

9. LA NARRACIÓN

Hoy en día los lingüistas consideran que el lenguaje —oral, de señas, o escrito— que usan las personas para comunicarse en situaciones naturales, es el ámbito apropiado para estudiar las gramáticas de las lenguas del mundo, por ser no sólo el lugar donde la gramática se pone en uso, sino también por ser la fuente a partir de la cual se forma o surge la gramática (Payne 1997; Metzger y Bahan 2001). En este contexto el discurso cobra vital importancia para la comprensión del lenguaje. Pero, ¿qué es el discurso? Van Dijk (1997) señala que el término discurso tienen una variedad de significados, de diversas referencias dependiendo del contexto. En el análisis del discurso el término al menos está restringido, pues se refiere al estudio del lenguaje que va más allá del nivel de las oraciones gramaticales, pero, dado que en una conversación cara a cara no hay marcas de puntuación o letras mayúsculas, una tarea es delimitar las unidades del discurso, y otra es determinar las reglas gramaticales que subyacen a esas unidades, así como los mecanismos de cohesión que deben tener para dar coherencia y continuidad al mismo.

La mayoría de las investigaciones realizadas sobre las lenguas de señas se ha enfocado al análisis y descripción de las características estructurales, principalmente al estudio de la fonología, morfología, y sintaxis; y poco se ha estudiado el discurso. Son escasas las investigaciones que han abordado aspectos de la estructura del discurso, por ejemplo, la toma de turnos, o sobre el uso del espacio señante para hacer referencia a la temporalidad de los eventos, referencia pronominal, etc. Entre los estudios pioneros sobre el análisis del discurso en las lenguas de señas se encuentran las investigaciones de Baker (1976, 1977) y Baker y Padden (1978). Es a partir de la década de los noventas del siglo pasado cuando se observa un mayor auge en el estudio de los textos y de sus diferentes registros: discursos formales, informales, narraciones, conversaciones, etc. (Bahan y Supalla 1995; Massone 1996 y s.f.; Oviedo 1996; Poulin 1995, 1996; Fridman y Liddell 1998;

Metzger y Bahan 2001; Liddell 2003; y Pérez 2005). En estos estudios se destaca el análisis del uso del espacio señante en la construcción del discurso para hacer una referencia pronominal, tridimensional, topográfica y temporal. Estos investigadores han puesto nuevamente al centro del estudio de las lenguas de señas el papel del componente de rasgos no manuales (la mirada, los cambios en la postura corporal, etc.) como elementos fundamentales en el nivel discursivo.

En los capítulos anteriores he abordado diferentes niveles del sistema lingüístico de la Lengua de Señas Mexicana —la estructura interna de las señas, la morfología, así como distintos aspectos del nivel sintáctico—, por tanto, considero oportuno exponer un último capítulo concerniente al lenguaje en uso de esta lengua visogestual, destacando las peculiaridades ya descritas y algunos otros elementos que se evidencian en el nivel del discurso.

En la narración se pueden observar diferentes procesos en los cuales sobresale el uso del espacio señante para hacer referencia a los distintos eventos que se van describiendo, o los roles que el señante desempeña a través de un cambio de orientación de su cuerpo en el espacio. Pero además, el género narrativo nos permite observar algunos otros fenómenos que no he presentado y que corresponden al ámbito del análisis del discurso como es el uso de marcadores para iniciar, mantener y finalizar los sucesos cuando el señante narra una historia. Sobre este último punto, reconozco que sería muy ambicioso de mi parte pretender exponer los fenómenos que forman parte del discurso en la LSM; no obstante, mi intención es describir algunos de ellos, dado que es fundamental en la descripción de la gramática de cualquier lengua reconocer cómo la gente hace uso de ella. Por tanto, este trabajo no estaría concluido sino expusiera algunos elementos sobre el discurso, en particular sobre aspectos de la narración que observo en esta lengua de señas.

Al final de este capítulo ofrezco la transcripción de una narración del cuento *La Caperucita Roja*, la cual se diferencia de las transcripciones que he presentado en los capítulos anteriores por el uso de algunos niveles más, por ejemplo, el uso de una línea extra para describir el nivel de la

pragmática. Las convenciones de transcripción para la narración las describí en detalle en el capítulo de la metodología, aquí aparecen sólo de manera esquemática para facilitar la lectura de los datos expuestos.

9.1. LA ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN EN LAS LENGUAS DE SEÑAS

El término ‘narración’ se emplea para aludir a la modalidad discursiva en la cual un hablante/señante describe un conjunto de eventos de un mundo real o imaginario. Los eventos de una narración están usualmente, pero no de forma necesaria, relacionados unos con otros en el tiempo, es decir, se describen con una secuencia cronológica. Pueden ser de experiencias personales, históricas, propias de la tradición una comunidad, o de la mitología popular.

A través de la narración se representa una realidad. La estructura alude al establecimiento de dos niveles: el de la historia, en el que hay una secuencia de acciones y unos personajes, y el del discurso, en el que se distingue un narrador que no está necesariamente explícito. Además de que interviene un patrón cognoscitivo que organiza el acto de narrar, el cual consiste en un primer momento en una sección inicial de presentación del contexto en el que se desarrollan las acciones, un segundo momento que expresa un evento desencadenante de la acción, y un desenlace. La coherencia permite que los segmentos de la narración se relacionen en forma sucesiva y causal, pero que además cada uno de ellos debe representar una condición que hace que el siguiente sea posible o necesario.

Bahan y Supalla (1995) en su estudio sobre la narración de la ASL¹ proponen la demarcación de las unidades narrativas básicas en varios niveles. Estos investigadores consideran varios aspectos, entre ellos el componente de rasgos no manuales. Analizan el papel de la mirada en la segmentación

¹ Bahan y Suppalla (1995) realizan el análisis de la narración *Bird of a different Feather*. El sistema de transcripción empleado para la glosa es el sistema conocido como Vista American Sign Language Series Transcription Convention. (V. Lentz, Mikos, & Smith, 1988).

lineal del discurso, así como la coarticulación de ésta con otros marcadores no manuales y las pausas. Bahan y Supalla (1995) describen cómo la mirada se utiliza para delinear la estructura de las unidades básicas de las narraciones, por ejemplo, cuando la mirada del señante hace o no contacto con el destinatario, cuando se dirige a las manos, y cómo la mirada puede indicar que el señante en su papel de narrador cambia a un rol específico como parte de la narración.

Su estudio se basa en el trabajo desarrollado por Hymes (1981) y continuado por Gee (1986, 1991). En el análisis de Gee, las narraciones orales se descomponen en unidades jerárquicamente organizadas en un orden ascendente: líneas (*lines*), versos (*stanzas*), estrofas (*strophes*), y secciones (*sections*). Esta propuesta es adoptada por Bahan y Supalla para la transcripción de las unidades narrativas de la ASL. Véase la figura 9.1, que muestra de forma esquematizada este tipo de organización. Tomada de Bahan y Supalla 1995, p.173.

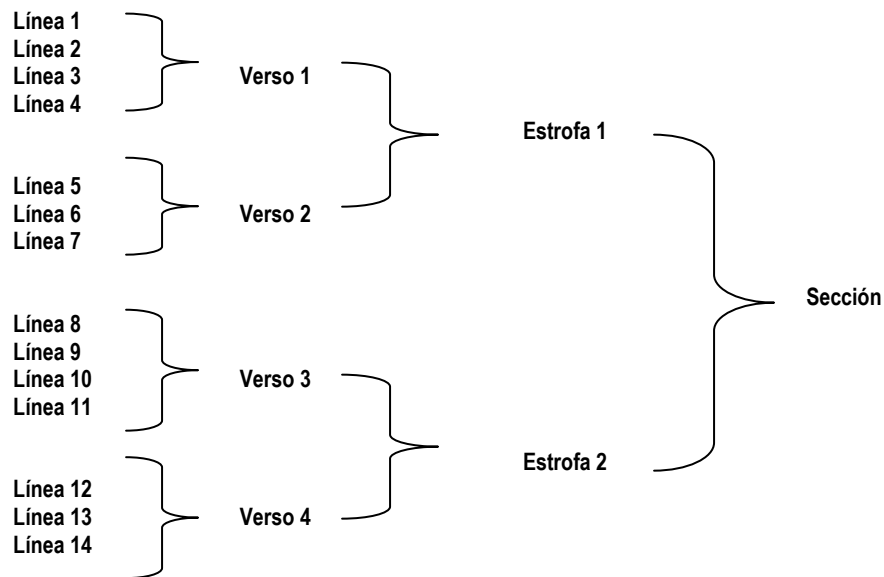


Figura 9.1. Segmentación de la estructura narrativa (reproducido de Bahan & Supalla, 1995:173. Fig. 9.1 Narrative structural breakdown)

En esta figura se indica un total de 14 líneas, las cuales están agrupadas en cuatro versos, y éstas su vez se agrupan en dos estrofas. Estos tres niveles de estructuras (líneas, versos y estrofas) a la vez forman parte de una sección, y un conjunto de secciones hace una narrativa completa. Las agrupaciones de líneas en los versos usualmente requieren entre dos y cuatro líneas. Los versos pueden estar agrupados o no en estrofas en una narración oral, a diferencia del ejemplo que se muestra en la figura 9.1. Ahora bien, en el caso de formarse o no una estrofa, una secuencia de versos forma una sección. En resumen, las líneas son las unidades básicas que se combinan para formar unidades más largas dentro de una estructura narrativa.

Bahan y Supalla (1995: 174-175) al exponer la definición de línea, verso, estrofa, y sección, citan los trabajos de Scollon y Scollon (1981), Gee (1986, 1991) y Hymes (1981). Al definir una *línea*, resaltan su pertinencia como la unidad que establece el tiempo de la narrativa. O, al abordar la semántica, señalan que cada línea consiste de una o más ideas². Asimismo, para Bahan y Supalla (1995) una ‘línea’ puede ser considerada como una oración pero aclaran que no todas las líneas pueden ser consideradas oraciones. Señalan que en las narraciones, las líneas comparten un tópico similar o contenido que está organizado en una unidad más larga llamada ‘verso’. Estas unidades de la narración contienen una sola perspectiva, una característica, una acción, un evento, o una afirmación. Así, un nuevo verso surge cuando hay algún cambio con respecto al verso precedente (v. Gee 1991; Scollon & Scollon 1981).

Por otra parte, al referirse a las ‘estrofas’ mencionan que son aquellos versos que se encuentran próximos unos de otros, y algunas veces llegan a compartir alguna similitud temática en un sentido amplio (Gee, 1986, 1991). Es decir, el contenido del segundo verso es diferente del primero; sin embargo, de manera general el sentido de ambos versos debe estar relacionado. El segundo verso de alguna manera amplía la línea de la narración dada por el primer verso.

² V. Scollon y Schollon (1981), Gee (1986, 1991); Hymes (1981).

Bahan y Supalla (1995: 176) retoman a Gee (1986) para definir las ‘secciones’. Una sección consta de versos o estrofas, que se combinan para formar un tópico más largo. De este modo una sección usualmente abarca un tópico o un tema. En cada sección, el lugar, el tiempo y las características principales, se mantienen constantes en el episodio. Por tanto, como se ha podido observar la línea es la unidad fundamental de las narraciones para formar versos, estrofas y secciones.

En mi transcripción de la narración de *La Caperucita Roja* no hago una distinción entre las ‘líneas’ y los ‘versos’, ambos tipos de estructuras aparecen etiquetados como ‘unidades’. Estas ‘unidades’ se encuentran agrupadas en ‘fragmentos’ que corresponden a las estructuras denominadas ‘estrofas’. Y distingo con el nombre de ‘escenarios’ a un equivalente próximo de las unidades llamadas ‘secciones’. Al final de este capítulo aparece la transcripción de esta narración que cuenta con un total de 240 unidades, 16 fragmentos y se organiza en 4 escenarios. En el **primer escenario** aparece la Caperucita Roja y la abuela; en un **segundo escenario** intervienen en principio la madre y el leñador; y posteriormente se cambia uno de los personajes, entra la Caperucita Roja (en lugar del leñador) y continúa la madre; un **tercer escenario** donde aparece Caperucita Roja y el lobo; por último un **cuarto escenario** que hace referencia a la casa de la abuela, en donde primero se relacionan la abuela y el lobo, y posteriormente el lobo disfrazado de abuela y la Caperucita. En este mismo escenario se realiza el desenlace y aparece el leñador que rescatará a la Caperucita y a la abuela. Finalmente el narrador expone una moraleja sobre la historia y da por terminada la narración. Como se podrá observar el uso de los escenarios se da de forma alterna, el narrador y los espectadores tienen que seguir detenidamente el transcurso de la historia para reconocer los diferentes espacios que se están utilizando. Y por supuesto, identificar las correferencias gramaticales y locativas que se establecen. A manera de ejemplo, veamos el primer fragmento, unidades de la 1 a la 5, del texto de la narración *La Caperucita Roja*.

Fragmento: I

Unidad: 1

RNM: CaAt-Ad-Der/OcSemiCer/CiAr

GM: ÍNDICE ^{→L} HISTORIA EXPLICAR NOMBRE

RNM: /a/ CaAt-Ad-Der [...] CpoErguido/CaAt-Ad/OCAB CiAr/OcSemiCer/CaLad

GM: #L-A-C-A-P-E-R-U-C-I-T-A ROJO

Traducción: La historia que voy a contar se llama la caperucita roja

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 2

RNM: CaAt-Ad-Der/OcSemiCer/OcSemiCer/ CaAt-Ad/OcSemiCer

GM: DAR-REGALAR NOMBRE-SEÑA [...]

RNM: CpoAd-At/OcAb/LabDistendidos/CinFruncidoAr

GM: [...] CL: ACCIÓN-CUBRIR-CABEZA [CL: SUPERFICIE-FINA-PLANA] ^

RNM: CaAd-At/OcAb/LabDistendidos/CinFruncidoAr

GM: [...] CL: ACCIÓN-AMARRAR-EXTREMOS [CL: ENTIDAD-FINA] ROJO

RNM: CpoInIzq/OcSemiCer/CaAr-Ab

GM: SNM: SÍ

Traducción: Su seña es ésta, “caperucita roja”. Sí.

Rol señante: narrador

Nota: Se transcribe posteriormente como SEÑA-CAPERUCITA ROJO

Unidad: 3

RNM: CinFruncidoAr/OcSemiCer/CpoErguido CaAt/CinFruncidoAr

GM: UNO DÍA ANTES/ TIEMPO-ATRÁS

RNM: CpoInIzq/CaInDer/MirDer OcAb-OcSemiCer/CaIncDer/CinFruncido

GM: ÍNDICE ^{→L(der)} SEÑA-CAPERUCITA ROJO

RNM: CaInDer/CinFruncido ^{neg} CaIncDer/CinFruncido ^{neg}

GM: TODAVÍA-NO VESTIR TODAVÍA-NO

Traducción: Hace tiempo (cuando) la caperucita roja todavía no se vestía (con una caperuza) roja.

Rol señante: narrador

Unidad: 4

RNM: CiNeut/CaAt-Ad-Der/CpoInIzq/OcSemiCer/LabInfAd

GM: ÍNDICE ^{→L1} NIÑO

RNM: OcSemiCer-OcAb/CaMovAltIzq-Der/CinFruncido/u/
CL: SEGUIR-TRAYETORIA-ARCO[ENTIDAD-BÍPEDA_y] ^[CONTINUATIVO]

Traducción: La niña caminaba despreocupadamente.

Rol señante: narrador

Nota: La seña verbal se realiza con una trayectoria corta en arco. Aspecto continuativo.

Unidad: 5

RNM: $\frac{\text{CiAr-CiNeut/OcAb/CpErguido}}{\text{t}} \quad \frac{\text{CinFruncido/a/Mir}^{\rightarrow y \text{ (caperucita)}}/\text{CaAg}}{\text{VER}^{\text{x} \rightarrow y \text{ [abuelo- caperucita]}}}$
GM: ABUELO_x

Traducción: El abuelo la ve

Rol señante: narrador

Nota: Las cejas se levantan y bajan, acompañado de un pequeño cabeceo hacia atrás = Marcación de tópico.

La narración comienza al nombrar el título de la historia que se va a relatar, y se introduce al personaje principal. Se puede observar como parte de las estrategias que utiliza el señante para introducir a los personajes del cuento, el uso del deletreo³. El nombre de la *Caperucita Roja* aparece por vez primera para referirse al título de la historia, y posteriormente se emplea para asignarle el nombre (SEÑA) a la protagonista de la misma. La ‘seña’ SEÑA-CAPERUCITA ROJO será empleada para referirse a este personaje de manera subsecuente en la historia (v. capítulo 5, el apartado 5.4). Asimismo el señante ubica el tiempo del evento al cual está haciendo mención con el uso del adverbio ANTES. De este modo, comienza su relato cuando la protagonista todavía no era caperucita y la abuela la observaba, y conforme la narración transcurre el señante nos informa cómo es que este personaje se convierte en la Caperucita Roja.

9.1.1. *El uso del espacio en las narraciones de las LS*

El espacio en las lenguas de señas se utiliza con fines pronominales, locativos, de concordancia gramatical, etc. Asimismo, algunos investigadores han sugerido el uso de este espacio relacionado con los eventos en un orden temporal, y otros como Liddell y Metzger (1998), Winston

³ Johnson (1994) describe el uso del deletreo cuidadoso para introducir por primera vez un referente y un segundo deletreo menos preciso al realizarlo de manera subsecuente. De acuerdo con este investigador al parecer los señantes al deletrear por primera vez una palabra lo hacen de forma más clara y precisa a diferencia de la forma en que es articulada por segunda ocasión, de tal modo que esto indica al destinatario si el término al que se hace referencia ya ha sido mencionado o si por primera vez se introduce en el discurso.

