

# Resultados preliminares de la tarea de los Chunches en tsel'tal



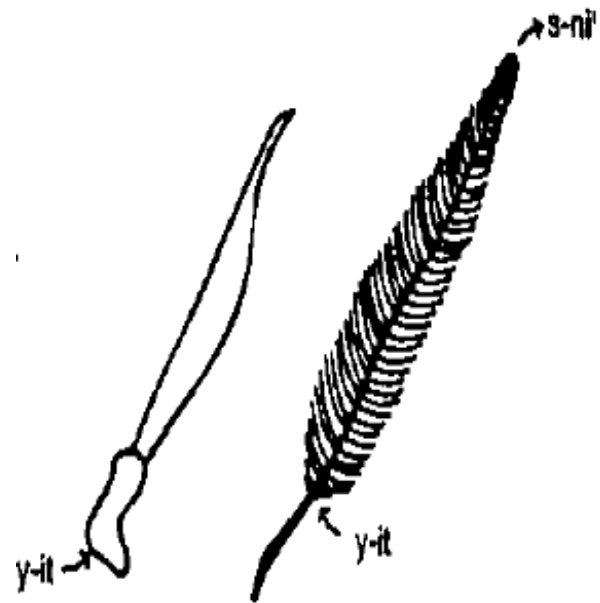
Gilles Polian

CIESAS

# Levinson 1994: el algoritmo para la asignación de merónimos

1) Encontrar el eje principal (el eje más largo, o el que crea el cilindro virtual más voluminoso)

- orientación del eje principal: el extremo menos plano, más puntiaguado
- si no, el que apunta hacia arriba
- términos:
  - base del eje: *yit* ‘nalgas’
  - punta del eje: por defecto: *sjol* ‘cabeza’
  - puntiaguado: *sni* ‘nariz’



## 2) eje ortogonal: eje de simetría

- orientación: hacia el lado más plano, menos complejo [¿por qué no al revés?]

- Términos:

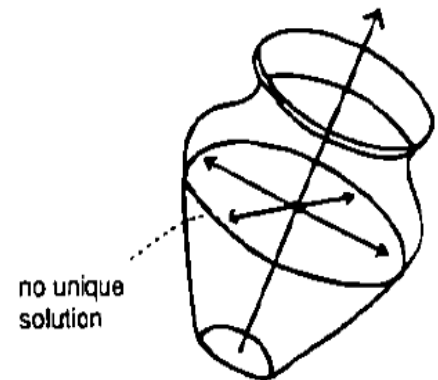
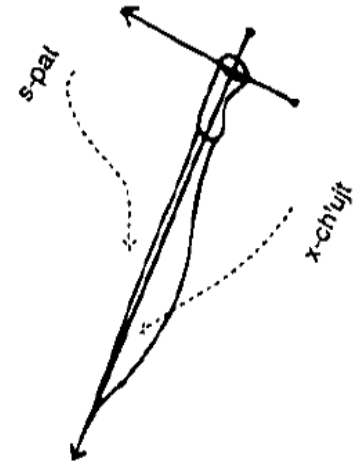
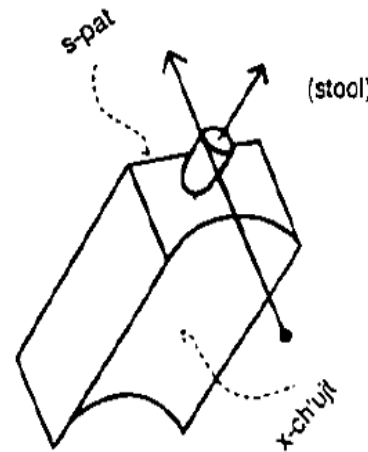
- punta del eje: *spat* ‘espalda’

- base del eje:

- curvado: *xch’ujt* ‘panza’

- plano (similar a punta de eje):

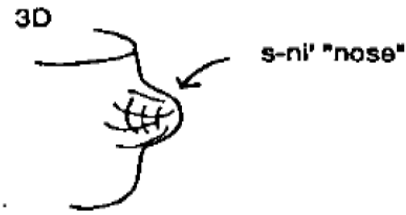
- yelaw* ‘cara’



