

Metodología sesión 3

La tercera sesión se dedicó a generar ocasiones en las que conversen dos colaboradores en LSP.

Tenía tres partes.

En la primera parte, se proyectaron en PowerPoint cuatro historias en viñetas, sin diálogo, que uno de los colaboradores debía recontar a su interlocutor, el cual no había visto las imágenes. A su vez, el interlocutor después debía recontar la historia al primer colaborador, quien decidía si la había contado adecuadamente. Los colaboradores se fueron alternando el turno de ver la secuencia de imágenes o de recontar la historia sin ver las imágenes; a cada uno le tocó el mismo rol dos veces, es decir, cada colaborador vio dos secuencias en la pantalla y recontó dos historias sin ver las imágenes. Las secuencias de viñetas fueron seleccionadas del repositorio Totem Field Storyboards (<http://www.totemfieldstoryboards.org/>), un conjunto de historietas creadas para elicitación de respuestas lingüísticas. Las historias proyectadas fueron The Fortune Teller (TFS Working Group, 2010), Sick Girl (TFS Working Group 2011a), On the Lam (TFS Working Group 2011b) y Bill vs. the Weather (Vander Klok 2013). Las historias fueron elegidas por su complejidad, y pedían de los participantes la expresión de condiciones, hipótesis y contrafactuales. Casi todos los colaboradores pidieron que se les pasara la secuencia más de una vez, para comprender la historia mejor.

En la segunda parte se presentó cuatro cortos animados, sin diálogo, a uno de los colaboradores y se le pidió que lo relatara a al otro, que no lo había visto. Luego, el interlocutor tenía que recontar la historia.

Los colaboradores se fueron alternando el turno de ver la secuencia de imágenes o de recontar la historia sin ver el video; a cada uno le tocó el mismo rol dos veces, es decir, cada colaborador vio dos videos y recontó dos historias. Todos los cortos fueron tomados de la serie Simon's Cat, del artista gráfico Simon Tofield, disponible en Youtube (<https://www.youtube.com/channel/UCH6vXjt-BA7QHl0KnfL-7RQ>).

Fueron elegidos los siguientes:

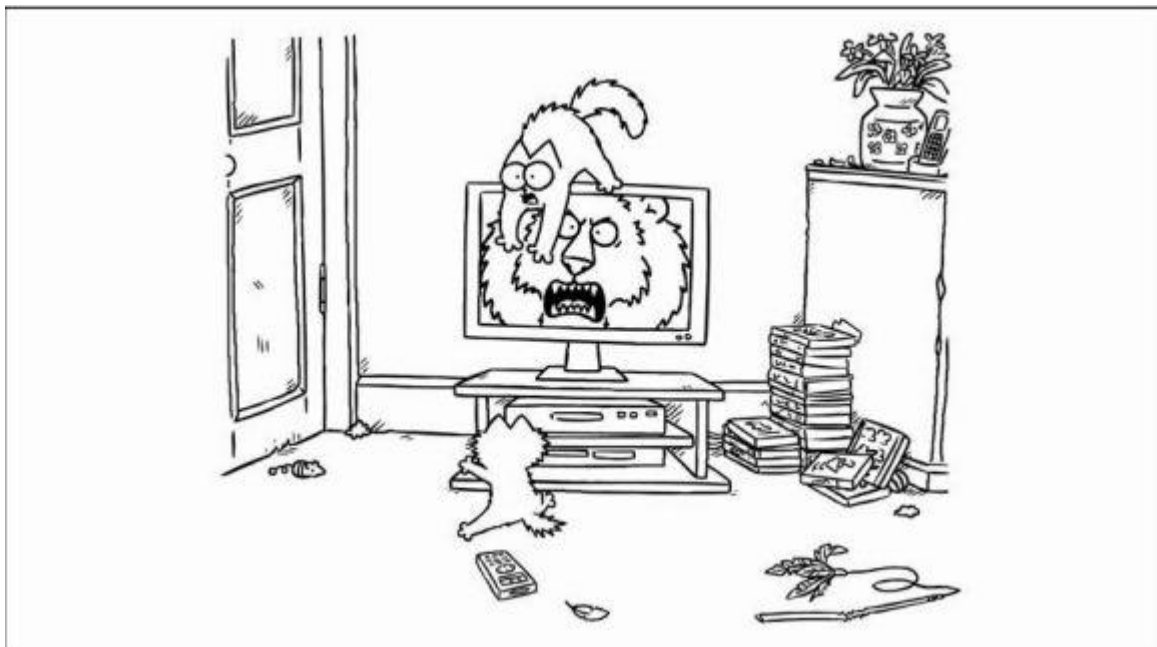
The box (<https://www.youtube.com/watch?v=EKvNqe8cKU4>)