Unidad: 3

RNM: $\frac{\text{Mir}^{\uparrow\text{arriba}}}{\text{ÍNDICE}^{\rightarrow 1} \text{MAMÁ}_i \text{DECIR+PRO-1}^{\text{i} \rightarrow 1}} \quad \frac{\text{neg}}{\text{NO COMER}} \quad \text{DULCE MUCHO}$

Traducción: Mi mamá me dice que no coma muchos dulces

Rol señante: Niño

Nota:

Unidad: 4

RNM: $\frac{\text{Mir}^{\uparrow\text{arriba}}}{\text{ÍNDICE}^{\rightarrow 1} \text{VER}^{\text{1} \rightarrow \text{i}}}$

Traducción: Yo la veo

Rol señante: Señante

Nota:

La unidad (1) especifica el tiempo del evento al cual hace referencia el señante, cuando éste era niño. De manera subsecuente las oraciones o unidades de la narración de (2) a (4) reflejan que el señante toma el papel del niño que vive la experiencia de comer muchos dulces, y por lo cual su mamá le dice que ya no lo haga. Así, en las unidades (3) y (4), se observa que el señante orienta la señas verbales para indicar a sus argumentos. En este caso al asumir el señante el rol de niño, dirige las señas hacia arriba, debido a la diferencia de estatura entre un adulto y un niño, además de establecer la concordancia gramatical entre los argumentos del verbo.

Por tanto, la organización temporal como mundos referenciales aparecen asignados por el espacio. Se hace una referencia temporal al pasado con una indicación hacia atrás, pero una vez establecida no es necesario volver a mencionarla si no cambia. Se reconoce que la situación temporal queda acotada al principio de la emisión y ya no necesita ser explicitada. Es decir, la temporalidad organizadora de los mundos presente y pasado queda distinguida a partir de esta indicación.

Ahora bien, regresemos al uso del espacio con fines pronominales en las narraciones o conversaciones. Como ya se mencionó en las unidades (3) y (4) el señante orienta la señas verbales para indicar a sus argumentos y dado la proporción en la estatura entre un niño y un adulto (madre e hijo), las señas articuladas al asumir el señante el papel de “hijo” o “madre” se dirigen hacia arriba o

hacia abajo. Estos ejemplos nos demuestran que aunado a la naturaleza de algunos verbos de señalar a sus argumentos (sujeto –objeto), hay un conocimiento espacial implicado para establecer la correferencia entre los argumentos considerando las características físicas de los participantes.

Al similar ocurre en la narración de la Caperucita Roja, se observa el establecimiento de los diferentes personajes en el espacio señante, es decir, además de participar el señante como narrador, asume el papel de la Caperucita o del lobo o de la abuelita. Veamos el siguiente fragmento VI, unidad 13 a la 16.

Unidad: 13
 RNM: OcAb/CpoAd
 GM: ÍNDICE ^{→2 (cámara)} NOMBRE

Traducción: ¿Cómo te llamas?/¿tú nombre?.
 Rol señante: lobo
 Nota:

Unidad: 14
 RNM: CaInDer/o/Mir^{→izq} CaInDer/Mir^{→cámara}
 GM: ÍNDICE ^{→1} SEÑA-CAPERUCITA ROJO

Traducción: Yo me llamo caperucita roja.
 Rol señante: caperucita roja
 Nota: El señante voltea hacia la cámara (se presenta ante el público o interlocutor)

Unidad: 15
 RNM: preg
CaInIzq/NaFruncida/Mir^{→cámara}
 GM: POR-QUÉ SEÑA-CAPERUCITA ROJO

Traducción: ¿Por qué caperucita roja?.
 Rol señante: lobo
 Nota: POR-QUÉ (variante, seña compuesta documentada en el trabajo de E. Serafín, en el cual se realiza con la CM 1234+/a^ seguida de la seña QUE con un movimiento repetitivo).

Unidad: 16
 RNM: /a/ OsSemiAb/CiAr/OcSemiCer/Mir^{→izq} RotCa OcSemiCer
 GM: INTERJECCIÓN PORQUE TODO_x VER^{x→1}

RNM: Mir^{→seña (cuerpo del señante)}
 GM: POS-1 VESTIDO/ROPA^[caperuza] ROJO

Traducción: ¡Ah...! Porque todos me ven mi ropa roja.
 Rol señante: caperucita
 Nota:

Unidad: 9

RNM: CaInDer/CinFruncido/OcAb/Mir^{→x (der)} preg
GM: ESPERAR^{→x [caperucita]} PERDÓN QUE

Traducción: Espérate, perdón ¿quién eres?.

Rol señante: Rol lobo

Nota: El Rol señante mira hacia la cámara y después se orienta hacia la caperuza. Toma el rol de lobo.

En la unidad (7) se introduce al personaje del lobo, éste se va a encontrar con la Caperucita en la unidad (8). En la unidad (9) el señante asume el papel del lobo y dirige las señas hacia la caperucita que se encuentra a su derecha. Como se puede observar, cuando en el contexto de la enunciación se encuentran implicados una serie de referentes el señante determina los lugares en el espacio señante de cada uno de ellos, y para esto hace uso del movimiento de la parte superior del torso y de su mirada. En la primera mención, se realizará cada seña correspondiente, en el suceder de la conversación pondrá solo su cuerpo en el lugar que determinó previamente sin volver a repetir la seña correspondiente. Estos lugares no son arbitrariamente elegidos sino que están discursivamente determinados.

Massone (s.f.) al estudiar los recursos empleados por los Sordos señantes al establecer una conversación, destaca el uso del espacio y las modificaciones en algunos rasgos articulatorios de las señas para establecer las correferencias. Estos recursos se enlistan de la siguiente forma:

- Articular la seña para el referente en el espacio
- La mirada dirigida al locus⁵ donde se estableció la primera referencia;
- Señalar hacia ese locus con una seña deíctica más la mirada;
- Girar la parte superior del torso hacia ese locus previamente establecido;

⁵ Se denomina *locus* a un lugar determinado en el espacio señante, que cumple una función lingüística.

- Ubicarse físicamente con todo el cuerpo en ese locus (especialmente cuando se desea ser enfático o no dejar dudas al respecto)
- Cambiar de mano (de dominante o MA a no dominante MD) para señalar el espacio determinado.
- Usar verbos de concordancia que reflejan a través de sus movimientos los sujetos y los objetos. O bien,
- Usar una combinación de las estrategias mencionadas.

Los recursos mencionados por Massone, como se ha podido observar con los ejemplos de las narraciones, *Cuando yo era niño* y *La Caperucita Roja*, no son exclusivos de las conversaciones, sino también de las narraciones y otro tipo de textos elicitados.

Hasta el momento hemos observado que en las lenguas de señas es el espacio señante el que adquiere diferentes significados, gramaticales, temporales y topográficos, que ponen en juego diversos procesos gramaticales y cognoscitivos, entre el señante y destinatario, para la elaboración y obtención del significado. Estos mecanismos además le dan cohesión a la estructura narrativa⁶. Para ejemplificar este punto veamos las siguientes unidades (16 a 19), pertenecientes al fragmento XII del cuento *La Caperucita Roja* en LSM .

⁶ Winston (1995) aborda el uso del espacio para los procesos de cohesión, particularmente en el “mapeo” que se observa en el marco de los discursos comparativos de la ASL. De acuerdo con este autor, los mapas espaciales juegan un papel extremadamente importante en la estructura el discurso e involucran al destinatario para que perciba lo que ellos están viendo. Winston comenta que los mapas espaciales pueden ser utilizados para varios propósitos, incluyendo las comparaciones, estructuras escenificadas –acciones y diálogo-, y el mapeo de eventos de forma temporal.

Fragmento: XII

Unidad: 16

RNM: OsSemiAb/CpoEncogido/CinFruncido/Mir^{→abajo-izq} OsSemiAb/Cp/CinFruncido^{preg}
GM: [...] PERDÓN ÍNDICE^{→2} |abuela| POR^QUÉ HABER ÍNDICE^{→2} |abuela|

RNM: CinFruncido/OcAb/CpoEncogido/Mir^{→cámara}
GM: CL:ACCIÓN:PONER-ENCIMA-OJOS[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]

Traducción: Perdón, ¿tú por qué tienes puestos esos lentes?

Rol señante: Caperucita

Nota:

Unidad: 17

RNM: CpoEncogido/OcApret/CinFruncido^{preg}
GM: MA: ÍNDICE^{→1} |lobo|
MD: ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]^{↓|ojo izq|}
MI: lente SOBRE ojo

Traducción: ¿Yo tener lentes?

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

Unidad: 18

RNM: CinFruncido/CpoEncogido/Mir^{→abajo}
GM: MA: USAR DIFERENTE
MD: ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]^{↓|lentes|}
MI: lente SOBRE ojo

Traducción: Usas lentes diferentes

Rol señante: Caperucita

Nota:

Unidad: 19

RNM: CaInIzq/CinFruncido/Mir^{→arriba-der}
GM: DECIR-SÍ^{↑→y} |caperucita| PARA

RNM: /CaInIzq/CinFruncido/Mir^{→arriba-der}
GM: MD: ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]^{↓|lentes|} (...→)
MA: VER^{→2} MEJOR

Traducción: Sí, para verte mejor.

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

En las unidades anteriores podemos observar como el señante utiliza diferentes conceptualizaciones del espacio para referirse a los personajes, pero además, para expresar con una mayor claridad el desarrollo de la acción. Las unidades del 16 al 19, son ejemplos, de los llamados escenarios interactivos (v. capítulo 5, apartado 5.3.6); en éstos cada mano forma una seña de manera independiente para crear un *escenario* en el cual las relaciones entre las dos manos también cobran significado, formando así morfemas de interacción (MI). En estos escenarios, las señas no sólo se refieren a sus referentes sino también las encarnan y hacen las veces de ellos.

9.1.2. *El uso del ‘gesto’ en las lenguas de señas: la paralingüística*

En la transcripción de las narraciones, *Cuando yo era niño* y *La Caperucita Roja*, he incluido el uso de diferentes líneas para dar cuenta no sólo de la glosa manual, sino también de los rasgos no manuales que se coarticulan con las señas, y de aquellos otros elementos que forman parte de la interacción comunicativa. Es decir, considero que aunado al componente de rasgos no manuales que forman parte de la estructura interna de la seña, o bien, que aportan información gramatical, hay otro grupo de ‘gestos’, que por ejemplo, pueden expresar un estado de ánimo. Estos elementos desde la tradición del estudio de las lenguas orales son objeto de estudio de la *kinésica*, la *paralingüística* o la *proxémica*.

En las lenguas orales el sistema de transcripción utilizado para describir la forma en que se realiza algún tipo de discurso como, por ejemplo, la conversación, suele dejar de lado los elementos no verbales, la actitud gestual, los movimiento corporales, etc., quizá porque aún se considera que no son parte del nivel lingüístico (v. Birdwhistell 1952, 1967, 1970; Kendon 1972, 1980, 1988; Poyatos 1993, 1994), aún y cuando aportan datos significativos que permiten la adecuada interpretación del mensaje. En el caso de las lenguas de señas, todavía no hay un sistema de transcripción “convencional” para dar cuenta de estos elementos en el discurso narrativo o

conversacional. Aunque se considera de manera general que en la transcripción deben incluirse ciertos rasgos como, por ejemplo, la mirada, la expresión facial, y la locación espacial de los articuladores (v. Winston 1993, 1995; Oviedo 1996), y gestos que no son lingüísticos *per se*, pero que son parte de la comunicación gestual en la mayoría de las lenguas de señas y orales (v. Liddell 1998; Liddell y Metzger 1998).

Massone (1996:5) considera además de los elementos enunciados, las dimensiones espaciales, la amplitud de las señas, y el perímetro que abarca el espacio señante, como rasgos que caracterizan las distintas situaciones comunicativas y también los distintos registros. Así, en su estudio sobre la conversación entre señantes de la Lengua de Señas Argentina (LSA), identifica dos tipos de registro conversacional: *formal* e *informal*, y tres tipos de distancias sociales e interpersonales: *pública*, *privada* e *íntima*. Para esta investigadora, la primera distinción se da a partir de la rigidez del cuerpo y la amplitud de las señas, diferenciando así el registro formal del informal. Con respecto a la distancia o cercanía entre los señantes al conversar, comenta que en las interacciones públicas los Sordos suelen estar de pie, y guardan entre sí una mayor distancia que los oyentes en situaciones similares. Y si la conversación se desarrolla entre más de un Sordo estos se ubican en círculo. Añade, también, que en las conversaciones privadas el espacio señante se reduce y las señas bimanuales se convierten en monomanuales. E incluso comenta que las interacciones íntimas la distancia entre los interlocutores es menor, el espacio señante se reduce a tal grado que sólo abarca el área de la superficie de la mano, y durante el tiempo que dura el intercambio el señante (emisor) sostiene el brazo de su destinatario⁷. Por mi parte, sólo he identificado algunos de estos rasgos en las conversaciones entre señantes de la LSM como, por ejemplo, la reducción del

⁷ Massone (1996) considera que la proximidad de los cuerpos contribuye a un diálogo más afectivo y la distancia provoca la situación inversa. Este aspecto puede homologarse con la comunicación no verbal de los individuos oyentes.

espacio señante en una conversación pública, y la distancia que guardan los señantes en una asamblea o reunión social.

Por otra parte, este componente de rasgos no manuales —el intercambio de miradas, el cabeceo, o el acercarse al destinatario—, suelen cumplir una función en otro aspecto relevante de la comunicación que consiste en la alternancia de turnos. Entre los estudios pioneros que abordan el cambio de turno, se encuentra el de Baker (1977), quien investiga la forma en que los Sordos nativos señantes de la ASL inician una conversación, mantienen el turno, o bien, lo cambian; expone que la mayoría de las regulaciones en los turnos de la conversación se realizan principalmente a través de marcadores no manuales.

Para Metzger y Bahan (2001), además del empleo de los rasgos no manuales, los señantes utilizan el movimiento de las manos, la señalización, pequeños golpecitos en el cuerpo del señante (emisor), cambios en las postura del cuerpo o de la cabeza, cabeceos y expresiones faciales (sonrisa, expresión de sorpresa, etc.), cambios en el tamaño y frecuencia de los cabeceos, el uso de la mirada hacia o lejos del destinatario, cambios en el ritmo de signar, cambio de las manos hacia o de una posición de descanso, y repetición de las señas. De acuerdo con estos investigadores algunos de los cambios expuestos se utilizan para solicitar el turno, otros para mantenerlo, y algunos más para cambiarlo. Además, otro aspecto importante que destacan es el ‘traslape’ entre los señantes, como un rasgo para indicar la toma de turno, el cual ya había sido señalado por Baker (1977), y años después por Thibeault (1993) en su estudio de la Lengua de Señas Filipina (citado por Metzger y Bahan, 2001:129). Otros investigadores han resaltado el uso de la mirada en las lenguas de señas para indicar los turnos conversacionales (Massone 1996), así como para marcar la sincronización interna de la conversación (Veinberg y Curiel 1993).

En la LSM observo algo similar a lo encontrado en otras lenguas de señas, los señantes dirigen la mirada hacia el destinatario para iniciar un turno a través del contacto visual. Asimismo,

para tomar el turno cuando el otro da por terminado el suyo, el señante mira al destinatario indicando que le otorga el consentimiento para iniciar su turno. Pero, si el destinatario no desea esperar podrá interrumpirlo desviando la mirada y comenzar a señalar. Por otra parte, también para mantener el turno además de desviar la mirada, el señante puede hacer un movimiento de la cabeza, girándola de izquierda a derecha, o el señante puede mantener una posición alejada del destinatario; también se ha observado que otra forma de mantener el turno o finalizar la conversación es cerrar los ojos. Aunque de manera usual para finalizar la conversación o el turno se dirige la mirada hacia el destinatario.

Por último es importante mencionar que la mirada no es el único marcador de toma de turnos, los Sordos utilizan una variedad de estrategias, tales como poner la mano delante de la vista, realizar la seña la seña MIRAR+PRO-1, ATENDER+PRO-1, ante la vista del destinatario, para pedir o ganar turnos.

9.1.3. *Los marcadores del discurso*

Los marcadores del discurso son enunciados que cumplen con una doble función, la primera estriba en orientar al destinatario sobre el tópico o tema discursivo que se va a introducir, y la segunda consiste en darle tiempo al receptor para que lo procese. (v. Tannen 1989). De acuerdo con Portolés (1998: 25-26), los marcadores del discurso son unidades lingüísticas invariables las cuales no ejercen una función sintáctica en el marco de la predicación oracional. Estos elementos poseen un cometido coincidente en el discurso, que es el de guiar, de acuerdo con sus distintas propiedades morfosintácticas, semánticas, y pragmáticas, las inferencias que se realizan en la comunicación.

Se pueden distinguir tres tipos de función de los marcadores del discurso, una de ellas consiste en hacer posible las relaciones de coherencia de la unidad lingüística en cuestión. Otra, es la planificación del discurso o texto que se está construyendo en el instante en el cual se está

emitiendo. Y una última función, es la interlocutiva, cuando hay una interacción entre el emisor y el receptor; en el caso contrario, es decir, cuando no hay una relación diádica, la función de los marcadores es mostrar de qué manera el destinatario va a seguir el discurso del interlocutor⁸. El uso de los marcadores del discurso revela los procesos de formulación e interlocución que tienen lugar en la producción textual, ponen de manifiesto la actitud, estilo, carencias, etc., del hablante en relación con el enunciado.

