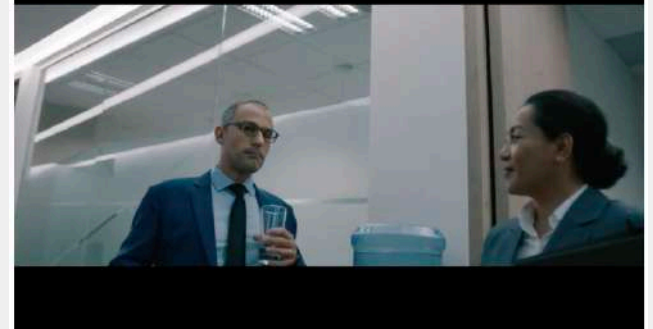
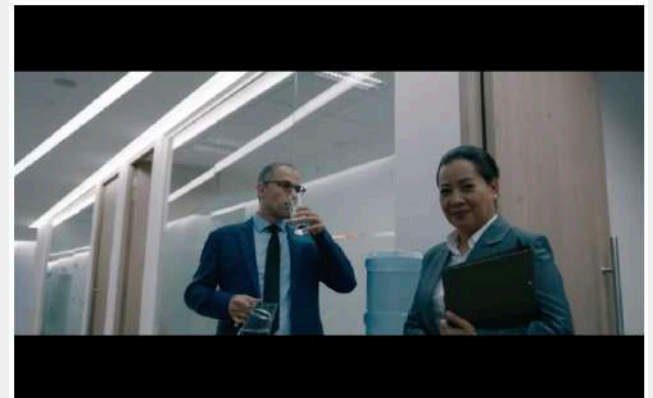


Mundo social

Escena 8

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *Existir es ser visible*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Estatus social es elevación vertical*
- *Considerar es mirar*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 9

Metáforas primarias

- *igual que antes*



Mundo social

Escena 10

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Exisitir es ser visible*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Estatus social es elevación vertical*
- *Considerar es mirar*
- *(igual que abans, però sense més gent)*
- *Los procesos son fuerzas vivas*



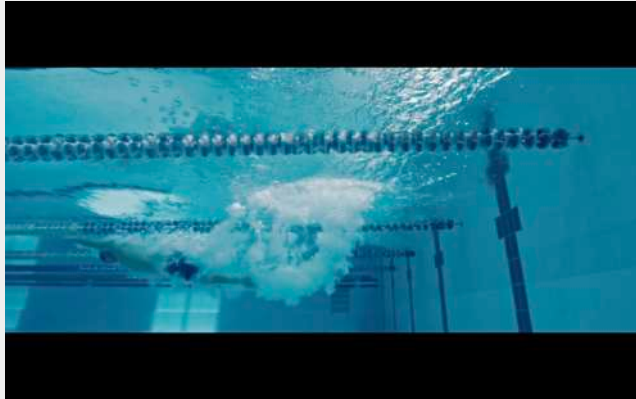
METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 11

Metáforas primarias

- *igual que antes*



Mundo social

Escena 12

Metáforas primarias

- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto*
- *Cambio es movimiento*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *Importante es central*
- *El contexto es un lugar*
- *Lo seguro es firme*



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 13

Metáforas primarias

- *igual que antes*



Mundo social

Escena 14

Metáforas primarias

- *igual escena 10*



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 15

Metáforas primarias

- Una situación-circunstancia es un lugar
- El contexto es un lugar
- Las circunstancias son ambientes
- Las circunstancias son fluidos
- Las categorías son regiones espaciales delimitadas
- Cambio es movimiento
- Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro
- Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto o
- La acción es movimiento autopropulsado
- los atributos son posesiones



Mundo social

Escena 16

Metáforas primarias

- Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto
- Comunicar es ir el primero
- Cambio es movimiento
- La acción es movimiento autopropulsado
- Una situación-circunstancia es un lugar
- El contexto es un lugar
- Las circunstancias son ambientes
- Las circunstancias son fluidos
- Las categorías son regiones espaciales delimitadas
- Lo bueno es luminoso, lo malo es oscuro
- Conseguir un propósito es llegar a un lugar



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 17

Metáforas primarias

- *igual que abans*

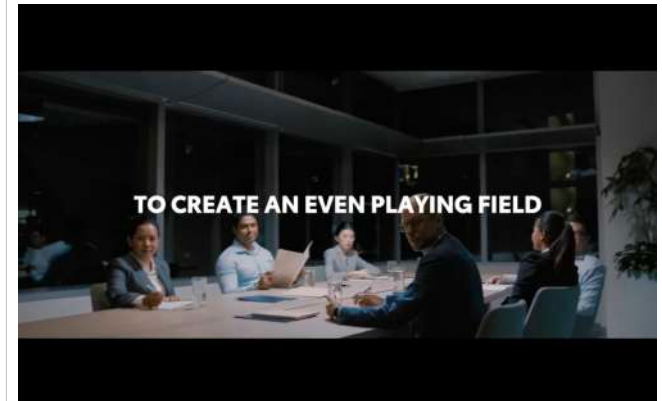


Mundo social

Escena 18

Metáforas primarias

- *igual escena 8*
- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *Existir es ser visible*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Estatus social es elevación vertical*
- *Considerar es mirar*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 19

Metáforas primarias

- *La naturaleza de una entidad es su forma*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*

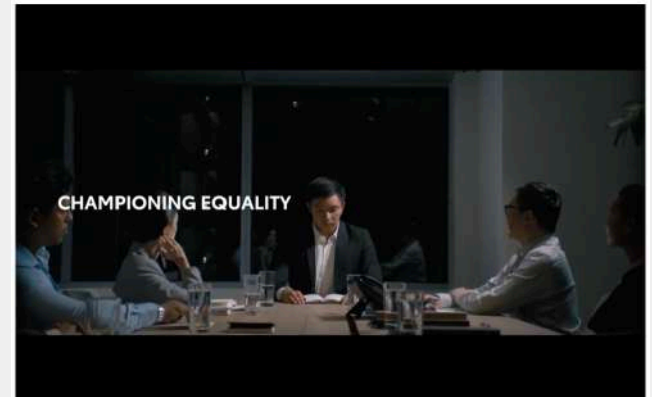


Mundo social

Escena 20

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Similitud es proximidad*
- *Similitud es alienación*
- *Existir es ser visible*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Estar al control es estar arriba*
- *Estatus social es elevación vertical*
- *Considerar es mirar*
- *Acuerdo/solidaridad es estar en el mismo lado*
- *Ser consciente es estar despierto*
- *Considerar es mirar*
- *Saber/entender es ver*
- *Las distintas comprensiones de una entidad son caras de un objeto (per la cara del otros)*



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Escena 21

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Grado es distancia a lo largo de un sendero (empieza la carrera)*
- *Los atributos son posesiones (cadira de rodes)*



Mundo social

Escena 22

Metáforas primarias

- *Importante es central*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambientes*
- *Exisitir es ser visible (pq nos interpela)*



METÁFORAS - Toh Wei Soong

Mundo deporte

Mundo social

Escena 23

Metáforas primarias

- *Las categorías son regiones espaciales delimitadas*
- *Cambio es movimiento*
- *Los medios son senderos*
- *La acción es movimiento autopropulsado*
- *Una situación-circunstancia es un lugar*
- *El contexto es un lugar*
- *Las circunstancias son ambiente*
- *Las circunstancias son fluidos*
- *Los atributos son posesiones (cadira de rodes)*

