

Experimento – Cuento

Descripción: En una versión adaptada del juego *teléfono malogrado / descompuesto*, los hablantes se relatan de manera repetida un cuento inventado por los investigadores.

Objetivos: elicitación de estrategias narrativas y los recursos lingüísticos relacionados a estas en discursos y oraciones largas y semi-espontáneas; elicitación de los recursos lingüísticos empleados en la desambiguación de la referencia, en el contraste y corrección de aserciones, así como en la expresión de insistencia y de otros aspectos de estructura informacional.

Participantes

Hablantes: 2 (o más)

Investigadores: 2 (“técnico/a” + “moderador/a”)

Materiales y preparación

Los investigadores inventan cuentos cortos (alrededor de un párrafo, de modo que el relato no dure más de 1-2 minutos; 1-3 cuentos en el idioma indígena y la misma cantidad en la lengua de contacto – producimos versiones múltiples porque no se puede predecir con certeza cuál cuento va a funcionar bien o no) que no sean conocidos por los hablantes y que incluyan una gran cantidad de palabras que se acomoden al control métrico (lo ideal sería que formen parte de las palabras usadas ya en los otros juegos, pero si eso restringe demasiado el proceso de creación de los cuentos se pueden usar otras también). Los cuentos pueden ser hasta cierto grado absurdos o ilógicos. Es importante que, antes de implementar el experimento, los cuentos hayan sido revisados y mejorados con el apoyo de un colaborador local (que domine la lengua y que entienda los objetivos de la investigación), de modo que el contenido lingüístico de los cuentos se adecúe a la variedad local del idioma.

Las versiones finales de los cuentos deben ser leídas en voz alta y grabadas para así obtener los estímulos experimentales auditivos. Quien lea en voz alta para esta grabación debería ser un hablante local nativo, que se sienta cómodo con ser grabado leyendo. Si no hay nadie en la comunidad que sepa leer en el idioma nativo, los investigadores tienen que ayudar al colaborador, guiándolo para que relate el cuento oración por oración. El objetivo es que la versión grabada del cuento (posiblemente cortada y/o compuesta de oraciones individuales) suene lo más natural y fluida posible.

Las versiones grabadas sirven como estímulos iniciales en el experimento. Para ello será necesario contar con una computadora con parlantes, desde la que se pueda reproducir la grabación varias veces durante el experimento.

Cómo hacerlo

Al inicio, el/la moderador/a explica las reglas del juego. Debe explicar que los hablantes tienen papeles diferentes: uno de ellos va a escuchar un cuento mientras que el otro esperará fuera de la habitación; el que escucha el cuento primero luego deberá contárselo al que estuvo fuera de la habitación, quien, a su vez, deberá contárselo al moderador. Se les informa a los hablantes que lo importante es memorizar el contenido del cuento, no las palabras literales, y que deben contarlos como si fuera “su” cuento, es decir, de la manera que les parezca más natural para contar cuentos.

Los hablantes y investigadores deciden juntos quién de los hablantes empieza (el/la “primer/a” hablante). El/la otra hablante (el/a “segundo/a”) sale de la habitación en la que se graba, puede hacerlo solo o junto con el/la moderador/a (para que no se aburra o se sienta abandonado), y espera

afuera hasta que le pidan que entre nuevamente. El/la primer/a hablante se queda con el/la técnico/a, quien le hace escuchar el cuento grabado desde la computadora. El/la hablante trata de memorizar la mayor cantidad posible del contenido del cuento, pero no hace falta memorizarlo literalmente palabra por palabra. Puede escuchar el cuento hasta 3 veces. Después, se hace regresar al/a la segundo/a hablante. El/la primer/a hablante se lo cuenta al/a la segundo/a, tratando de incluir tantos detalles como pueda, pero igualmente contándolo como si fuera “su” cuento, es decir, no importa si añade u omite información, siempre que lo cuente tal como contaría cuentos normalmente. Se lo cuenta solo una vez, después el/la segundo/a hablante debe contarle el cuento al/a la moderador/a. En este momento, se recomienda que el/la moderador/a le recuerde al/a la segundo/a hablante que está a punto de contar el cuento que si no está seguro de cómo sigue el cuento, o si ha olvidado algo, que le pregunte al/a la primer/a hablante. Este también puede intervenir y corregir cuando tenga la impresión de que el/la segundo/a está contándolo “mal” u ofrece información errónea. El juego termina cuando el/la segundo/a le haya contado el cuento al/a la moderador/a a la satisfacción del/de la primero/a. Se graba todo.

Otra opción sería agregar más hablantes en la cadena del cuento antes de que el/la último/a se lo cuenta al/a la moderador/a.

Versión 26/06/2019