En el estudio de las lenguas de señas, Pérez (2005) presenta un análisis de los marcadores del discurso utilizados en la LSV (Lengua de Señas Venezolana), siguiendo el trabajo de Portolés (1998) distingue varios tipos de marcadores dependiendo de la función que éstos ejerzan respecto de los tópicos, como se enuncia a continuación.

- a) Introducción: cuando sirven para presentar el tópico o tema discursivo.
- b) De mantenimiento: cuando sirven para indicar qué se sigue con el mismo tópico.
- c) De reparación: cuando el emisor envía un enunciado cuyo significado el destinatario no puede integrar en su circuito cognoscitivo, porque no sólo no coincide, sino más bien choca con las expectativas generadas. En ese uso, el receptor utiliza algún enunciado de reparación del discurso.
- d) De recuperación: hay enunciados que comienzan con marcadores que sirven para recuperar tópicos marginales o subtópicos que se han dejado en el camino, es decir, información citada anteriormente en el discurso.

Atendiendo a la propuesta de clasificación de Pérez (2005) identifiqué el uso de ciertos marcadores discursivos en el cumplimiento de las funciones enunciadas; para ejemplificar este uso tomo como base el corpus de la narración en LSM del cuento de la Caperucita Roja.

⁸ V. el texto de Zorraquino y Portolés (1999) sobre la definición de ‘marcador del discurso’, sus propiedades gramaticales, tipo de significado y su uso en el discurso.

La función presentada en el índice (a) se observa al inicio de la narración de la *Caperucita Roja*, como se muestra en la unidad I, del fragmento I.

Fragmento I

Unidad: 1

RNM: CaAt-Ad-Der/OcSemiCer/CiAr

GM: ÍNDICE →^L HISTORIA EXPLICAR NOMBRE

RNM: /a/ CaAt-Ad-Der [...] CpoErguido/CaAt-Ad/OCAB CiAr/OcSemiCer/CaLad

GM: #L-A-C-A-P-E-R-U-C-I-T-A ROJO

Traducción: La historia que voy a contar se llama la caperucita roja

Rol señante: narrador

Nota: El señante comienza la narración contextualizando sobre el tema que va a relatar. Utiliza una seña índice.

Por otra parte, en esta narración se puede observar el empleo de ciertas señas para orientar al destinatario en la interpretación del texto, y que además contribuyen con la cohesión y, continuidad del mismo: PRÓXIMO/APARTE, DESPUÉS, FIN-HISTORIA, función señalada en el inciso (b). Veamos el uso de la seña PRÓXIMO, tomado del fragmento II, unidad 9.

Fragmento: II

Unidad: 9

RNM: OcSemiCer/MeAd/CaAdIzq

GM: PROXIMO/EN (3X)

Traducción: Después

Rol señante: narrador

Nota: La seña se hace con un movimiento circular.

En el fragmento anterior, la seña PRÓXIMO/APARTE, sirve para indicar que finalizó una secuencia y que se inicia otra escena.

En el siguiente ejemplo, tomado del mismo texto, fragmento V, unidad 27, se observa el uso de la seña DESPUÉS, la cual permite la elaboración de los segmentos siguientes, es decir, marca de continuación entre una secuencia y otra.

Fragmento: V
Unidad: 27
RNM: Mir^{→cámara} CpoErguido/OcSemiCer/CiNeut
GM: DESPUÉS OTRA-COSA

Traducción: Después (la) otra cosa
Rol señante: narrador
Nota:

Asimismo, se utiliza la seña FIN-HISTORIA para dar por concluida la narración, como se muestra en la unidad (15), tomada del fragmento XVI.

Fragmento: XVI
Unidad: 14
Pragmática: Felicidad
RNM: OcSemicer/OsSemiAb/CiNeut/CaAtIzq
GM: YA ESTAR-TRANQUILO-FELIZ

Traducción: Ya todos se encuentran felices y en paz.
Rol señante: Rol narrador
Nota:

Unidad: 15
RNM: CaAdIzq/OsSemiAb/Mir^{→ cámara}
GM: FIN-HISTORIA

Traducción: Fin
Rol señante: Rol narrador.
Nota:

La seña FIN-HISTORIA, coincide con la descripción del marcador de función de cierre discursivo FIN, señalado por Pérez (2005), en sus datos sobre la Lengua de Señas Venezolana (LSV).

Con respecto a la *función de reparación*, marcada en el inciso (c), Metzger y Bahan (2001) exponen que al observar el estilo de la conversación, toda interacción es sujeta a la posibilidad de errores que se requiere resarcir. Para Schegloff *et al.* (1977), el propósito de resarcir lo que ocurre en la conversación no se limita a los errores y su corrección, sino que también tiene como objetivo buscar las palabras cuando el hablante está tratando de recordar el nombre de alguien. Y en el análisis de Sacks *et al.* (1974), se describe la indicación de la autocorrección (*repair-initiation*

opportunity space), como un periodo en la conversación en el cual el hablante puede componer su discurso por sí mismo, o algún otro participante puede hacerlo. En las lenguas de señas se observa el uso de las señas no manuales (*nonhanded signs* NHS) para componer el discurso y darle continuidad al mismo. De acuerdo con Dively (2001) esta clase de señas léxicas son independientes, son morfemas libres que se producen sin el uso de las manos, denominadas señas no manuales (*nonhanded signs*), por ejemplo, asentir con la cabeza funciona como una afirmación.

En mis datos de la LSM encontré tres señas no manuales (SNM) que sirven para indicar una afirmación SNM:SÍ, una negación SNM:NO, o que algo que se ha dicho es incorrecto, SNM: INCORRECTO⁹. Estas señas no manuales cumplen con la función de reparación descrita.

Veamos los ejemplos tomados de la narración *La Caperucita Roja*, donde se presenta el uso de estas señas nomanuales.

SNM:SÍ

Fragmento: I

Unidad: 2

RNM: CaAt-Ad-Der/OcSemiCer/OcSemiCer/ CaAt-Ad/OcSemiCer
GM: DAR-REGALAR NOMBRE-SEÑA [...]

RNM: CpoAd-At/OcAb/LabDistendidos/CinFruncidoAr
GM: [...] CL:ACCIÓN-CUBRIR-CABEZA [CL:SUPERFICIE-FINA-PLANA] ^

RNM: CaAd-At/OcAb/LabDistendidos/CinFruncidoAr
GM: [...] CL:ACCIÓN-AMARRAR-EXTREMOS [CL:ENTIDAD-FINA] ROJO

RNM: CpoInIzq/OcSemiCer/CaAr-Ab
GM: (Actitud gestual) SNM:SÍ

Traducción: Su seña es ésta, “caperucita roja”. Sí.
Rol señante: narrador

⁹ La descripción de las señas no manuales se presenta en el capítulo 6, apartado 6.2.3.1.

Por otra parte, cabe mencionar que la seña PERDÓN es empleada por algunos de los informantes como una marca de corrección. Es decir, se utiliza para rectificar lo se dice en las elicitaciones, o cuando notan que hay un problema de comunicación, que no se entiende lo que se seña, o que se han olvidado de mencionar algo importante para entender el mensaje. La función de la seña PERDÓN es establecer de forma clara que el nuevo enunciado es el que le permitirá continuar desarrollando el discurso que se desea transmitir, reformular su discurso.

9.2. CONVENCIONES PARA LA TRANSCRIPCIÓN DE LA NARRACIÓN DE LA LSM

La transcripción del texto narrativo se divide en escenas o fragmentos que hacen referencia a una acción determinada. Estas escenas a su vez se segmentan en unidades proposicionales. Se considera como unidad o proposición toda seña o señas que tuvieran relación en la predicación de un evento determinado.

En la transcripción de la narración de *La Caperucita Roja* se observan unidades de distinta complejidad. Hay unidades compuestas de una serie de señas, en donde se distingue diferentes consituyentes de manera explícita (sujeto, verbo, objeto); así como oraciones que pueden analizarse como coordinadas o subordinadas, que forman parte de una misma unidad. Asimismo se aprecian unidades que constan de una sola seña. Por otra parte, sobresale el papel de los rasgos no manuales en la notación. Se describe con detalle la actividad que en cada instante del relato cumplen los articuladores activos: la cabeza, los ojos, la boca, la lengua, la nariz, las cejas. Anoto además cuándo alguna parte del cuerpo describe una articulación significativa, por ejemplo, la orientación del tronco, de la cabeza, que entre otras cosas nos refiere a la deixis.

Cada unidad aparece con la glosa correspondiente y cuenta además con la traducción al español. He procurado que esta traducción sea lo más cercano a lo expresado por los señantes. El

siguiente ejemplo sirve de punto de partida para abordar cada uno de los elementos que involucra la transcripción del discurso narrativo.

NARRACIÓN: LA CAPERUCITA ROJA

Fragmento II (0:00:45:03) del cuento “La Caperucita Roja”

Unidad: 2

Pragmática: _____ Felicidad
 RNM: _____ CaAt-CaLat/OsAb/CinFrunci do/OcApret/Mir^{→neutra}
 GM: CL:CAMINAR-CON-DISTRACCIÓN[ENTIDAD-BIPEDA^{|caperucita roja|}]^{L1→L2}

Traducción: Caperucita roja caminaba contenta

Rol señante: narrador

Nota: La Caperucita Roja se establece en el espacio L2 (derecha)

Unidad: 3

RNM: CpoErguido/CiNeut/OsSemiAb/Mir^{→cámara}
 GM: PERSONA PERSONA^{|plural|}

RNM: _____ OcAb/OsAb/ Mir^{→y}
 GM: TODO ESTAR-EN[ENTIDADES-MÚLTIPLES] (...→)
 MD:CL:ENTIDADES-MÚLTIPLES_x
 MA:VER^{x(L3)→y |caperucita roja|}

Traducción: Todas las personas veían a caperucita roja

Rol señante: público

Nota: La MD mantiene la misma CM referente a las entidades múltiples. Pero además el señante realiza o expresa la acción de ver, con su actitud gestual. De acuerdo con Liddell (2003) este sería un ejemplo del espacio figurado donde el señante forma parte de ese espacio, es decir, él es una de las personas (entidades múltiples) que voltean a ver a la caperucita.

Para presentar las narraciones de la LSM, parto del supuesto de que este tipo de discurso está formado por varios fragmentos, los cuales están relacionados con el desarrollo de la historia, cambio de escenarios, o de roles. Así, en la primera línea se encuentra la etiqueta de *Fragmento*, seguido de la escritura de un número romano. Este número indica cuál es el fragmento de la narración que se transcribe, y además entre paréntesis aparece el tiempo de grabación.

Ahora bien, la segunda línea corresponde a la *Unidad*, y el número que le sigue identifica el orden de las oraciones. Cada fragmento de la narración lo segmenté en unidades y para ello utilicé

un criterio semántico, es decir, identifiqué como unidades a la seña o conjunto de señas que predicaran sobre un evento y sus participantes. Así, en la transcripción se consideran las oraciones que están compuestas de una secuencia de señas, así como aquellas que consisten en una actitud gestual como, por ejemplo, un movimiento de cabeza y mirar hacia un lugar específico, que implican una referencia pronominal o locativa.

En la tercera línea se anotan los elementos que hacen referencia a la *pragmática* de la oración, y se anota si el señante presenta una actitud gestual de felicidad, enojo, tristeza, nerviosismo, etc. Este renglón etiquetado como *pragmática*, no aparece en todas las unidades de la transcripción de las narraciones. Es un punto que requiere de mayor discusión y análisis, pues es posible distinguir entre rasgos no manuales que son parte de la fonología de la lengua, algunos otros que son partícipes de la sintaxis, y otros más que son empleados para aportar otro tipo de información, por ejemplo, un estado de ánimo, etc.

Antes de continuar con el cuarto renglón es necesario abordar el renglón de la glosa manual (GM) que ocupa la quinta línea. En el renglón correspondiente a la *Glosa Manual* (GM) se representan las señas hechas por los articuladores activos, usando palabras del español en mayúsculas, que glosen el sentido aproximado de las señas correspondientes. Cuando sólo se incluya ese ítem, se entenderá que no se observa presencia de RNM (caso excepcional, pues en la gran mayoría se observa el uso del componente de rasgos no manuales), y que la articulación se realiza con ambas manos, o con la mano dominante, que es la derecha en las narraciones analizadas.

En cambio, el uso de ambos articuladores activos de manera simultánea y con significados diferentes se especifica a través de la notación de MA y MD en dos gradas (una debajo de la otra), como aparece en el siguiente ejemplo.

Fragmento II (0:00:45:03) del cuento “La Caperucita Roja”

Unidad: 4

RNM: CaAd/OcAb/OsAb/Mir^{→MA}

GM: MD: VER[ENTIDADES-MÚLTIPLES]^{1|Personas|→y |caperucita roja|}

MA: CAMINAR-CON-DISTRACCIÓN[ENTIDAD-BIPEDA_y]

Traducción: Las personas ven a la caperucita caminar.

Rol señante: narrador

Nota: La configuración manual clasificadora ENTIDAD-MÚLTIPLE cambia su orientación para indicar que están viendo a la caperucita.

La glosa manual tiene una serie de especificaciones que aparecen en el cuadro de convenciones para la transcripción de la glosa que se presenta en el apartado de la transcripción del nivel morfosintáctico (v. capítulo 2, apartado 2.7).

Con respecto a la cuarta línea, en esta se anota el componente de rasgos no manuales (RNM). Los rasgos no manuales se coarticulan con cada una de las señas léxicas que aparecen en el renglón marcado como GM (glosa manual). Este componente incluye los rasgos no manuales de la cabeza, cuerpo, cara (cejas, nariz, lengua, boca, ojos), así como la orientación y movimiento que pueden presentar. También se anotan los rasgos no manuales que hacen referencia a la articulación bucal que semeja la articulación de los fonemas vocálicos, y se transcribe como /o/, /a/, /u/. Estos rasgos se producen de manera simultánea con algunas señas.

En el ejemplo anterior aparece transcrito como “CaAd” el movimiento que se hace de la cabeza hacia delante, “OcAb” indica que los ojos se encuentran abiertos (inusualmente), “OsAb” se refiere a que la boca está abierta, y finalmente aparece como “Mir →” la dirección que sigue la mirada del señante, que en esta unidad 4 se dirige hacia la mano activa (MA). Los cambios en la dirección de las señas, de la postura corporal, de la mirada, etc., son elementos que pueden tener un

valor deíctico, por tanto es importante anotarlos para el análisis morfosintáctico de la lengua¹⁰. En el caso específico de las narraciones, este tipo de rasgos nos aporta información sobre el rol que juega el señante durante el discurso.

Sólo queda mencionar que algunas de las unidades aparecen con una línea arriba del renglón correspondiente a los RNM, en esta línea se anota aquellas convenciones que implica el reconocimiento de los rasgos no manuales gramaticalizados como, por ejemplo, la negación (**neg**), que consiste en un movimiento de lateral de cabeza (voltar repetidamente de izquierda a derecha y viceversa). O, la pregunta (**preg**), que consiste en elevar las cejas al inicio de la frase interrogativa y relajarlas al final de la misma. Este tipo de convenciones están presentadas en la tabla de convenciones para la transcripción de la glosa.

En el renglón de *Traducción* se dan traducciones libres al español, lo más aproximadas al contenido real de la expresión de la LSM. Con respecto al nivel etiquetado como *Rol del Señante* anoto sólo el rol que tomaba el señante al seguir la narración. Finalmente, en *Nota* hago mención de algunas observaciones que contribuyen al análisis del fragmento o unidad.

¹⁰ Las direcciones posibles son denominadas por algunos investigadores (Oviedo 2001) como coordenadas, las cuales son definidas sobre un espacio tridimensional cúbico concebido en frente del señante.

9.3. CORPUS DE LA LSM: NARRACIÓN DEL CUENTO “LA CAPERUCITA ROJA”

CORPUS DE LENGUA DE SEÑAS MEXICANA (M.Cruz Aldrete)

LUGAR: MÉXICO, D. F.

TEMA: CUENTO “LA CAPERUCITA ROJA”

VIDEOGRABACIÓN REALIZADA POR: MIROSLAVA CRUZ ALDRETE

INTÉRPRETE DE LSM A ESPAÑOL. ALFONSO ACOSTA Y MIROSLAVA CRUZ.

INTÉRPRETE DE ESPAÑOL A LSM:

ROL SEÑANTE: EDGAR SANABRIA

TRANSCRIPCIÓN: MIROSLAVA CRUZ ALDRETE

FECHA DE VIDEOGRABACIÓN: 02 MAYO 2002

FECHA DE TRANSCRIPCIÓN: 28 MAY 02, 28 DIC 2005-07 ENERO 2006.

9.4. FRAGMENTO: I (0:00:00:00)

Unidad: 1

RNM: CaAt-Ad-Der/OcSemiCer/CiAr

GM: ÍNDICE →L HISTORIA EXPLICAR NOMBRE

RNM: /a/ CaAt-Ad-Der [...] CpoErguido/CaAt-Ad/OCAB CiAr/OcSemiCer/CaLad

GM: #L-A-C-A-P-E-R-U-C-I-T-A ROJO

Traducción: La historia que voy a contar se llama la caperucita roja

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 2

RNM: CaAt-Ad-Der/OcSemiCer/OcSemiCer/ CaAt-Ad/OcSemiCer

GM: DAR-REGALAR NOMBRE-SEÑA [...]

RNM: CpoAd-At/OcAb/LabDistendidos/CinFruncidoAr

GM: [...] CL:ACCIÓN:CUBRIR-CABEZA[CL:SUPERFICIE-FINA-PLANA] ^

RNM: CaAd-At/OcAb/LabDistendidos/CinFruncidoAr

GM: [...] CL:ACCIÓN:AMARRAR-EXTREMOS [CL:ENTIDAD-FINA] ROJO

RNM: CpoInIzq/OcSemiCer/CaAr-Ab

GM: SNM: SÍ

Traducción: Su seña es ésta, “caperucita roja”. Sí.