### 3) protuberancias: (según forma y posición)

- *sni'* 'nariz'
- *xchikin* 'oreja'
- *yakan* 'pierna'
- *sk'ab* 'brazo/mano'
- *sne* 'cola'

(a) relatively small protusions in contour



(b) relatively large

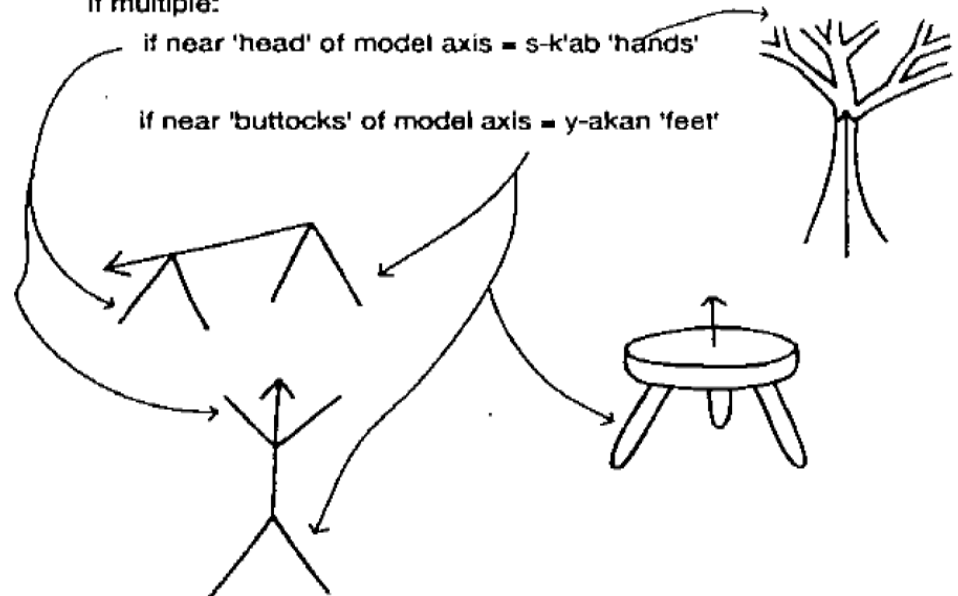
if unique:



if multiple:

if near 'head' of model axis = s-k'ab 'hands'

if near 'buttocks' of model axis = y-akan 'feet'



# Síntesis de la propuesta de Levinson

- Asignación por geometría global del objeto
- Independiente de la orientación
- No hay metáfora o analogía con el cuerpo humano y/o animal
- Sólo de manera secundaria (cuando hay ambigüedad) interviene el eje vertical, la función, la perspectiva del observador, etc.

# Resultados preliminares de los chunches

- Experimento aplicado a 5 parejas en Tenejapa y 5 parejas en Oxchuc
- Análisis realizado en base a las 5 parejas de Tenejapa con los chunches 3, 4, 5, 6, 8, 9
- Se observó que la asignación de merónimos fue influenciada por lo siguiente:
  - manera de agarrar el chunche (orientación)
  - conceptualización del chunche por el participante, implicando una función potencial asignada a ciertas partes

*yit* 'nalgas' (o: 'base'):

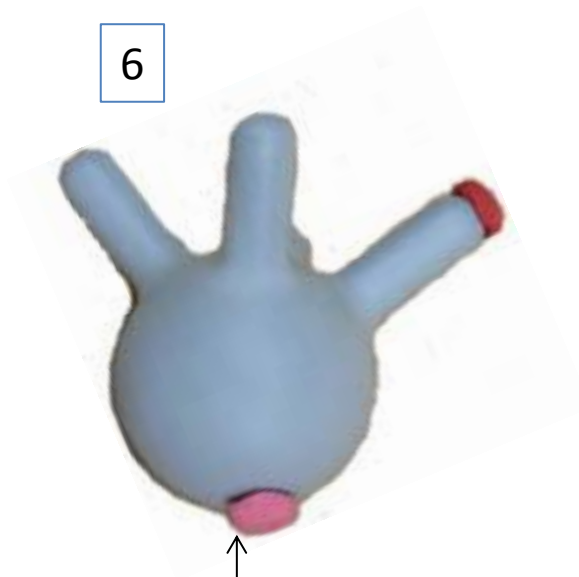
típicamente aplicado a una parte ancha sobre la que se asienta el chunche; nunca cuando la misma parte está hacia arriba