Scary Legs (<https://www.youtube.com/watch?v=19jaOSNibkU>)

Hop It (<https://www.youtube.com/watch?v=AYdDRTRaWr8>)

Screen Grab (https://www.youtube.com/watch?v=LpHpm_b0vRY)

Los cortos son rápidas mini-historias (entre 1:30 y 3 minutos cada uno), en donde un gato interactúa con su dueño, o con otras mascotas, y genera estropicios divertidos en un ambiente pequeño (una sala, un jardín). La historia es muy ágil, y los personajes están moviéndose por diferentes puntos. El objetivo era elicitare historias cuya trama estuviera íntimamente vinculada con la ubicación y el desplazamiento de los personajes con respecto a otros personajes u objetos, lo que hace necesario usar verbos de movimiento y referencias locativas.



Escena de Screen Grab (https://www.youtube.com/watch?v=LpHpm_b0vRY)

En la tercera parte, se proyectó un corto animado de mayor extensión (6:26 minutos), también sin diálogo. Se pidió a uno de los colaboradores que viera el video pero solo hasta la mitad, y que luego le contara esa mitad a su interlocutor. Este después tenía que ver la segunda mitad del video, es decir, tenía que haber entendido claramente la primera mitad relatada por el primer colaborador. Después el segundo colaborador tenía que narrarle lo que había visto al primero, de manera que este entendiera el final de la historia.

El corto elegido fue El Vendedor de Humo, realizado por alumnos de la escuela de animación española PrimerFrame, disponible en Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=dwWqMgddes4>).

Se trata de una historia compleja, con final inesperado, en la cual un estafador llega a un pueblo para ofrecerles mejorar las cosas que tenían (hacer más grandes a sus perros guardianes, más bellos a sus vestidos, etc.) a cambio de dinero; sin embargo, el cambio es temporal y se deshace al caerle agua al objeto modificado, por lo que el estafador tiene que escaparse cuando se viene una lluvia, no sin antes haber recolectado su pago. La idea aquí es que se eliciten oraciones subordinadas, con verbos de actitud proposicional, en la medida en que los personajes manifiestan deseos, creencias y se dicen cosas.

En general, el propósito de esta sección ha sido generar un ambiente en que el colaborador se concentre en el tema y hable de la manera más natural posible, frente a un colaborador que también emplea LSP. En todos los casos, el intérprete se limitó a traducir para la cámara, sin intervenir en el diálogo ni intercambiar expresiones con los colaboradores (excepto para dar las instrucciones).



Escena de El Vendedor de Humo (<https://www.youtube.com/watch?v=dwWqMgddes4>)

Referencias

Gutiérrez Gamarra, Marilia. 2009. Lenguaje de Señas en el Perú. Manuscrito. Trujillo. (<http://www.scribd.com/doc/56770237/Lenguaje-de-Senas-en-el-Peru>)

Paliza Farfan, Alberto. 1994. The problem of the Peruvian deaf person. InC. J. Erting, R. C. Johnson, D. L. Smith & B. D. Snider (eds.), *The Deaf Way: Perspectives from the International Conference on Deaf Culture*.

Parks, Elizabeth y Jason Parks (2009) Sociolinguistic Survey Report of the Deaf Community of Peru. Summer Institute of Linguistics Electronic Survey Report 019.

Parks, Elizabeth y Jason Parks (2010) A Sociolinguistic Profile of the Peruvian Deaf Community. *Sign Language Studies* 10, 4, 409-441

Sardinha, Katie. 2011. Story-Builder. Disponible en <http://www.story-builder.ca> (acceso 14 de marzo del 2014)

TFS Working Group. 2010. The Fortune Teller. Totem Field Storyboards <http://www.totemfieldstoryboards.org> (acceso 14 de marzo del 2014).

TFS Working Group. 2011a. Sick Girl. Totem Field Storyboards. <http://www.totemfieldstoryboards.org> (acceso 14 de marzo del 2014).

TFS Working Group. 2011b. On the Lam. Totem Field Storyboards. <http://www.totemfieldstoryboards.org> (acceso 14 de marzo del 2014).

Vander Klok, Jozina. 2013. Bill vs. the Weather. Totem Field Storyboards. <http://www.totemfieldstoryboards.org> (acceso 14 de marzo del 2014).