Rol señante: narrador

Nota: Se transcribe posteriormente como SEÑA-CAPERUCITA

Unidad: 3

RNM: CinFruncidoAr/OcSemiCer/CpoErguido CaAt/CinFruncidoAr
GM: UNO DÍA ANTES/ TIEMPO-ATRÁS

RNM: CpoInIzq/CaInDer/MirDer OcAb-OcSemiCer/CaIncDer/CinFruncido
GM: ÍNDICE^{→L(der)} SEÑA-CAPERUCITA ROJO

RNM: CaInDer/CinFruncido^{neg} CaIncDer/CinFruncido^{neg}
GM: TODAVÍA-NO VESTIR TODAVÍA-NO

Traducción: Hace tiempo (cuando) la caperucita roja todavía no se vestía (de caperucita) roja.
Rol señante: narrador

Unidad: 4

RNM: CiNeut/CaAt-Ad-Der/CpoInIzq/OcSemiCer/LabInfAd
GM: ÍNDICE^{→L1} NIÑO

RNM: OcSemiCer-OcAb/CaMovAltIzq-Der/CinFruncido/u/
CL: DESPLAZAR[TRAYETORIA-ARCO][ENTIDAD-BÍPEDA] [CONTINUATIVO]

Traducción: La niña caminaba despreocupadamente.

Rol señante: narrador

Nota: La seña verbal se realiza con una trayectoria corta en arco. Aspecto continuativo.

Unidad: 5

RNM: CiAr-CiNeut/OcAb/CpErguido^t CinFruncido/a/Mir^{→y (caperucita)}/CaAg
GM: ABUELO VER^{x→y |abuelo- caperucita|}

Traducción: El abuelo la ve

Rol señante: narrador

Nota: Las cejas se levantan y bajan, acompañado de un pequeño cabeceo hacia atrás = Marcación de tópico.

Unidad: 6

RNM: Intens/u/OcApret/Mir^{→cámara}^{pred}
GM: BONITO NIÑO

Pragmática: Felicidad

RNM: Mir^{→MA}/CinFruncido/OsSemiAb/
GM: DESPLAZAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA] [CONTINUATIVO]

Traducción: ¡Qué niña tan bonita pasea!

Rol señante: narrador

Nota: Señal verbal trayectoria muy corta. Movimiento en arco.

Unidad: 7

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: CaAd/OcCer/LabDistendidos CaAd-At/OcCer/LabDistendidos

GM: ABUELO SENTIR- EMOCIÓN SNM: SÍ

Traducción: La abuela se emocionaba

Rol señante: abuelo

Nota: En el renglón de pragmática se marca como “felicidad” la modalidad oracional con la que el señante en su papel de narrador expresa este enunciado. Es decir, actitud gestual de estar feliz .

Unidad: 8

RNM: OcSemicer/CaAd-At/LabDistendidos

GM: ÍNDICE^{→x [abuelo]} MAMÁ (falso arranque) ABUELO

Traducción: (sic) mamá... abuelo

Rol señante: narrador

Nota: la seña MAMÁ se hace con un solo segmento, es decir, se articula de manera incompleta, por lo que la considero falso arranque.

Unidad: 9

RNM: CaAd-At/OcSemiCer/CpoErguido/LabDistendidos/Mir^{→MA}

GM: CL: ACCIÓN: BUSCAR-EN-ALGÚN-CONTENEDOR

Traducción: (...) la abuela busca algo.

Rol señante: abuela

Nota: Entidad con volumen =CM 5 bimanual. El Rol señante cambia su postura corporal para tomar el Rol del abuelo.

Unidad: 10

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: _____ CaAd/Mir^{→MA/MD}

GM: [...] CL: ACCIÓN: SOSTENER-DE-UN-EXTREMO [CL: ENTIDAD-CON-VOLUMEN_z]

RNM: CaAd/Mir^{→y (caperucita)}

GM: ROPA_z

Traducción: la abuela encuentra la ropa (la caperuza)

Rol señante: abuelo

Nota:

Unidad: 11

RNM: OcApret/LabProtruidos/Mir^{→y}

GM: [...] REGALAR^{x→y}

Traducción: la abuela se la regala

Rol señante: abuela

Nota: Deixis corporal y visual (hacia la caperuza), DI y OR, hacia el espacio donde se ubica a la caperucita, y termina el enunciado con la vista y OR corporal hacia la cámara.

Unidad: 12

RNM: OcAb/CiAr/LabDistendidos CpoErguido/CaNeut OcAb/CiAr/a/Mir^{→arriba (abuela)} /CpoInIzq
GM: SEÑA-CAPERUCITA ROJO SORPRENDER

Traducción: La Caperucita se sorprende

Rol señante: caperucita roja

Nota: Deixis visual y corporal hacia donde está la abuela y el regalo. El cuerpo inclinado hacia al izquierda así como las otras marcas deícticas y corporales indican el cambio de Rol. (Recordemos que aquí la caperucita todavía no es caperucita).

Unidad: 13

RNM: _____ OcAb/a/
GM: [...] CL: ACCIÓN: CUBRIR-CABEZA [CL: SUPERFICIE-FINA-PLANA]

RNM _____ OcAb/a/
GM [...] CL: ACCIÓN: AMARRAR-EXTREMOS [CL: ENTIDAD-FINA]^[caperuza]

Traducción: Caperucita toma la caperuza y se la pone

Rol señante: caperucita roja

Nota: seña bimanual “CUBRIR”

Unidad: 14

Pragmática:

RNM: _____ OcAb/CiAr/a/
GM: [...] MD: CL: ENTIDAD-CUBRIR-CABEZA^[caperuza]
MA: CL: ACCIÓN-MODELAR

Traducción: La caperucita modela su caperuza

Rol señante: caperucita roja

Nota: Transcribo como seña verbal CL: ACCIÓN-MODELAR aquella en la que el señante en su rol de caperucita ejecuta la acción como si estuviera frente a un espejo en donde pudiera ver lo bien que le queda la ropa.

Unidad: 15

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: _____ OcAb/CiAr/a/

GM: [...] MD: CL: ENTIDAD-CUBRIR-CABEZA^[caperuza] (...→)

_____ pred
_____ CaA-At/Intens1
MA: MUY-BONITO

Traducción: La caperuza es muy bonita

Rol señante: caperucita roja

Nota:

Unidad: 16

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: _____ OcAb/CiAr/a

GM: MD:CL: ENTIDAD-CUBRIR-CABEZA^[caperuza] (...→) CaAt/OsAb/Mir^{→arriba-izq}
MA: ROJO

Traducción: Es una bonita caperuza roja abuela

Rol señante: caperucita roja

Nota: El señante orienta su cuerpo para mirar y dirigir las señas hacia el espacio donde se ubica el personaje de la abuela, correspondiente a una persona de baja estatura, en este caso de una niña, hacia un adulto, donde ambos se encuentran de pie.

Unidad: 17

RNM: _____ OcApret/OsSemiAb/CiNeut/Mir^{→arriba-izq}

GM: CL: ACCIÓN: CUBRIR-CABEZA [CL: SUPERFICIE-FINA-PLANA]

RNM: _____ OcApret/OsSemiAb/CaAg/CiAr/a/Mir^{→abajo}

GM: CL: ACCIÓN: AMARRAR-EXTREMOS [CL: ENTIDAD-FINA]^[caperuza]

Traducción :Caperucita roja se viste de caperucita roja

Rol señante: caperucita

Nota: las unidades 13, 14, 15 y 16 se encuentran relacionadas debido a que se mantiene una seña “huella” que permite que el discurso continúe, pues se refiere a la misma entidad, en este caso “la caperuza” que es regalada a la niña. A diferencia de esta unidad 17 donde son dos predicados clasificadores que forman parte de una sola unidad.

Unidad: 18

RNM: CaAt-Ad/Mir^{→ cuerpo señante} pred
GM: VESTIR^[caperuza] OcAb/OsAb/CaMovAltIzq-Der
BONITO^[mirada hacia el abuelo]

Traducción: Es una ropa bonita.

Rol señante: caperucita

Nota: Traduzco como ROPA pues la siguiente seña BONITO es un modificador de un sustantivo, presenta la estructura de una frase nominal. Por otra parte la seña BONITO es una seña que sirve de ejemplo de señas que no son dirigidas, pero que en esta oración el cuerpo del señante y su mirada es hacia la abuela.

Unidad: 19

Pragmática: _____ Felicidad

_____ Exclamación

RNM: CaAd-At/ OsAb/OcApret CpoErguido/CpoOrientado a la cámara

GM: GRACIAS^{→y [abuela]} ABUELO

Traducción: ¡Gracias abuela!

Rol señante: caperucita

Nota: La seña GRACIAS dada la flexión que presenta verbo demostrativo DAR-GRACIAS^{→y}, el señante voltea hacia el espacio donde está la abuela.

Unidad: 20

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: CaRep/Mir^t_{→abajo-der}

GM: ABUELO (2x)

RNM: OcSemiCer/CaInDer/CpoInIzq/ Mir^{→abajo-der} OcSemiCer/CaInDer

GM: REGALAR^{x→y} QUERER^{x→y} (abuela a caperucita)

Traducción: Abuelo (le dice) muy bien. Te quiero mucho

Rol señante: narrador y abuelo

Nota: En el renglón de pragmática se marca como “felicidad” la modalidad oracional con la que el señante expresa este enunciado. Es decir, actitud gestual de estar feliz . Interpreto que el señante anuncia el rol de la abuela al articular la seña ABUELO, y posteriormente realizar las siguientes oraciones asumiendo el rol de la abuela.

Unidad: 21

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: OcSemiCer/CpoErguido/CaInDer/CpoInIzq/

GM: BESAR[MEJILLA]^{y→x} (caperucita al abuelo)

Traducción: El abuelo es besado por caperucita roja en la mejilla

Rol señante: narrador

Nota: La seña parte del lugar de la *caperucita* que es el espacio a la derecha del señante, por lo cual se puede decir que la caperucita es quien realiza la acción de besar a la abuela y no al revés.

Unidad: 22

RNM: CaAt-Ad/LabComAb/OcSemiCer/Mir^{→cámara}

GM: ABUELO ÍNDICE^{→L1} DEJAR-AHÍ^{→L1}

Traducción: El abuelo se queda allí

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 23

RNM: OcAb/CiAr/OcSemiCer/OsSemiAb

GM: APARTE/PASAR-A OTRA-COSA

Traducción: Pasar a otra cosa

Rol señante: narrador

Nota: La seña OTRA-COSA se realiza con una CM 5.

9.5. FRAGMENTO II

Unidad: 1

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: _____^t OcAb/OsAb/CaIncDer/Mir^{→izq} CiAr/OcAb/OsSemiAb

GM: ÍNDICE^{→L1} SEÑA-CAPERUCITA ROJO VESTIR CONTENTO

Traducción: Ahí la caperucita roja (ya) vestida (de caperucita) estaba contenta.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 2

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: _____ CaAt-CaLat/OsAb/CinFrucido/OcApret/Mir^{→neutra}

GM: CL:CAMINAR-CON-DISTRACCIÓN[ENTIDAD-BIPEDA]^{L1→L2} [caperucita roja]

Traducción: Caperucita roja caminaba contenta

Rol señante: narrador

Nota: Se establece en el espacio L1 (derecha)

Unidad: 3

RNM: CpoErguido/CiNeut/OsSemiAb/Mir^{→cámara}

GM: PERSONA^{|plural|} (2x)

RNM: _____ OcAb/OsAb/ Mir^{→y}

GM: TODO ESTAR-EN[ENTIDADES-MÚLTIPLES] (...→)

MD:CL:ENTIDADES-MÚLTIPLES_x

MA:VER^{x(L3)→y} [caperucita roja]

Traducción: Todas las personas veían a caperucita roja

Rol señante: público

Nota: La MD mantiene la misma CM referente a las entidades múltiples. Pero además el señante realiza o expresa la acción de ver, con su actitud gestual. De acuerdo con Liddell (2003) este sería un ejemplo del espacio figurado donde el señante forma parte de ese espacio, es decir, él es una de las personas (entidades múltiples) que voltean a ver a la caperucita.

Unidad: 4

RNM: _____ CaAd/OcAb/OsAb/Mir^{→MA}

GM: MD:CL:VER[ENTIDADES-MÚLTIPLES]^{x(L3)→y} [caperucita roja]

MA:CL:CAMINAR-CON-DISTRACCIÓN[ENTIDAD-BIPEDA_y][→] [caperucita roja |

Traducción: Las personas ven a la caperucita caminar.

Rol señante: narrador

Nota: La configuración manual clasificadora ENTIDAD-MÚLTIPLE cambia su orientación para indicar que están viendo a la caperucita.

Unidad: 5

RNM: CaAd/OcAb/OsAb

GM: VER[CL:ENTIDADES-MÚLTIPLES]^{x→y}|caperucita roja|

Traducción: Las personas la ven

Rol señante: narrador

Unidad: 6

Pragmática:

RNM: OcAb/CiAr/OsAb/u/ /u/OcAb/Mir^{→cámara} CaAd/a/

GM: GUA PORQUE VER^{x→y} ROPA BONITO UNO ROJO ROPA BONITO

RNM: OcAb/CiAr/OsAb/u/

GM: CL:VER[ENTIDADES-MÚLTIPLES]

Traducción: ¡Uy! Porque ven la ropa bonita roja, una ropa roja bonita ellos ven.

Rol señante: narrador

Nota: El señante es parte de este espacio figurado, así que rota la cabeza hacia la derecha para ver como se aleja la caperucita.

Unidad: 7

RNM: /CaAtlizq/Mir^{→derecha}

GM: PERSONA (2x) VER[CL:ENTIDADES-MÚLTIPLES]^{x (L3)→y} |caperucita roja| [...]

Traducción: Las personas la ven

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad:8

RNM: CaRotDer/OsAb/ Mir^{→der}

GM: [...] CAMINAR-CON-DISTRACCIÓN [ENTIDAD-BIPEDA]^[CONTINUATIVO] (...→)

RNM: CiAr/CaAdDer/Mir^{→der}

GM: [...] MD: CL:CAMINAR[ENTIDAD-BIPEDA]

MA:BONITO

Traducción: Las personas ven a la persona (caperucita) bonita irse

Rol señante: público

Nota: La seña BONITO no es una seña con dirección pero en este caso se utiliza una deixis visual, la mirada y el cuerpo se orientan hacia donde se ubica la caperucita.

Unidad: 9

RNM: OcSemiCer/MeAd/CaAdIzq

GM: PROXIMO/EN (3X)

Traducción: Después

Rol señante: narrador

Nota: La seña se hace con un movimiento circular.

9.6. FRAGMENTO III

Unidad: 1

RNM: OcSemiCer/CaAt/Mir^{→cámara} CaAt-AdDer/ Mir^{→MA}
GM: MAMÁ ESTAR-EN[CL: ENTIDAD-CIRCULAR] (...→)

RNM: OcCer/CaAdIzq
MD:CL: ENTIDAD-CIRCULAR
MA:CL: COCINAR^[IMPERFECTIVA] COMIDA

Traducción: La mamá estaba cocinando la comida.

Rol señante: narrador

Nota: Interpreto como entidad circular al recipiente donde está haciendo la comida.

Unidad: 2

RNM: CaMovAltIzq-Der/CpoErguido/Mir^{→cámara} CaAt/CaRotDer/OcSemiCer/LabInfAd/Mir^{→cámara}
GM: VENIR-A^{→L} HOMBRE^MADERA

Traducción: Llega el leñador.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 3

RNM: CiAr/OcCer/CaAt/LabProtruidos/Mir^{→izquierda} CaAd/CiAr/Mir^{→izq}
GM: ÍNDICE^{→x} LLAMAR-ATENCIÓN^{→y |mamá|}

Traducción: Ven.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 4

RNM: CinFruncidoAr/OcSemiCer/CpoAd/CaAg
GM: AVISAR^{1→2 (leñador a mamá)} MAS (2X)

Traducción: Te aviso mucho (sic)...

Rol señante: Leñador

Nota:

Unidad: 4'

RNM: /a/ CiAr/OcSemiCer CaAtIzq/OcSemiCer/OsSemiAb
GM: ALLÁ^{→L1} ABUELO ALLÁ^{→L1 |abuelo|} ENFERMO^t

Traducción: (...) la abuela está enferma.

Rol señante: leñador.

Nota: Se hace una CM "A", que se orienta para formar una seña deíctica "allá"

Unidad: 5

RNM: $\frac{\text{CaAdIzq/OsSemiAb}}{\text{CaAdIzq}}$
GM: NECESITAR $\overset{\rightarrow x}{\text{ÍNDICE}}^{(L1)}$ DESPLAZAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA] $^{L2 \rightarrow L1}$

RNM: $\frac{\text{CinFruncidoAr/CaAdIzq}}{\text{CinFruncidoAr/CaAdIzq}}$

GM: VER $^{y \rightarrow x}$ |mamá-abuela|

Traducción: Necesita (que) tú vayas a verla.

Rol señante: leñador

Nota: Asimilación entre la seña verbal DESPLAZAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA] y VER, la seña verbal VER no parte de la ubicación (Po), sino que comienza en una ubicación próxima al cuerpo del señante (To).