3



*yit*

6

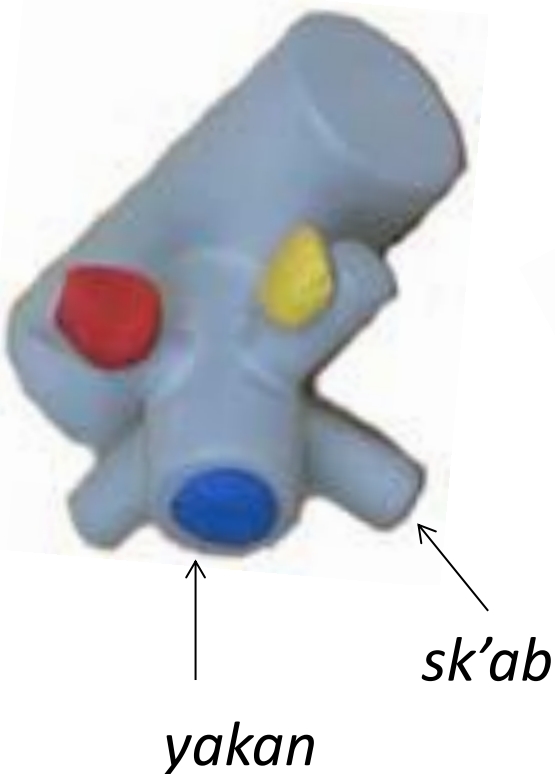


*yit*

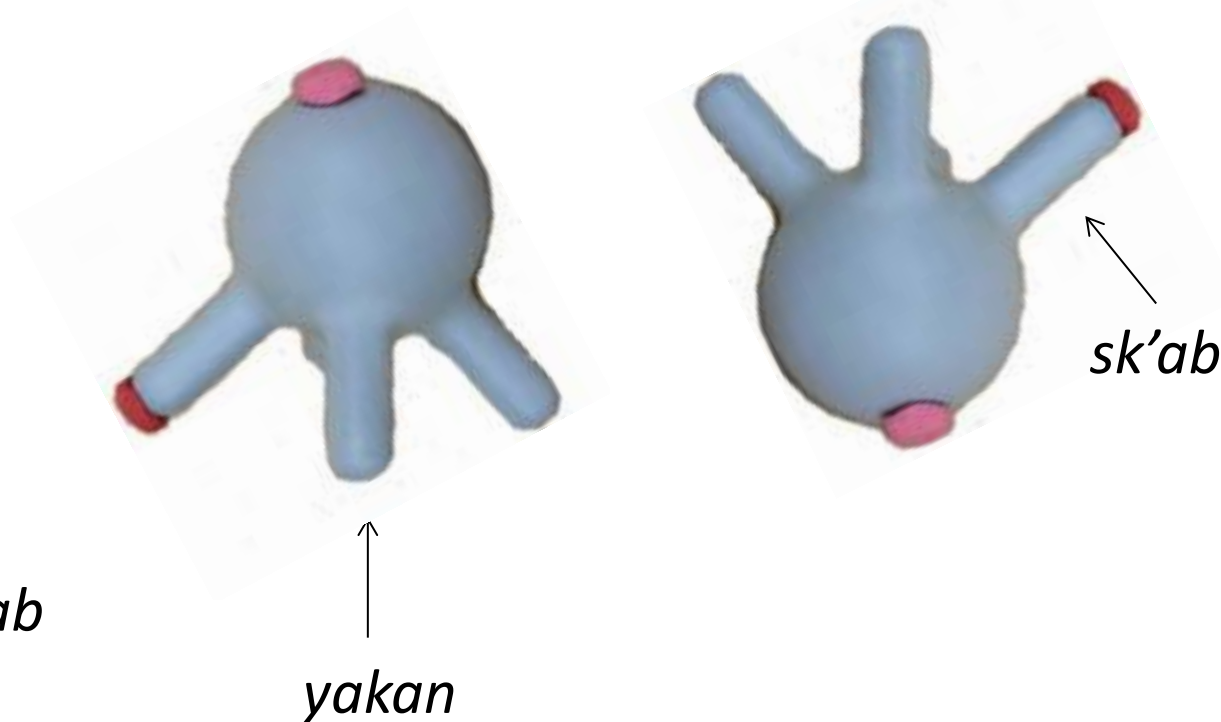
*yakan* 'pie/pierna':