Unidad: 6

RNM: $\frac{\text{CaAd/CinFruncidoAr/CpoInIzq}}{\text{CaAd/CinFruncidoAr/CpoInIzq}}$

GM: AYUDAR $^{\rightarrow 2}$ (mamá-abuela)

Traducción: Ayúdala

Rol señante: leñador

Nota:

Unidad: 7

RNM: $\frac{\text{UmArriba/CaRotIzq}}{\text{UmArriba/CaRotIzq}} \frac{\overset{\text{neg}}{\text{OcSemiCer/CiAr}}}{\text{OcSemiCer/CiAr}}$
GM: ALGO NO-SABER DAÑAR

Traducción: No sé si tiene (algún) daño.

Rol señante: leñador

Nota: ¿Modalidad oracional imperativo? Hay una rotación de cabeza izquierda, hombros hacia arriba, puedo indicar que esto es una modalidad oracional como PODER.

Falta buscar el significado de L con las puntas hacia el frente del destinatario, etc. etc. yo creo que es la seña DAÑAR.

Unidad: 8

RNM: $\frac{\text{OcSemiCer/CaAd}}{\text{OcSemiCer/CaAd}} \frac{\overset{/u/}{\text{ÍNDICE}}}{\text{ÍNDICE}}^{\rightarrow 2}$ |mamá|

GM: QUIZÁ NECESITAR

Traducción: Quizá te necesite

Rol señante: leñador

Nota:

Unidad: 9

RNM: $\frac{\text{OcCer}}{\text{OcCer}} \frac{\text{CaInDer}}{\text{CaInDer}}$
GM: $\overset{\rightarrow 1}{\text{ÍNDICE}}$ BUENO

RNM: $\frac{\text{OcSemiCer/CinFruncido/CaInDer}}{\text{OcSemiCer/CinFruncido/CaInDer}} \frac{\text{CinFruncido/LabComAb/CaAd}}{\text{CinFruncido/LabComAb/CaAd}} \frac{\text{OcAb/CinFruncidoAr}}{\text{OcAb/CinFruncidoAr}}$
GM: $\overset{\rightarrow 1}{\text{ÍNDICE}}$ AYUDAR $^{1 \rightarrow 2}$ PODER

Traducción: Yo te puedo ayudar

Rol señante: leñador

Nota: Este enunciado se realiza con un cabeceo de atrás hacia delante, es una marca de aspecto.

Unidad: 5

RNM: _____ CaAg-CaNeut

GM: PONER-SOBRE[CL:SUPERFICIE-CIRCULAR]

Traducción: pone una tapa.

Rol señante: narrador

Nota: El Rol señante es parte del espacio figurado, no puedo definir con seguridad si está haciendo el rol de mamá, ya que sus señas y su cuerpo se orientan hacia la cámara .

Unidad: 6

RNM: LabDistendidos/Mir^{→Der}

GM: VEN^{→y (derecha)}

Traducción: Ven (caperucita)

Rol señante: mamá

Nota: El Rol señante orienta la señas hacia el espacio de la derecha, se supone que de ese lado viene llegando la caperucita a la casa de su mamá.

9.8. FRAGMENTO V

Unidad: 1

Pragmática: _____ Feliz

RNM: _____ CiAr/OcAb/OsAb

GM: NIÑO SEÑA-CAPERUCITA CONTENTO

RNM: _____ CiAr/OcAb/Mir^{→cámara}

GM: CL:ACCIÓN:CAMINAR-DESPREOCUPADO^[CONTINUATIVO]

Traducción: La caperucita entra feliz y despreocupada caminando

Rol señante: narrador

Nota: hay una asimilación entre la seña CONTENTO y en el predicado clasificador siguiente, pues no se utiliza la CM:1 sino la misma configuración manual de la seña que le precede, con un cambio de orientación (palma a PH) y una trayectoria en forma de arco.

Unidad: 2

RNM: CpoInIzq/CiAr/CaAdIzq/Mir^{→der} /u/ CinFruncidoAr/Mir^{→der}

GM: VENIR^{→y(der)} AVISAR^{1→2} POS-K^{→2} ABUELO^mUJER

_____ pred

RNM: OcSemiCer

GM: ÍNDICE^{→L1} ENFERMO

Traducción: Ven (caperucita) te aviso que tu abuela está enferma

Rol señante: mamá

Notas: las señas que van dirigidas de la madre a la caperucita se realizan con una dirección y mirada hacia abajo.

Unidad: 3

_____ exclamativo
_____ pred
RNM: _____ CiAr/CpoAd/OcAb/a/
GM: ÍNDICE^{→1} ABUELO[^] MUJER ENFERMO

Traducción: ¡Mi abuela está enferma!

Rol señante: caperucita

Nota: Las señas, la deixis visual y corporal van dirigidas hacia la madre. Es la primera vez que la abuela se identifica explícitamente como mujer.

Unidad: 4

_____ rogativo
RNM: _____ Mir^{→izq} _____ Mir^{→MA} _____ CaInIzq
GM: POR-FAVOR ÍNDICE^{→2} |caperucita| LLEVAR-A^{→x} REGALAR COMIDA TODO^{→L} |esta comida|

Traducción: Por favor, llévale toda esta comida

Rol señante: mamá

Unidad: 5

Pragmática: _____ Felicidad
RNM: _____ Mir^{→der} _____ Mir^{→izq}
GM: DECIR-SÍ ^{→|mamá|} (2x) ÍNDICE^{→1} CONTENTO

Traducción: Sí mamá, estoy contenta (de ir)

Rol señante: caperucita

Unidad: 6

RNM: _____ Mir^{→cámara}
GM: CL:ACCIÓN:EMPRENDER-LA-MARCHA

Traducción: Caperucita se va contenta

Rol señante: narrador

Nota: Antes de iniciar el siguiente enunciado se observa un cambio en la postura del Rol señante, asume una postura vertical, y mira hacia la cámara, lo cual indica un cambio de Rol.

Unidad: 7

RNM: CaAt-Ad/Mir^{→der}
GM: ESPERAR ^{1→2} (der)

Traducción: Espérate

Rol señante: mamá

Nota: Se orienta el cuerpo, la mirada y la seña hacia la derecha donde se ubica la caperucita.

Unidad: 8

RNM: _____ Mir^{→Cámara}
GM: MAMÁ

Traducción: Mamá.

Rol señante: narrador

Nota: El señante hace una identificación explícita del rol que asume inmediatamente (la mamá)

Unidad: 9

RNM: Mir^{→AbIzq}
GM: ESPERAR^{→2} |caperucita| ÍNDICE^{→2} (der) OcCer/CinFruncidoAr/
RECORDAR

Traducción: Espérate, recuerda.

Rol señante: mamá

Nota:

Unidad: 10

RNM: OcApret/MovAltIzqDer CaAd/CiAr
GM: ÍNDICE^{→2} IMPORTANTE ACONSEJAR

Traducción: Te aconsejo algo importante

Rol señante: mamá

Nota:

Unidad: 11

RNM: CaAd/CiAr InDer/OcApret
GM: ÍNDICE^{→2} SIEMPRE (2x) MA:CL: ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE ABUELO
MD:CL: TRAYECTORIA-RECTA (2x)

Traducción: Tú (caperucita) siempre debes seguir el camino recto/derecho a la casa de la abuela.

Rol señante: mamá

Nota: Aquí la MD permanece con una CM:1 que sirve de huella para hacer referencia a la caperucita (ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE) y de manera simultánea con la MA se hace referencia a la trayectoria que debe seguir “recta”.

Unidad: 12

neg
RNM: OcAb/Mir^{→der}
GM: DECIR-NO^{1→2}

RNM: OcSemiCer/OsAb/LinPuntAf CiAr/Mir^{→cámara}
GM: ÍNDICE^{→x}|caperucita| OTRO TRAYECTORIA-VUELTA-DERECHA NO

Traducción: No te vayas por otro camino.

Rol señante: mamá

Nota: El Rol señante orienta su cuerpo y dirige la mirada hacia la caperucita.

Unidad: 13

neg+Intens5
RNM: Mir^{→cámara} Mir^{→cámara} OcSemiCer/OsAb/LinPuntAf pred
GM: DECIR-NO PORQUE SEGUIR-CAMINO-DESVIAR NO PELIGRO

Traducción: No porque (sic) no te desvies del camino es peligroso.

Rol señante: mamá

Nota:

Unidad: 14

RNM: _____ OcSemiCer/CpoAd
GM: PODER TRES_{MD} _____ (…→)
MA: ÍNDICE^{→D1} ATRAPAR^{→2}

RNM: /o/ _____ OcApret/CaAd
GM: (…→) _____ (…→)
MA: O MA: ÍNDICE^{→D2} NO-IMPORTAR(CM:T en mejilla)

RNM: _____ OcApret/CaAd
GM: _____ (…→)
MA: ÍNDICE^{→D2} EXTRAVIAR

Traducción: Uno te pueden atrapar, o dos te pueden —no te importa—, tres te puedes extraviar.

Rol señante: mamá

Nota: Las tres oraciones son coordinadas por medio de la boya de lista, se mantiene la referencia utilizando la MD (Liddell 2003), por lo que las considero en una sola unidad.

Unidad: 15

_____ neg
RNM: _____ OsAb/OcApret/CinFruncido
GM: BASTA/JAMÁS/SER-SUFICIENTE (seña emblemática) SALUDAR (2x)

Traducción: No saludes.

Rol señante: mamá

Nota: En las unidades 11,12,13, el Rol señante mantiene una posición frente a la cámara, es decir, el cuerpo y las señas se orientan hacia la cámara. El Rol señante puede ser parte del espacio figurado, y aunque no se dirige a la caperucita permanecer con el rol de mamá. Por otra parte la seña BASTA/JAMÁS/SER-SUFICIENTE aparece en el vocabulario de Serafín aparece como SIN.

Unidad: 16

_____ Condicional
RNM: _____ /u/ _____ CiAr/OcAb _____ /a/
GM: ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-BÍPEDA-DE-PIE] CONOCER INTERJECCIÓN

_____ PREG
RNM: CaAt-Ad/OsAb OcAb/OsAb/Mir^{→y}
GM: DECIR-SÍ^{1→y} SALUDAR

Traducción: Si yo la conozco ¿sí la saludo?

Rol señante: caperucita

Nota: Oración condicional. Cuerpo caperucita orientado a la izquierda, las señas se dirigen hacia el lugar donde está la madre.

Unidad: 17

RNM: CpoErguido/OcSemiCer/CinFruncido/Mir^{→cámara} CpoErguido/i/ CaAt-Ad/CpoInIzq
GM: SALUDAR PLATICAR DECR-SÍ^{1→2}

RNM: neg OcAb/CiAr CinFruncidoAr/CpoAd
GM: PERO EXTRAÑO^{→L} MA:DESPLAZAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA]^{L1→L2}
MD:DECIR-NO^{1→2}

Traducción: Sí saluda y platica pero no con los extraños

Rol señante: mamá

Nota: Las señas se dirigen hacia el espacio de la derecha del Rol señante, donde se localiza la caperucita. La seña EXTRAÑO^{→L} presenta una orientación a la derecha, es una seña no direccional que en este caso tiene una deixis visual y corporal hacia el lado derecho del espacio señante.

Unidad: 18

RNM: OcAb/OsAb/Mir^{→arriba}
GM: ÍNDICE^{→L} SEÑA-CAPERUCITA SORPRENDER DECIR-SÍ^{→y [mamá]}

Traducción: La caperucita se sorprender y le dice sí (a su mamá).

Rol señante: narrador

Notas: Señas hacia la madre

Unidad: 19

RNM: CpoErguido/Mir^{→cámara}
GM: DECIR-SÍ^{→cámara}

Traducción: (Caperucita...) dice que sí.

Rol señante: narrador

Nota: Se dirige el Rol señante hacia la cámara.

Unidad: 20

RNM: OcAb/CiAr/ Mir^{→izq} CiAr/Mir^{→izq} CaAt-Ad
GM: SABER CASA METER POR-FAVOR OBEDECER^{→y}

Traducción: Sabes donde está la casa, metete, por favor obedece.

Rol señante: mamá

Nota:

Unidad: 21

RNM: CpoErguido/Mir^{→cámara}
GM: DECIR-SÍ^{→y} SABER

Traducción: Caperucita le dice que ya sabe a su mamá.

Rol señante: narrador

Nota: Ojo checar video.

Unidad: 27

RNM: _____ Mir^{→cámara} CpoErguido/OcSemiCer/CiNeut
GM: DESPUÉS OTRA-COSA

Traducción: Después (la) otra cosa

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 28

RNM: CaMovAltIzqDer/OcCer _____ OcCer CaAd/Mir^{→izq}
GM: MAMÁ PRÓXIMO/EN (2x) SALUDAR

Traducción: La mamá después le dice adiós

Rol señante: narrador

Nota:

9.9. FRAGMENTO VI

Unidad: 1

RNM: _____ CiAr/OcSemiCer/LinRoll/CaAtAd
GM: CL:ACCIÓN:EMPRENDER-LA-MARCHA-DESPREOCUPADO

RNM: _____ CiAr/OcSemiCer/LinRoll/CaAtAd
GM: MD:CL: DESPLAZAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA]^[DURATIVO]
MA:CL:TRAYECTORIA-NO-RECTA

Traducción: La caperucita camina despreocupadamente.

Rol señante: narrador

Nota: CL:ACCIÓN-EMPRENDER-LA-MARCHA/Sinónimo de CAMINAR:CM S, movimiento bimanual y alterno de brazos.

Unidad: 2

RNM: _____ CiAr/OcSemiCer/ LinRoll/CaAtAd
GM: [...] DESPLAZAR[TRAYECTORIA-NO-RECTA][ENTIDAD-BÍPEDA]^[DURATIVO] →L

Traducción: (la caperucita) sigue caminando

Rol señante: narrador (o caperucita?)

Nota: Aspecto durativo.

Se considera una unidad independiente porque sólo se hace con MA.

Unidad: 3

RNM: _____ CpoErguido
GM: ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE]

RNM: CaAd-At/OsSemiAb/CpoErguido/Mir^{→izq}
GM: DEREPEENTE ENCONTRARSE^{x↔y}

Traducción: La caperucita se encontró con alguien.

Rol señante: narrador.

Nota: Con el índice “y” se correlaciona a la caperucita roja y con “x” al otro participante.

Unidad: 4

RNM: CaInDer/OsAb/OcSemiCer/Mir^{→y (izq)}

GM: MD:CL:ESTAR-EN[ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE] (...→)
MA: SEÑA CONOCER

Traducción: La conoce.

Rol señante: narrador

Nota: Señas orientadas (cuerpo y mirada) hacia la izquierda del señante.

Unidad: 5

Pragmática: Felicidad

RNM: CaInDer/OsAb/OcSemiCer/ Mir^{→y (izq)}

GM: MD: CL:ESTAR-EN[ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE]
MA: SALUDAR

Traducción: Lo saluda.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 6

RNM: OcSemiCer/CaAt/i OcAb/OsAb
GM: ENCONTRARSE^{x→y} SORPRENDER

Traducción: Se encontró con alguien y se sorprendió

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 7

RNM: OcAb/OsAb OcAb/CiAr

GM: MD:CL:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE] (...→)
MA: ÍNDICE^{→L(izq)} LOBO

RNM: /o-b-o/OcAb/CinFruncido

GM: #L-O-B-O

Traducción: Ese es el lobo

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 8

RNM: CaAt/CiAr/OcSemiCer/u-a/Mir^{-y (izq)}

GM: ENCONTRARSE^{x↔y}

RNM: _____ CaInDer/CinFruncido/OcAb/OsAb/Mir^{-y (izq)}

GM: MD:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE]

MA:LOBO

Traducción: Se encontró con el lobo.

Rol señante: narrador

Nota: El señante al introducir el rol del lobo realiza un movimiento del cuerpo y la cabeza hacia tras y abre la boca.

Unidad: 9

RNM: CaInDer/CinFruncido/OcAb/Mir^{-x (der)} _____ preg
CinFruncido/OcAb/OsSemiAb

GM: ESPERAR^{-x [caperucita]} PERDÓN QUE

Traducción: Espérate, perdón ¿quién eres?.

Rol señante: lobo

Nota: El Rol señante mira hacia la cámara y después se orienta hacia la caperuza. Toma el rol de lobo, pero juega con los espacios sustitutos, combinados. Me resulta difícil establecer con seguridad cuando se trata del señante en su papel de lobo y cuando en su papel de narrador.

Unida: 10

RNM: _____ Cp6/CinFruncido/

GM: AVENTAR/ALEJARSE-DE^{1→2} [...]

RNM: _____ CpoInDer/CinFruncido

GM: [...] PRO-1 NECESITAR CL:ACCIÓN- CAMINAR-EMPRENDER-LA-MARCHA

Traducción: Aléjate necesito irme.

Rol señante: caperucita

Nota: Cuerpo inclinado lado derecho, pero las señas se orientan hacia la izquierda y la mirada hacia abajo izquierda donde está el lobo, tal vez por tratarse de un animal.

Unidad: 11

RNM: CaAt/CinFruncido/Mir^{-cámara} CaAt/CinFruncido/Mir^{-cámara}

GM: UN-MOMENTO QUE

RNM: CinFruncido/CaInDer/Mir^{-cámara}

GM: GUSTAR CONOCER

Traducción: Un momento, que me gustaría conocerte.

Rol señante: lobo

Nota: El Rol señante mira a la cámara.

Unidad: 12

RNM: CaInDer/a/CinFruncido/Mir^{→izq} Condicional pred
GM: GUSTAR CONOCER BIEN CaInDer/CinFruncido/Mir^{→izq}

Traducción: Si gustas conocerme está bien.

Rol señante: caperucita

Nota: El lobo se encuentra en el lado izquierdo

Unidad: 13

RNM: OcAb/CpoAd
GM: ÍNDICE^{→2 (cámara)} NOMBRE

Traducción: ¿Cómo te llamas?/¿tú nombre?.

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 14

RNM: CaInDer/o/Mir^{→izq} CaInDer/Mir^{→cámara}
GM: ÍNDICE^{→1} SEÑA-CAPERUCITA ROJO

Traducción: Yo me llamo caperucita roja.

Rol señante: caperucita roja

Nota: El señante voltea hacia la cámara (se presenta ante el público o interlocutor)

Unidad: 15

RNM: CiAr CaInIzq/NaFruncida/Mir^{→cámara} preg
GM: POR^QUÉ SEÑA-CAPERUCITA ROJO

Traducción: ¿Por qué caperucita roja?.

Rol señante: lobo

Nota: POR-QUÉ (variante, seña compuesta documentada en el trabajo de E. Serafín, en el cual se realiza con la CM 1234+/a^ seguida de la seña QUE con un movimiento repetitivo).

Unidad: 16

RNM: /a/ OsSemiAb/CiAr/OcSemiCer/Mir^{→izq}. RotCa OcSemiCer
GM: INTERJECCIÓN POR^QUE TODO_x VER^{x→1}

RNM: Mir^{→seña (cuerpo del señante)}
GM: POS-1 VESTIDO/ROPA^[caperuza] ROJO

Traducción: ¡Ah...! Porque todos me ven mi ropa roja.

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 17

RNM: CpoAt/CaAt-Ad

GM: ANTES ABUELO REGALAR+ME

Traducción: La abuela me la regaló.

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 18

RNM: /a/ /a/CiAr/OcAb/CaAt

GM: INTERJECCIÓN GUAU

Traducción: ¡Ah.! ¡guauu!.

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 19

RNM: OcSemiCer/CiAr/CpoInIzq OcSemiCer/CiAr/CpoInIzq

GM: PERDÓN ÍNDICE⁻¹ IR RÁPIDO (2x)

Traducción: Perdóname (debo) irme rápido.

Rol señante: caperucita

Nota: Como se ha podido observar a lo largo de varios ejemplos en donde el señante intercambia varios roles, algunos RNM como OcApret, por ejemplo, así como la orientación de las señas hacia abajo y a la izquierda corresponden al rol de la caperucita dirigiéndose al lobo, son gramaticales, para establecer concordancias S/A-O/P.

Unidad:20

RNM: CpoAd/CinFruncido/Mir^{-der} preg
CaAt/OcApret
GM: ESPERAR/DETENER⁻² [caperucita] PERDÓN ÍNDICE⁻¹ QUIÉN IR

Traducción: Espérate perdóname, ¿a dónde vas?.

Rol señante: lobo

Nota: El señante utiliza la seña QUIÉN en lugar de la seña DÓNDE, cambia el punto de contacto de la UB de la estructura fonológica de la seña DÓNDE. O según Serafín es la seña de QUIÉN-ES.

Unidad: 21

RNM: Mir^{-izq} /u/CiAr

GM: ÍNDICE⁻¹ IR^{-L1}

RNM: OcSemiCer/CiAr pred CaAt-Ad/OcSemiCer/CiAr OcSemiCer/CiAr
GM: ÍNDICE^{-L1} ABUELO_x MAS (2x) ENFERMO ÍNDICE^{-x(L1)}

Traducción: Voy con la abuela, ella está muy enferma

Rol señante: caperucita

Nota: La seña para indicar 1ª. Persona del singular se realiza con una CM 5.

Unidad: 5

RNM: LinPuntAf/CinFruncido/Mir^{→abajo-izq}
GM: ÍNDICE^{→1} IR^{→L1} ÍNDICE^{→L1(der)} ABUELO

Traducción: Yo voy con la abuela.

Rol señante: caperucita

Nota: Las señas se orientan a la izquierda y hacia abajo donde está el lobo localizado.

Unidad: 6

RNM: CaAt/a/OcApret/Mir^{→arriba-der}
GM: QUIÉN (2x) DÓNDE (2x) ABUELO IR^{→L1}

Traducción: ¿Quién? (sic) ¿A dónde vas con la abuela?.

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 7

RNM: Mir^{→abajo-izq}
GM: ÍNDICE^{→|ojos|} MIRAR

Traducción: Fíjate.

Rol señante: caperucita

Nota: Las señas se orientan hacia el lugar del lobo.

Unidad: 8

RNM: CaInIz/CinFruncido Intens1
GM: IR^{→L1} ÍNDICE^{→L1} ÁRBOL CL:DIMENSIÓN-LONGITUD-ALTO /a/

RNM: Intens1
GM: CL:ENTIDAD-CON-VOLUMEN /a/

Traducción: Ve por allá, hay un árbol grande frondoso(...)

Rol señante: caperucita

Nota: Señas orientadas hacia la derecha para explicar la ubicación de la casa del abuelo. Mira a lo lejos, el personaje de la caperucita.

Unidad: 9

RNM: Mir^{→izq}
GM: (árbol alto y...) MD:CL:ENTIDAD-VERTICAL_x
MA:CASA^{L→AL-LADO-ENTIDAD-VERTICAL (y)}
MI: yA- LADO-DE_x

Traducción: Al lado del árbol (hay) una casa(...)

Rol señante: caperucita

Nota: La entidad vertical está realizada con el antebrazo. La seña CASA se realiza de manera monomanual, se fusiona e incorpora con la entidad vertical.

Unidad: 10

RNM: Mir^{→der} CiAr/ Mir^{→izq}
GM: ÍNDICE^{→L1} POS-1 ABUELO

Traducción: Ahí está mi abuelo

Rol señante: caperucita

Nota: La última parte de la oración se orienta hacia el lobo

Unidad: 11

RNM: /a/ a/Mir^{arriba→der}
GM: INTERJECCIÓN LOBO

Traducción: ¡Ah...! (dice) el lobo.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 12

RNM: /a/ /OcCer/CaInizq neg
GM: INTERJECCIÓN ÍNDICE^{→L1|casa abuela|} a/OcAb/CiAr/CaAd-At
VIVIR NO-SABER

Traducción: Ah...! ahí vive no sabía

Rol señante: lobo

Nota: El señante cambia su rol de narrador para introducir al personaje del lobo.

Unidad: 13

RNM: OcAb/CaInDer
GM: ESPERAR^{→2|caperucita|} QUERER^{→2|caperucita|}

Traducción: Espérate, quiero que tú (...)

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 14

RNM: CinFruncidoAr/OcApret/Mir^{→abajo-izq}
GM: YA DECIR- NO RÁPIDO(2x) IR^{→L1|casa abuelo|}

Traducción: Ya te dije que no. (Me tengo que) ir rápido

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 15

RNM: OcSemiCer/CinFruncido/CaAt
GM: ESPERAR^{→2|caperucita|}

Traducción: Espérate (...)

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 16

RNM: CaAt LinPuntAF/CiAr/Mir^{→cámara}
GM: QUERER^{→2} MEJOR NOSOTROS-DOS DECIDIR

RNM: preg
MeAd
GM: RÁPIDO MAS (2x) CUÁL

Traducción: Quiero mejor que decidamos cual de nosotros dos es más rápido

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 17

RNM: CiAr/Mir^{→der} /o/
GM: PREGUNTAR ÍNDICE^{→2} QUERER^{→2} CL:TRAYECTORIA-RECTA O (...)

Traducción: Te pregunto quieres el camino recto o (...)

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 18

RNM: preg
GM:[...] MD:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE (...→)
MA:TRAYECTORIA-NO-RECTA_A RÁPIDO CUÁL

Traducción: (o) El camino que se desvía es más rápido. ¿Cuál (quieres)?.

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 19

RNM: preg
MeAd/Mir^{→der}
GM: QUIZÁ GANAR QUIÉN

Traducción: Quizá ganes, ¿quién (ganará)?.

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 20

RNM: /a/ Mir^{→abajo-izq} /a/ CaAt/ Mir^{→cámara}
GM: INTERJECCIÓN SEÑA-CAPERUCITA INTERJECCIÓN DECIR-SÍ^{→cámara}

Traducción: Caperucita le dice que sí

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 21

RNM: CpoAd-At CaAt/OcSemiCer Mir^{→cámara}
GM: APARTE/LUEGO LOBO COLMILLUDO BIEN (2x) PENSAR

RNM: /a/ OcSemiCer/CinFruncido/LinRoll OcAb/CpoErguido/Acción de morder
GM: [...] PARA ÍNDICE^{→1} ATRAPAR

Traducción: El lobo colmilludo piensa (mejor) bien, para que la pueda atrapar y comer.

Rol señante: lobo

Nota: Con este enunciado anuncia la presentación del contenido de las siguientes oraciones.

Unidad: 22

RNM: OcCer/CaAt/LabInfAd CaAd-At/Mir^{→der}
GM: DESPUÉS ESPERAR^{→2} MIRAR MEJOR

RNM: CaAg/Mir^{→cámara}
GM: ÍNDICE^{→2} IR-TRAYECTORIA-NO-RECTA^{→L}

Traducción: Espérate, mira mejor tú te vas por el camino que se desvía.

Rol señante: lobo

Nota: Se utiliza la CM:1 para camino recto en este enunciado.

Unidad: 23

RNM:: Mir^{→der}
GM: SEÑA-CAPERUCITA MD:CL: SUPERFICIE-PLANA (...→)

RNM:

GM: MA:DESPLAZAR[TRAYECTORIA-NO-RECTA][CL:ENTIDAD-VERTICAL]^{→L} (...→)

Traducción: Caperucita roja (toma) ese camino que se desvía

Rol señante: lobo

Unidad: 24

RNM: Mir^{→der}
GM: [...] MD:CL: SUPERFICIE-PLANA
MA: MÁS

Traducción: el camino más...

Rol señante: lobo

Nota: El siguiente enunciado va unido a este de la unidad dos, y queda la MD como huella del discurso para hacer alusión al camino desviado.

Unidad: 25

RNM: _____ Mir^{→ der}
GM: [...] MD:CL:SUPERFICIE-PLANA
MA:RÁPIDO

Traducción: el camino más rápido.

Rol señante: lobo

Nota: La unidad 24 y 25 forman un solo enunciado que es *el camino que se desvía es el más rápido*.

Unidad: 26

RNM: _____ pred
_____ Mir^{→ der}
GM: MD:CL:SUPERFICIE-PLANA
MA:LARGO/PROLONGADO/LEJOS

Traducción: el camino recto más largo (...)

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 27

RNM: _____ CinFruncido/CaAg/LabComAb _____ Intens3
GM: PERO ÍNDICE^{→1} ACEPTAR ÍNDICE^{→1} CORRER^[MODALIDAD RÁPIDO] /u/

Traducción: Pero yo acepto, yo corro rápido.

Rol señante: lobo

Nota: Las unidades 26 y 27 forman una sola oración: *El camino recto es más largo pero acepto, yo corro rápido..*

Unidad: 28

RNM: _____
GM: ÍNDICE^{→x [caperucita]} RÁPIDO

RNM: _____ CaAt/OcAb/CinFruncido
GM: DESPLAZAR[TRAYECTORIA-NO-RECTA][CL:ENTIDAD-BÍPEDA]

RNM: CaAt/OcAb/CinFruncido
GM: MD:ENTIDAD-BÍPEDA
MA:VELOZ

Traducción: Caperucita corre veloz por el camino desviado.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 29

RNM: _____ CaAd _____ CpoErguido/OcSemiCer
GM: [...] CAER[CL:ENTIDAD-BÍPEDA] CARRERA ACORDAR DECIR-SI^{→ [lobo]}

Traducción: La caperucita cayó en el engaño, acepta la carrera y le dice que sí al lobo.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 30

RNM: CaAd/Mir^{→cámara}

GM: MA:DESPLAZAR-JUNTO-A[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_x]
MD:DESPLAZAR-JUNTO-A[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_y]
MI: _xJUNTO-A_y

Traducción: La caperucita y el lobo caminan juntos.

Rol señante: narrador

Nota: Son dos predicados clasificadores independientes.

Unidad: 31

RNM: /CaAd/Mir^{→Ad-Ag}

GM: MD: ESTAR-EN[CL: ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE]
MA: YA

RNM: CaAd/Mir^{→Ad-Ag}

GM: ENCONTRARSE^{x [caperucita] ↔y [lobo]}

Traducción: La caperucita y el lobo se encuentran frente a frente.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 32

RNM: CinFruncidoAr/LabDistendidos/ Mir^{→cámara}

GM: MA: ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_x]
MD: ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_y]
MI: _xJUNTO-A_y

Traducción: Ambos se encuentran en el camino frente a frente.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 33

RNM: CinFruncidoAr/Mir^{→cámara}

GM: MD:CL:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_x]
MA:LOBO_y
MI: _xFRENTE_y

Traducción: El lobo frente a la caperucita.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 34

RNM: CinFruncidoAr/Mir^{→izq}

GM:[...] MD:CL:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE]^{↓ [caperucita]}
MA: DECIR^{1→2 [lobo a caperucita]}

Traducción: El lobo le dice a la caperucita (...)

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 35

RNM: _____ OcCer/CaRotDer
GM: [...] MD:DESPLAZAR[TRAYECTORIA-IZQ][CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE]^{→L}

Traducción: vete por el camino que se desvía.

Rol señante: narrador.

Nota:

Unidad: 36 (0:03:41:19)

RNM: _____ Mir^{→cámara} _____ Mir^{→cámara}
GM: [...] MA:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE SABER SEÑA-CAPERUCITA

RNM: _____ OcAb/CpoLadDer
GM: [...] MA:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE
MD:CL:TRAYECTORIA-RECTA

Traducción: Caperucita roja sabe que debe seguir el camino recto (...)

Rol señante: narrador.

Nota.

Unidad: 37

RNM: _____ /a/CpoErguido/CaRotDer/Mir^{→der}
GM: [...] MAMÁ DECIR+PRO-1 (→) MD:SEGUIR-CAMINO-RECTO

Traducción: Mamá me dijo que siguiera el camino recto.

Rol señante: caperucita roja

Nota:

Unidad: 38

RNM: _____ neg _____ LinRoll _____ CaAd-At/Mir^{→izq}
GM: [...] SNM:NO OTRA-COSA/DEJAR MA:CL:TRAYECTORIA-RECTA
MD:CL:TRAYECTORIA-IZQUIERDA

Traducción: (...) no importa, me voy por el otro camino.

Rol señante: narrador

Nota: El Rol señante no utiliza la seña correspondiente a DEJAR/PASAR-A-OTRA-COSA, incluso podría considerarse una seña emblemática, pues los oyentes también la usan para expresar el sentido de “déjalo, no me interesa, no pasa nada”.

Unidad: 39

RNM: CaAt-Ad/CiAr/Mir^{→cámara} /a/ CaRotIzq/Mir^{→izq}
GM: ÍNDICE ^{→ x/izq |caperucita|} MA:VER^{→y}
MD:CL:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_y] ^{|flor|}

RNM: CaRotIzq/Mir^{→izq}
GM: [...] (...→)
MA:FLOR

RNM: Mir^{→cámara}
GM: [...] (...→)
MA:BONITO

RNM: /OsAb/LinAf/Mir^{→abajo-izq}
GM: [...] MA: CL:ACCIÓN:CORTAR-CON-TIJERAS_x
MD: CL:TOMAR[CL:ENTIDAD-CILINDRICA_y] ^{→|ramo flores|}
MI: _x ACTUAR-SOBRE_y

Traducción: La caperucita ve flores bonitas y las corta.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 40

RNM: /a/MeAd
GM: AVENTAR[ENTIDAD-FINA]^{→L} TONTEAR CL:ACCIÓN:VER-HACIA-ARRIBA

Traducción: (La caperucita) está distraída

Rol señante: narrador

Nota: El señante es parte del espacio figurado, no se realiza la seña VER, sino que se ejecuta la acción de ver hacia arriba.

Unidad: 41

RNM: a/LinAf/CaAD-At
GM: MA: CAMINAR-CON-DISTRACCIÓN
MD:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE

Traducción: Caperucita camina distraída.

Rol señante: narrador

Nota: La seña bimanual simétrica CAMINAR se realiza de forma monomanual.

9.11. FRAGMENTO VIII

Unidad: 1

RNM: CiAr/CaAt/Mir^{→cámara} CaAt/CiAr/Mir^{→cámara}
GM: ÍNDICE ^{→L(der)} MD:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE
MA:LOBO

Traducción: El lobo

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 2

RNM: CaAt-CaRotDer/OcSemiCer/LabInfAd

GM: MD:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE^[lobo]
MA:DESPLAZAR[SERPENTEADO-RÁPIDO][ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE]^{→L}

Traducción: El lobo se va rápido

Rol señante: narrador

Nota: La MD se mantiene como huella en el discurso y la MA hace la predicación.

Unidad: 3

RNM: Mir^{→cámara}

GM: MD:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE^[lobo]
MA:VELOZ

Traducción: El lobo se va veloz a la casa del abuelo

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 4

RNM: Mir^{→cámara} OsSemiAb/OcAb/CiAr

GM:[...] LLEGAR-A IMPORTANTE ABUELO YA

Traducción: El lobo ya llega “importante” (pongan atención) con la abuela

Rol señante: narrador

Nota: El señante introduce la seña IMPORTANTE para llamar la atención del espectador.