protuberancias alargadas, pero sólo cuando potencialmente podría servir de punto de apoyo; si no, se usa *sk'ab* 'mano/brazo'

5



6





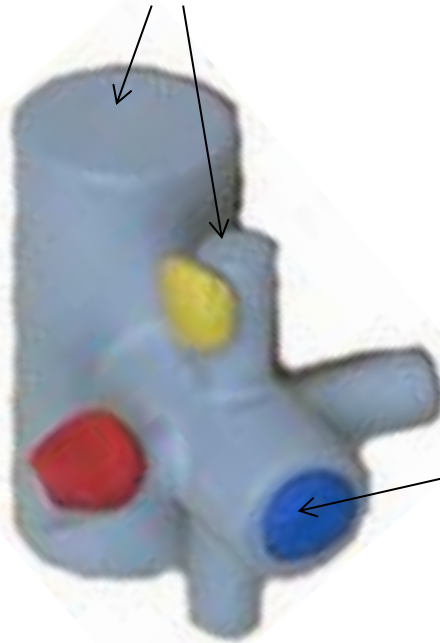
# Orientación prototípica

- *sjol* 'cabeza' es un extremo no puntiagudo de un volumen alargado, pero prototípicamente hacia arriba

“ponlo en su cabeza”

primeras opciones

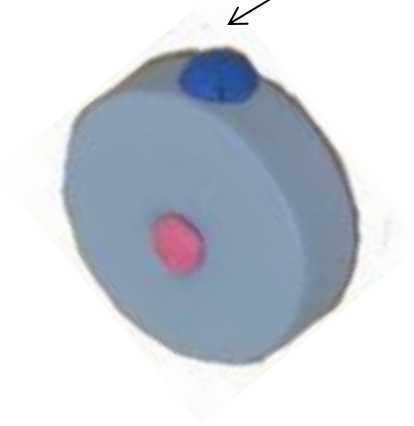
5



segunda opción  
(requiere aclaración:  
“la que mira hacia nosotros”)

*sjol* (un hablante)

8

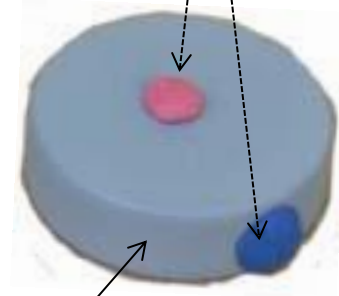


9



\**sjol*

8



*xch'ujt* (varios hablantes)

*xch'ujt* 'panza': eje ortogonal redondeado.

Pero prototípicamente orientada verticalmente

(mirando hacia los lados), nunca aplicado en otros casos

# Pistas para el análisis

- La orientación y la función parecen contar para la asignación de merónimos a partes de objetos, siguiendo una analogía con el cuerpo humano (cabeza arriba, nalgas abajo, panza hacia los lados), con efectos de prototipo
- Hay indicios de transferencia metafórica al menos en el caso de *yakan* ‘piernas’ y *yit* ‘nalgas’, que son prototípicamente puntos de apoyo (no sólo partes orientadas hacia abajo)

# Pistas para el análisis

- Otra posibilidad: cuando hay opción, el hablante alinea el eje principal percibido del objeto con la verticalidad (de abajo hacia arriba), o asigna un eje siguiendo la verticalidad (incluso a una esfera). Eso implica una preferencia que restringe el carácter abstracto del algoritmo geométrico, y que permite alinear (minimizar la contradicción) entre la geometría pura y la analogía.