Unidad:5

RNM: CaInIzq/LinPuntAf/OsSemiAb/CiAr/Mir^{→cámara} Mir^{→cámara} CaAg/Mir^{→cámara}

GM: [...] LLEGAR-A^{→L} SEGUIR-CAMINO-RECTO CASA

Traducción: El lobo llegó a la casa siguiendo el camino recto

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 6

RNM: CaAg/OcSemiCer/CaInIzq neg

GM: [...] METER ADENTRO CASA METER TODAVÍA-NO

Traducción: Se mete a la casa (del abuelo). Todavía no se mete

Rol señante: narrador

Nota: El Rol señante corrige y expresa que el lobo todavía no se mete a la casa

9.12. FRAGMENTO IX

Unidad: 1

RNM: $\frac{\text{Mir} \rightarrow \text{abajo-izq}}{\text{OcSemiCer/CiNeut}} \frac{\text{Despreocupado}}{\text{OcSemiCer/CiNeut}}$
GM: $\text{ÍNDICE} \rightarrow L(x) \text{CAPERUCITA}_x \text{DESPLAZAR}[\text{CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE}_x]$

Traducción: Caperucita estaba tranquila.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 2

RNM: $\frac{\text{CiNeut/LabInfAd/Mir} \rightarrow \text{cámara}}{\text{CiNeut/LabInfAd/Mir} \rightarrow \text{cámara}} \frac{\text{Despreocupado}}{\text{CiNeut/LabInfAd/Mir} \rightarrow \text{cámara}}$
GM: [...] MA:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_x
MD:CAMINAR

Traducción: Caminaba despreocupada, jugando.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 3

RNM: $\frac{\text{CiNeut/LabInfAd/Mir} \rightarrow \text{cámara}}{\text{CiNeut/LabInfAd/Mir} \rightarrow \text{cámara}}$
GM: [...] MA:CL:DESPLAZAR[RECTO-HACIA][CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_y] $\rightarrow x$
MD:CL:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE_x] $\downarrow L$

Traducción: Alguien se dirige a la caperucita.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 4

RNM: $\frac{\text{CiNeut/LabInfAd/Mir} \rightarrow \text{cámara}}{\text{CiNeut/LabInfAd/Mir} \rightarrow \text{cámara}}$
GM: ENCONTRARSE $x \leftrightarrow y$

Traducción: Se encuentra frente a frente con la caperucita.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 5 (04:00: 17)

RNM: $\frac{\text{CiAr/CaAt/OcSemiCer}}{\text{CaInIzq/CaAd-At}} \frac{\text{t}}{\text{CaInIzq/CaAd-At}}$
GM: $\text{ÍNDICE} \rightarrow y \text{HOMBRE} \text{ÍNDICE} \rightarrow y \wedge \text{MISMO} \text{MADERA} \wedge \text{CORTAR} \wedge \text{ÁRBOL}$

RNM:

GM: $\text{ÍNDICE} \rightarrow y \wedge \text{TAMBIÉN} \text{HOMBRE}$

Traducción: El mismo hombre, el leñador.

Rol señante: narrador

Nota: El cuerpo se orienta hacia la izquierda.

Unidad: 6

RNM: CinFruncido/OcApret/Mir^{→abajo-izq}

GM: ENCONTRARSE^{x↔j} |caperucita- leñador|

Traducción: Se encontraron caperucita y el leñador

Rol señante: narrador

Nota:

9.13. FRAGMENTO X

Unidad: 1

preg
RNM: CinFruncido/OcApret/CaAt-Ad/Mir^{→abajo-izq}

GM: ÍNDICE^{→2} |caperucita| HACER ÍNDICE^{↓L} |aquí|

Traducción: ¿Qué haces aquí?

Rol señante: leñador

Nota: Señas dirigidas hacia abajo y a la izquierda, donde se localiza la caperucita.

Unidad: 2

neg
RNM: /a/ Mir^{→arriba-der} Mir^{→arriba-der}
GM: NEGACIÓN (Seña emblemática) ÍNDICE^{→1} IR^{→L1(der)} ABUELO ÍNDICE^{→L1}

Traducción: Yo no... Yo voy con el abuelo (para) allá.

Rol señante: caperucita

Nota: El leñador se encuentra en la parte derecha del espacio señante.

Unidad: 3

RNM: CaAg/Mir^{→abajo-izq}

GM: ÍNDICE^{→L1} |camino| PERO ÍNDICE^{→2} SABER

Traducción: Ese (camino) pero tú sabes (...)

Rol señante: leñador

Nota:

Unidad: 4

Intens2
RNM: CaAd/CaInDer-CaRotIzq

GM: PENSAR ÍNDICE^{→L1} |camino| MA:ÍNDICE^{|camino|}
MD:CL:SUPERFICIE-PLANA-CURVA

Traducción: Piensa, ese camino que se desvía

Rol señante: leñador

Unidad: 5

RNM: _____ /a/
GM: [...] MD:CL:SUPERFICIE-PLANA
MA:LARGO

Traducción: (...) ese camino es muy largo

Rol señante: leñador

Nota:

Unidad: 6

RNM: _____ CaAg/Mir^{→cámara} _____ CinFruncido/CaAd/Mir^{→abajo-izq}
GM: MD:CL:SUPERFICIE-ENTIDAD-CAMINO (→) (...→)
MA:MEJOR MA:TRAYECTORIA-IZQUIERDA^{→L(izq)}

Traducción: Mejor sigue este camino

Rol señante: leñador

Nota: La MD se mantiene como huella para hacer referencia al camino, que se mantienen en la articulación de IR-TRAYECTORIA-OPUESTA.

Unidad: 7

RNM: neg+Intens2 _____ Mir^{→arriba-der} _____ CinFruncido/Mir^{→arriba-der}
GM: SNM:NO CERCA DESPLAZAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA]

Traducción: No, está cerca por (donde) voy.

Rol señante: caperucita

Nota: La negación se realiza con una rotación de la cabeza, no aparece ninguna seña manual específica de la negación.

Unidad: 8

RNM: OcApret/CaAg/CinFruncido/Mir^{→abajo-izq} OcApret/CinFruncido _____pred
GM: RAPIDO (2x) ABUELO ENFERMO(3x)

RNM: _____ Mir^{→abajo-izq} _____ CaAg/Mir^{→izq}
GM: ÍNDICE^{→2} IR^{→L(izq)}

Traducción: Rápido la abuela está muy enferma, tú vete por aquí.

Rol señante: leñador

Nota:

Unidad: 9

RNM: _____ Mir^{→arriba-der}
GM: DECIR-SÍ^{→2} |leñador|

Traducción: Sí.

Rol señante: caperucita

Nota: Señas orientadas hacia donde está el leñador.

Nota:

Unidad: 3

RNM: $\frac{\text{preg}}{\text{CaRotDer/Mir} \rightarrow \text{der}}$
GM: QUE^QUIEN

Traducción: ¿quién es?

Rol señante: abuela

Nota: Debido a la rotación de la cabeza que realiza el señante se puede identificar que el nuevo rol que asume es el de la abuela. Y el lobo ocupa el lado derecho del espacio señante. Por otra parte, la seña QUE^QUIEN coincide esta seña por lo reportado por Esther Serafín.

Unidad: 4

RNM: $\frac{\text{CpoAt/CaAt/CinFruncido}}{\text{ÍNDICE} \rightarrow 1}$ LOBO

Traducción: Yo, el lobo.

Rol señante: lobo

Nota:

Unidad: 5

Pragmática: $\frac{\text{exclamación}}{\text{CaInIzq/CiAr/OcAb/Mir} \rightarrow \text{der}}$
RNM: $\frac{\text{OcAb/CinFruncido/OsSemiAb}}{\text{VETE} \rightarrow 2 \text{ |lobo|}}$ LOBO MALO $\frac{\text{CaInIzq/CiAr/OcAb/Mir} \rightarrow \text{der}}{\text{VETE} \rightarrow 2 \text{ |lobo|}}$ (3x)

Traducción: Vete, lobo malo, vete.

Rol señante: abuela

Nota

Unidad: 6

RNM: $\frac{\text{CaRot}}{\text{SNM:INCORRECTO}}$ $\frac{\text{Mir} \rightarrow \text{cámara}}{\text{UN-MOMENTO}}$

Traducción: No (...) Un momento.

Rol señante: narrador

Nota: El señante dice que no, y recompone el discurso. Es decir, aquí el señante no tendría que haber relatado esta parte, se equivocó.

Unidad: 7

RNM: $\frac{\text{CaRot/Mir} \rightarrow \text{cámara}}{\text{NEGACIÓN (Seña emblemática)}}$

Traducción: No

Rol señante: narrador

Nota: Necesita tiempo para recomponer el discurso y comenzar nuevamente con la secuencia de la historia.

Unidad: 8

RNM: _____ a/Mir^{→MA} LinRoll/OsAb/OcAb/CpoEncogido/Mir^{→cámara}
GM: ABUELO ABRIR-PUERTA ASOMAR

RNM: OcAb/CaAt/OcAb/OsAb/LinRoll/CiAr
GM: [...] CONFUNDIR

Traducción: La abuela abre la puerta y la sorprenden.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 9

RNM: CaRotIzq/LabDistendidos/CinFruncido/Mir^{→der}
GM: ATRAPAR METER

RNM: CaAd-At/LabDistendidos/OcAb/CpoErguido/Mir^{→cámara}
GM: ROPERO

RNM: CaInDer/CinFruncido/CpoErguido/Mir^{→der} CinFruncido/CpoErguido/CaInDer/Mir^{→der}
GM: METER CERRAR-PUERTA

Traducción: Atrapa a la abuela y la mete al ropero.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 10

RNM: CinFruncido/CpoErguido/CaInDer/Mir^{→der} LabDistendidos/CaAt-Ad
GM: CL:ACCIÓN:VESTIRSE VELOZ

Traducción: Se cambia velozmente.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 11

RNM: _____ CaAd/CinFruncido/Mir^{→der}
GM: CL:ACCIÓN:CUBRIR-CABEZA[CL:SUPERFICIE-FINA-PLANA]

Traducción: Se pone un gorro.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 12

Pragmática: _____ Gesto de anciano
RNM: _____ OcSemiCer/CiAr/LabInfAd/CpoEncogido/CaAd/Mir^{→der}
GM: CL:ACCIÓN:PONER-ENCIMA-OJOS[CL: ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]

Traducción: Se pone los lentes.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 13

RNM: OcSemiCer/CiAr/LabInfAd/CaAt CaInDer/OcAb
GM: METER CL:ACCIÓN:TAPAR-CON-COBIJA CAMA

RNM: CaAd/LabDistendidos/Mir^{→MA}
GM: MA:METER[CL:ENTIDAD-BÍPEDA_x]
MD:CL:SUPERFICIE-PLANA_y
MI: _xBAJO_y

Traducción: Se mete debajo de las cobijas.

Rol señante: narrador

Nota:

9.15. FRAGMENTO XII

Unidad: 1 (04:45:14)

RNM: Cp1/CaAt/OcSemiCer CaAt/OcSemiCer/Mir^{→der} CaRotDer^{neg}
GM: ADENTRO ÍNDICE^{→L} SEÑA-CAPERUCITA ROJO NO-SABER

Traducción: La caperucita roja no sabe.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 2

Pragmática: despreocupado
RNM: CaMovAltIzq-Der/a/
GM: DESPLAZAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA]^[CONTINUATIVO]

Traducción: La caperucita camina despreocupada.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 3

RNM: LinRoll/OcAb/CiAr/a/ a/Mir^{→der} CaAt
GM: LLEGAR-A^{→L} CASA YA MA:GOLPEAR-SOBRE_i
MD:CL:SUPERFICIE-PLANA_j
MI: _iSOBRE_j

Traducción: La caperucita llega a la casa

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 4 (0: 04:51:06)

RNM: OsSemiAb/LabProtruidos/CinFruncido/Mir^{→der}

GM: MA: GOLPEAR-SOBRE
MD: CL: SUPERFICIE-PLANA
MI: ¡SOBRE_j

Traducción: ¡Ah..! Tocan a la puerta

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 5

RNM: MeAd/Mir^{→abajo}

GM: VOZ FINGIR/ENGAÑAR

Traducción: Finge la voz

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 6

RNM: CaInIzq/CinFruncido/Mir^{→izq}

GM: QUE QUERER^{→2} |caperuza|

Traducción: ¿Qué quieres?

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

Unidad: 7

RNM: CiAr/OcAb/Mir^{→izq} CiAr/OcAb/CaInDer/a OcSemiCer

GM: ÍNDICE^{→1} YA LLEGAR-A^{↓L(aquí)} HABER COMIDA DIFERENTE

RNM: CiNeut/CaAt/Mir^{→MA} CiNeut/CaAt CaAt-Ad/CiNeut

GM: ÍNDICE^{→1} MAMÁ DEJAR/TRAER

Traducción: Ya llegué, te traje diferente comida de parte de mi mamá.

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 8

RNM: CinFruncido

GM: DECIR-SÍ^{→x} |caperucita| PASAR/VENIR (Seña emblemática)

Traducción: Sí, pasa

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota: La señas se dirigen hacia el espacio señante de la derecha.

Unidad: 9

RNM: CpoErguido/CinFruncido/CaAt

GM: ABRIR YA PODER

Traducción: Ya puede abrir

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 10

Pragmática: Felicidad

RNM: CaAd-At/OcSemiCer/OsSemiAb

GM: DECIR-SÍ^{í→2} [abuela]

Traducción: Sí, abuela

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 11

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: OcSemiCer/OsSemiAb/CaAt-Ad/ CaAd/Mir^{→ cámara}

GM: METER ANDAR

RNM: CaAt-Ad/CpoAd/a/CinFruncido/Mir^{→ izq}

GM: VER^{x→y} SORPRENDER(actitud gestual de sorpresa)

Traducción: (La caperucita) se mete, camina, la ve(...)

Rol señante: narrador

Nota: Las señas VER y SORPRENDER presentan una asimilación.

Unidad: 12

RNM: CinFruncido/CaInIzq/Mir^{→ cámara} CaNeut/a/CinFruncido

GM: DECIR-SÍ ABUELO

_____ pred

RNM: CinFruncido/LabDistendidos/Mir^{→ cámara} OcSemiCer

GM: ENFERMO VER^{1→2}

Traducción: Sí abuela, te ves enferma.

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 13 (0: 05:09:13)

RNM: CiAr/MeAd/OsSemiAb CinFruncido/MeAd/OsSemiAb/Mir^{→ abajo}

GM: ÍNDICE^{→y (izq)} CL: ACCIÓN-TAPAR-CON-COBIJA

RNM: CiAr/MeAd/OsSemiAb/Mir^{→ der}

GM: DECIR-SÍ^{1→2}

Traducción: La abuela se tapa con la cobija y le dice que sí a caperucita.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 14

RNM: CinFruncido/MeAd/OsSemiAb
GM: ÍNDICE^{→1} |abuela| MD:CL:ACCIÓN-TAPAR-CON-COBIJA (...→)
MA:SENTIR MA:MAL

Traducción: Me siento mal y se tapa con la cobija.

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

Unidad: 15

RNM: a/CinFruncido/CaAt-Ad/Mir^{→abajo-izq}
GM: ÍNDICE^{→2} |abuela| LLAMAR-ATENCIÓN^{→2} |abuela|

Traducción: Oye abuela.

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 16

RNM: OsSemiAb/CpoEncogido/CinFruncido/Mir^{→abajo-izq} preg
GM: [...] PERDÓN ÍNDICE^{→2} |abuela| POR-QUÉ HABER ÍNDICE^{→2} |abuela|

RNM: CinFruncido/OcAb/CpoEncogido/Mir^{→cámara}
GM: CL:ACCIÓN:PONER-ENCIMA-OJOS[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]

Traducción: Perdón, ¿tú por qué tienes puestos esos lentes?

Rol señante: caperucita

Nota: Nota: Entre la seña índice y POR-QUE se encuentra un segmento elidido.

Unidad: 17

RNM: CpoEncogido/OcApret/CinFruncido preg
GM: MA: ÍNDICE^{→1} |lobo|
MD:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA][OJO-IZQUIERDO]

Traducción: ¿Yo tener lentes?.

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

Unidad: 18

RNM: CinFruncido/CpoEncogido/Mir^{→abajo}
GM: MA:USAR DIFERENTE
MD:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]^{|lentes|}

Traducción: Usas lentes diferentes

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad:19

RNM: CaInIzq/CinFruncido/Mir^{→arriba-der}

GM: DECIR-SÍ^{→y |caperucita|} PARA

RNM: _____/CaInIzq/CinFruncido/Mir^{→arriba-der}

GM: MD:ESTAR-EN[CL:ENTIDAD-CIRCULAR-PEQUEÑA]^{lentes|} (...→)

MA:VER

MEJOR

Traducción: Sí, para verte mejor.

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

Unidad: 20

RNM: _____/a/ CinFruncido/CaAg/Mir^{→abajo-izq}

GM: (Actitud gestual) EXTRAÑARSE

Traducción: ¡Ah...!

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 21

RNM: _____^{preg}
CinFruncido/N1/OsSemiAb/Mir^{→cámara}

GM: ÍNDICE^{→2 |lobo|} POR-QUÉ HABER

RNM: _____^{→cámara}
NaFruncida/CinFruncido/Mir

GM: CL:ACCIÓN:TOCAR-VELLOS-DEL-BRAZO MUCHO #P-E-L-O MÁS

Traducción: ¿Porqué tienes mucho pelo?.

Rol señante: caperucita

Nota: Se elide un segmento de la seña POR-QUÉ o ¿es la seña MÁS?

Unidad: 22

RNM: MeAd/OcAb/CiAr/OsAb/Mir^{→cámara} _____/a/

GM: DECIR-SÍ^{→x |caperuza|} (4x) PARA MEJOR

RNM: _____^{→cámara}
MeAd/OcAb/CiAr/OsAb/Mir

GM: CL: ACCIÓN:ACARICIAR-SOBRE-BRAZO

Pragmática: _____^{Felicidad}

RNM: _____^{→cámara}
CaAdIzq/CiNeut/Mir

GM: [...] CARIÑO CL: ACCIÓN-ACARICIAR-SOBRE-BRAZO

Traducción: Sí, para acariciar mejor. Acariciar delicadamente.

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

Unidad: 23

RNM: _____/a/ CinFruncido/C3/N1/a/Mir^{→abajo-izq}
GM: (Actitud gestual) ÍNDICE^{→2 |lobo|} RARO

RNM: CpoAd/CinFruncido/OcAb/N1/CaRotIzq/Mir^{→abajo-izq}
GM: BOCA-ALARGADA

Traducción: Tu boca es muy rara

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 24

RNM: CinFruncido/LabDistendidos/CaAt-Ad/Mir^{→arriba-der} _____/a/
GM: DECIR-SÍ PARA

Traducción: Sí, para...

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota:

Unidad: 25

_____preg
RNM: CinFruncido/OcApret/CaRotIzq/CpoAd/Mir^{→abajo-izq}
GM: PARA^QUÉ

Traducción: ¿Para qué?

Rol señante: caperucita

Nota:

Unidad: 26

RNM: a/CiAr/CaAt/Mir^{→arriba-der} _____ CaAt/Mir^{→arriba-der} OcAb/OsAb/CaRotDer/Mir^{→cámara}
GM: PARA^ÍNDICE^{→1} ATRAPAR^COMER^{→2|caperucita|} ATRAPAR^{→2|caperucita|}

Traducción: Para que te atrape y te coma

Rol señante: lobo disfrazado de abuela

Nota: En esta oración la secuencia de las señas es muy rápida, y se observa la elición de varios elementos.

Unidad: 27

RNM: _____ OsAb/CiAr/a/ _____ CiAr/OcAb/Mir^{→cámara}
GM: (Actitud gestual de asustarse) SORPRENDER CORRER

Traducción: La caperucita se asusta, se sorprende y corre

Rol señante: caperucita

Nota:

9.16. FRAGMENTO XIII

Unidad: 1

RNM: OcAb/CiAr CaAd/OcAb/a
GM: ÍNDICE^{→L(izq)} LOBO CL:ACCIÓN:CORRER[CL:ANIMAL-CUADRÚPEDO]^{→x |caperucita|}

Traducción: El lobo (quiere) atrapar a la caperucita

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 2

RNM: OcAb/CinFruncido/Mir^{→cámara} CaAt/LinPuntAf/e/OcAb/OsSemiAb
GM: CORRER ENCONTRARSE^{x↔y |caperucita -lobo|}

Traducción: Caperucita y el lobo se encuentran frente a frente.

Rol señante: narrador

Nota:

9.17. FRAGMENTO XIV

Unidad: 1

RNM: OcAb/CiAr CinFruncido/OcApret/OsSemiAb
GM: ÍNDICE^{→L} OÍR MADERA^HOMBRE^CORTAR

RNM: CaAd/CinFruncido/CaRotDer/OcAb/OsSemiAb

GM: OÍR PELEA

Traducción: Ahí escucha la pelea el leñador

Rol señante: narrador

Nota: Asimilación entre la seña CORTAR y OIR se elide un segmento

Unidad: 2

preg
RNM: LabDistendidos/OcAb/CcAd/Mir^{→cámara} CpoErguido/Mir^{→cámara}
GM: QUÉ SNM:INCORRECTO

Traducción: ¿Qué? No

Rol señante: leñador

Nota: Cambio de rol. Requiere de reparar el discurso para continuar la secuencia de la narración.

Unidad: 3

RNM: OcAb/CiNeut/LinRoll/CaAg/Mir^{→derecha}
GM: MD:CL:ENTIDAD-VERTICAL-DE-PIE
MA:DESPLAZAR-RÁPIDO

Traducción: Él leñador se va.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 4

RNM: LabDistendidos/CaAd-AtDer/Mir^{→cámara}

GM: MD:CL:DESPLAZAR[HACIA-LA-IZQUIERDA][ENTIDAD-VERTICAL]
MA:HOMBRE

RNM: LabDistendidos/CaAd-AtDer/OcAb/CinFruncido/Mir^{→cámara}

GM: (...→)
MA:CORRER

Traducción: El leñador corre

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 5

RNM: OcApret/OsSemiAb CiAr/CinFruncido a/OcAb/CinFruncido/Mir^{→cámara}

GM: ÍNDICE^{→L(der)} ADENTRO FORCEJEAR

RNM: OcAb/e/CinFruncidoMir^{→cámara}

GM: PELEAR^{x↔y |caperucita -lobo|}

Traducción: Ahí en la casa la caperucita y el lobo están peleando.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 6

RNM: CaRotDer /OcCerrados/CiAr/a/Mir^{→cámara}

GM: ÍNDICE^{→L} LOBO CL:ACCIÓN-ATRAPAR^{→L |caperucita|}

RNM: NaFruncida/CaAt-Ad/CiAr/OcAb/OsAb/Mir^{→der} CiAr/OcAb/LabComAb

GM: CAMINAR[CL:ENTIDAD-BÍPEDA] CAER CORRER (falso arranque)

neg
SNM:INCORRECTO

Traducción: El lobo va a atrapar a la caperucita. La caperucita cae. Corre.

Rol señante: narrador

Nota: La última seña CORRER corresponde a un falso arranque ya que el señante inmediatamente niega que esta forme parte de la secuencia de la historia.

Unidad: 7

RNM: LabComAb/OsAb/CiAr/OcSemicer/Mir^{→cámara}

GM: MA: GOLPEAR-SOBRE_i
MD: SUPERFICIE-PLANA_j
MI: _iSOBRE

Traducción: Tocan a la puerta.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 8

RNM: OcAb/CiAr/LabDistendidos/CaRotIzq OcAb/OsAb/CinFruncidoAr/Mir^{→der}
GM: DETENER (falso arranque) HOMBRE^MADERA

RNM: CinFruncido/OcAb/NaFruncida/Mir^{→cámara}
GM: [...] ABRIR-PUERTA MA:GOLPEAR_i
MD:SUPERFICIE-PLANA_j
MI: _iSOBRE_j

Traducción: Detente (falso arranque). El leñador abre la puerta. Toca a la puerta.

Rol señante: narrador

Nota: Las unidades 7 y 8 se “reorganizan” para dar una secuencia y coherencia a la historia.

Unidad: 9

RNM: CaAd-At/LabDistendidos/OcApret/CinFruncido
GM: HOMBRE^MADERA TOMAR[CL:OBJETO-CILÍNDRICO_x]

RNM: OcAb/CiAr/OsSemiAb/Mir^{→cámara}
GM: [...] CL:ACCIÓN-GOLPEAR-A-UTILIZANDO[CL:OBJETO-CILÍNDRICO_x]^[CONTINUATIVO]

Traducción: El leñador toma su hacha y golpea la puerta para abrirla.

Rol señante: narrador.

Nota:

Unidad: 10

neg
RNM: OcApret/CiAr/OsSemiAb/NaFruncida
GM: ABRIR-PUERTA [...]

Intens
RNM: OcApret/CinFruncidoAr/NaFruncida/OsSemiAb
GM: CL:ACCIÓN-GOLPEAR-A-UTILIZANDO[CL:OBJETO-CILÍNDRICO]^[CONTINUATIVO]

Traducción: La puerta no se abre y el leñador continúa golpeando con más fuerza la puerta para abrirla.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 11

RNM: CiAr/OcAb/OsAb-OsCerrada
GM: PUERTA^CAER

RNM: CiAr/OcAb/CaRotDer/OsAb/Mir^{→cámara}
GM: CAMINAR-RÁPIDO[CL:ENTIDAD-BÍPEDA]^{→L}

Traducción: La puerta se cae y el leñador entra.

Rol señante: narrador

Nota:

9.18. FRAGMENTO XV

Unidad: 1

RNM: CiAr/OcAb/LabDistendidos/Mir^{→cámara} CiAr/OcAb/OsAb/Mir^{→der}
 GM: ÍNDICE^{→L} LOBO CL: ACCIÓN: MIRAR^SORPRENDER

Traducción: El lobo se sorprende al ver al leñador

Rol señante: lobo

Nota: Se observa un cambio de rol pues pasa a un plano vertical y de frente hacia la cámara para posteriormente orientar las señas hacia donde está el leñador que está al lado derecho.

Unidad: 2

RNM: CpoAt/Mir^{→der}
 GM: [...] CL: ACCIÓN: SUJETAR/ABRAZAR-A-ALGUIEN MUJER

RNM: /a/CiAr/OcAb/ Mir^{→der}
 GM: [...] SEÑA-CAPERUCITA SORPRENDER

Traducción: (El lobo) toma a la caperucita y se hace hacia atrás. La caperucita ve sorprendida al leñador

Rol señante: narrador

Nota: El señante se mueve hacia atrás en su rol de lobo para protegerse con la caperucita como escudo.

Unidad: 3

RNM: LabInfAd/MeAd/OcAb/CiAr/Mir^{→der}
 GM: [...] CL: ACCIÓN-TOMAR/ABRAZAR-A-ALGUIEN (...→)

RNM: LabInfAd/CaAd/OcAb/CiAr/Mir^{→der} CiAr/OcAb/LabComAb/Mir^{→abajo}
 GM: (→) (→) (→)
 MA: ÍNDICE^{→x|caperucita|} MA: YA QUERER MA: GOLPEAR^{→x|caperucita|}

Traducción: El lobo tiene abrazada a la caperucita y amenaza al leñador con que la va golpear si se acerca.

Rol señante: lobo

Nota: El señante en su rol de lobo tiene un espacio combinado como si de verdad estuviera abrazando a la caperucita y por eso la seña índice hacia su cuerpo no corresponde a ÍNDICE^{→1} sino a la caperucita. Por otra parte la secuencia ÍNDICE_{MA}, YA QUERER_{MA}, GOLPEAR_{MA}^{→x|caperucita|} tiene la presencia de la MD como huella de la acción de mantener sujeta a la caperucita.

Unidad: 4

RNM: CiAr/OCAB/OsSemiAb/CaAdDer/Mir^{→der}

GM: MD:CL: ABRAZAR-A-ALGUIEN_{MD} (...→)
MA:POS-5 ÍNDICE^{→x [caperucita]}

RNM: CiAr/OcAb/OsSemiAb/CaAdDer/LinRoll/Mir^{→der}

GM: MD:CL: ABRAZAR-A-ALGUIEN (...→) (...→)
MA:NO-IMPORTAR(seña emblemática) MA:DECIR+PRO-1 MA:ÍNDICE^{→1}

RNM: CiAr/OcAb/OsSemiAb/CaAdDer/LinRoll/Mir^{→der}

GM: (...→)
MA: PEGAR^{→x [caperucita]}

Traducción: Yo a ella, no sé..., dime tú. Le puedo pegar (si te acercas)

Rol señante: lobo

Nota: La seña para referirse a la primera persona del singular se hace con una CM 5. Por otra parte toda esta cada una de las señas de esta oración tiene la presencia de la MD como huella de la acción de mantener sujeta a la caperucita.

Unidad: 5

RNM: CiAr/OcAb/LabDistendidos/Mir^{→cámara} Mir^{→cámara} LinRoll/CaRotDer

GM: ÍNDICE^{→L [leñador]} NEGACIÓN (seña emblemática) PELEAR

Traducción: El leñador le dice que no y pelean

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 6 (0:06:13:08)

RNM: OcApret/NaFruncida/CinFruncido/OsSemiAb CiAr/OcAb/Mir^{→der}

GM: HOMBRE^MADERA FUERTE PELEAR (2x)

Traducción: El leñador es fuerte y pelea

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 7

RNM: a/CiAr/OcSemiCer CaRotDer/CiAr/OcAb/L2/Mir^{→cámara}

GM: ÍNDICE^{→L} LOBO SOLTAR

RNM: CaAtDer/LabInfAd/OcSemiCer LabInfAd/CaRotDer/a/CiAr/

GM: CONFUNDIR/ATURDIR ESCAPAR

Traducción: El lobo confundido suelta a la caperucita quién se escapa

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 8

RNM: OcApret/CaRotDer OcApret/LabComAb/OsSemiAb/CaAdIizq
GM: [...] PEGAR^{→y} IR LLORAR LOBO

Traducción: Caperucita se escapa. El leñador le pega al lobo. El lobo se escapa llorando

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 9

RNM: CaAt/Mir^{→ Arriba-Der}
GM: HOMBRE VER-A-LO-LEJOS^{→y} |lobo|

Traducción: (El lobo) corre y desaparece a lo lejos

Rol señante: narrador

Nota: La seña de VER presenta diferente UB, se articula en el labio inferior.

9.19. FRAGMENTO XVI (0: 06:21:28)

Unidad: 1

RNM: Mir^{→ cámara}
GM: DESPUÉS/OTRA-COSA/APARTE

Traducción: Después

Rol señante: narrador

Nota: Este fragmento comienza con una seña explícita para indicar el cambio de escena. Marcador discursivo.

Unidad: 2

preg
RNM: CinFruncidoAr/OcAb/CpoEncogido
GM: QUIÉN ABUELO DESAPARECER

Traducción: ¿la abuela desapareció?

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 3

t
RNM: CaAd-At/LinRoll/CiAr/a/ CaAd-At/LinRoll/CiAr/Mir^{→ cámara}
GM: ÍNDICE^{→L} ROPERO

RNM: OcCer/LinRoll/OsSemiAb/CiNeut/Mir^{→ cámara}
GM: [...] CL:ACCIÓN:ABRIR-MUEBLE-CON-PERILLAS/JALADERAS

Traducción: (El leñador) abre el ropero.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 4

RNM: MeAdIzq/OcSemicer/Mir^{→ abajo}

GM: ESTAR-TRANQUILO

Traducción: Se tranquiliza el leñador

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 5

RNM: /a/MeAdIzq/Mir^{→ abajo} OcSemicer

GM: MAMÁ (Falso arranque) ABUELO TRANQUILIZAR

Traducción: Mamá (...) Falso arranque. La abuela está ahí. Se tranquiliza el leñador.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 6

Pragmática: arrepentimiento

RNM: /u/ CinFruncido/OcApret/CaAt/Mir^{→ cámara}

GM: UF/INTERJECCIÓN PERDÓN

Traducción: ¡Uf! La caperucita pide disculpas.

Rol señante: narrador

Nota: GM interjección (UF; WOW, GUAU, etc). No observo ningún cambio de rasgos no manuales o explícito para indicar que el rol es de la caperucita y no del narrador.

Unidad: 7

Pragmática: arrepentimiento

RNM: CinFruncido/OcApret/CaAt/Mir^{→ cámara}

GM: ÍNDICE^{→x} NO-SABER PENSAR FÁCIL PLATICAR

RNM: CinFruncido/OcApretMeAd/Mir^{→ der}

GM: SORPRENDER PERDÓN

Traducción: Ella no sabía, se le hizo fácil ponerse a platicar, la sorprendieron. Pide disculpas.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 8

RNM: CpoAd/CaAg/Mir^{→ cámara} OcApret/CinFruncido/CaRotDer

GM: ABUELO DECIR-SÍ^{→y [caperucita]} SIEMPRE PELIGROSO

Traducción: La abuela le dice que sí. Siempre es peligroso (ponerse a platicar con extraños).

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 9

RNM: CinFruncido/OcApret/MeAd LinPuntAf/Mir^{→ izq}
GM: PERO QUIZÁ DECIR+PRO-1 ÍNDICE^{→1} NO-IMPORTAR

Traducción: Pero la caperucita (cree) que lo que le dijeron no debe importarle.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 10

RNM: neg
CinFruncido/Mir^{→ abajo-izq} CinFruncido/Mir^{→ izq}
GM: NEGACIÓN (Seña emblemática) ABUELO_x DECIR^{x→y} MAMÁ ACONSEJAR^{→y} |caperucita|

Traducción: No. La abuela le dice que su mamá la aconseja

Rol señante: narrador

Nota: El señante anuncia al personaje y pasa de una orientación del cuerpo y la mirada hacia la cámara para asumir el rol de abuela, dirigiendo las señas hacia el lugar de la caperucita.

Unidad: 11

RNM: OcCer/CinFruncido/CaAdDer/Mir^{→der} CpoAd/CiNeut/LabDistendidos/OcApret
GM: ÍNDICE^{→y} |caperucita| OBEDECER SIEMPRE (2x)

RNM: CaRotDer/CiAr /a/ Mir^{→ der}
GM: POR^QUE ÍNDICE^{→2} MAMÁ ACONSEJAR ÍNDICE^{→2} MEJOR

Traducción: (...) La abuela le dice a la caperucita que siempre obedezca. Porque su mamá le aconseja lo mejor.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 12

RNM: CaRotIzq/a/CaAd-At/Mir^{→Izq}
GM: DECIR-SÍ^{→x} |abuela| ACORDAR

Traducción: Le dice que sí a la abuela. Que se acordará.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 13

Pragmática: Felicidad
RNM: CaAtIzq OcSemiCer/OsAb/CaAtIzq/CiNeut
GM: CARIÑO CL: ACCIÓN:ABRAZARSE-ENTRE-TODOS

Traducción: Todos se abrazan con cariño.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 14

Pragmática: _____ Felicidad

RNM: OcSemiCer/OsSemiAb/CiNeut/CaAtIzq

GM: YA ESTAR-TRANQUILO-FELIZ

Traducción: Ya todos se encuentran felices y en paz.

Rol señante: narrador

Nota:

Unidad: 15

RNM: CaAdIzq/OsSemiAb/Mir^{→ cámara}

GM: FIN-HISTORIA

Traducción: Fin

Rol señante: narrador.

Nota: