

# 神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

## Cómo se tocan los instrumentos en español y japonés: una representación subléxica desde el Lexicón Generativo

メタデータ	言語: spa 出版者: 公開日: 2017-11-30 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: ROMERO DÍAZ, Juan メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/2303">https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/2303</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



# Cómo se tocan los instrumentos en español y japonés: una representación subléxica desde el Lexicón Generativo

Juan ROMERO DÍAZ

## Resumen

En este artículo se reflexiona, en primer lugar, sobre los verbos utilizados en diversas lenguas para expresar la idea de *tocar un instrumento* a partir de una tabla comparativa. Nuestra atención se centrará principalmente en el español y el japonés, al no existir una correspondencia directa entre ambas lenguas. En la primera, un único verbo –*tocar*– conlleva el sentido de los tres verbos utilizados en japonés para transmitir el mismo significado: *hiku* «tañer» para instrumentos de cuerda; *fuku* «soplar» para instrumentos de viento; y *tataku* «golpear» para instrumentos de percusión. Utilizando el modelo del Lexicón Generativo como marco teórico, observaremos la estructura subléxica de estos verbos para demostrar mediante su estructura de *qualia* que en todos los casos el significado de *hacer música* se cocompone cuando su objeto es un instrumento musical.

## 1. Introducción

Cada lengua posee diferentes recursos léxicos para expresar determinados conceptos. En algunas lenguas, un único verbo conlleva múltiples significados, mientras que en otras son necesarios verbos diferentes para cada uno de esos significados. Tomemos, por ejemplo, el sintagma verbal del español *tocar un instrumento*. El verbo *tocar* en este contexto significa «hacer sonar según arte cualquier instrumento» o «interpretar una pieza musical» (RAE, 2014). En otras lenguas, no obstante, se utilizan distintos verbos según el tipo de instrumento musical (cuerda percutida, cuerda pulsada, cuerda frotada, viento o percusión), tal y como se observa en la siguiente tabla<sup>1</sup>:

---

<sup>1</sup> Comunicación personal, *vid.* agradecimientos.

IDIOMA	INSTRUMENTO	CUERDA PERCUTIDA	CUERDA PULSADA	CUERDA FROTADA	VIENTO	PERCUSIÓN
Alemán	Ein Instrument spielen	Klavier spielen	Gitarre spielen	Geige spielen	Flöte spielen	Trommel spielen
Árabe	Al azef alah alat mousiikiya	Al azef alah albiano	Al azef alah aljitaar	Al azef alah alat alkamaan	Allab alah alanay	Al azef alah attabel
Catalán	Tocar un instrument	Tocar el piano	Tocar la guitarra	Tocar el violí	Tocar la flauta	Tocar el tambor
Chino	Tán zòu yuèqì	Dàn gāngqín	Dàn jítā	Lā xiǎotíqín	Chuī chángdí	Dǎgǔ
Coreano	Akgi reul yeonjuhada	Piano reul chida	Gita reul chida	Baiollin-eul kyeoda	Peullute u reul bulda	Bug-eul chida
Español	Tocar un instrumento	Tocar el piano	Tocar la guitarra	Tocar el violín	Tocar la flauta	Tocar el tambor
Euskera	Instrumentu bat jo	Pianoa jo	Kitarra jo	Biolina jo	Txirula jo	Danborra jo
Francés	Jouer d'un instrument	Jouer du piano	Jouer de la guitare	Jouer du violon	Jouer de la flûte	Jouer du tambour
Gallego	Tocar un instrumento	Tocar o piano	Tocar a guitarra	Tocar o violín	Tocar a frauta	Tocar o tambor
Indonesio	Main alat musik	Main piano	Main / petik gitar	Main / gesek biola	Main / tiup seruling	Main / tabuh gendang
Inglés	Play an instrument	Play the piano	Play the guitar	Play the violin	Play the flute	Play the drum
Italiano	Suonare uno strumento	Suonare il pianoforte	Suonare la chitarra	Suonare il violino	Suonare il flauto	Suonare il tamburo
Japonés	Gakki wo ensō suru	Piano wo hiku	Gitā wo hiku	Baiorin wo hiku	Furūto wo fuku	Taiko wo tatau
Portugués	Tocar um instrumento	Tocar piano	Tocar guitarra	Tocar violino	Tocar flauta	Tocar tambor
Ruso	Igrat' na instrumente	Igrat' na pianino	Igrat' na gitare	Igrat' na skripke	Igrat' na fleite	Bit' v/po baraban
Suajili	Cheza chombo cha muziki	Cheza piano	Cheza / piga gitaa	Cheza violin	Cheza / piga zumari	Cheza / piga ngoma
Tailandés	Lên krêuang don-dtree	Lên bpia noh	Dèet gee-dtāa	Sēe wai-oh-lin	Bpào klùi	Dtee glong

Tabla 1. Verbos utilizados en diferentes lenguas según el tipo de instrumento

En español, y en algunas lenguas similares (*e.g.*, catalán, gallego, portugués), el verbo utilizado en todos los casos es *tocar*, verbo polisémico que trataremos con detalle más tarde. La polisemia está presente también en alemán (*spielen*), francés (*jouer*) e inglés (*play*) cuyos verbos equivalen no solo a nuestro *tocar* -en un sentido musical-, sino también a *jugar* o *actuar*, entre otros significados. El italiano (*suonare*) y el euskera (*jo*) cuentan también con un único verbo, que toma el significado de *interpretar música* cuando aparece con instrumentos musicales, mientras que en el resto de casos corresponde a *sonar* y *golpear* respectivamente.

Otras lenguas seleccionan un verbo distinto según el tipo de instrumento musical. En suajili, por ejemplo, se utiliza *cheza* «tañer» o *piga* «golpear» indistintamente para instrumentos familiares al pueblo suajili, siendo prioritario el uso de *cheza* para otros instrumentos. En ruso, *igrat'* «tañer» se utiliza para todo tipo de instrumentos, a excepción de los de percusión que recurren a *bit'* «golpear». El árabe, por su parte, hace uso de dos verbos: *al azef* «tañer» para instrumentos en general y *allab* «tañer, jugar» para los de viento.

La especialización según el instrumento se hace más patente en las lenguas asiáticas. Aunque en indonesio puede utilizarse *main* «tañer» para cualquier instrumento, existen también verbos diferenciados para cuerda pulsada *petik* «chasquear», cuerda frotada *gesek* «frotar», viento *tiup* «soplar» y percusión *tabuh* «golpear». Algo similar ocurre en tailandés, donde los verbos *lên* «tañer», *dèet* «chasquear», *sěe* «frotar», *bpào* «soplar» y *dtee* «golpear» cumplen esta función musical. El coreano dispone de *chida* «golpear» para instrumentos de cuerda percutida, cuerda pulsada y percusión, *kyeoda* «rasguear» para los de cuerda frotada y *bulda* «soplar» para los de viento. En chino, el piano y la guitarra se tañen (*dàn*), las cuerdas del violín se tiran (*lā*), la flauta se sopla (*chuí*) y el tambor se golpea (*dǎ*). Finalmente, el japonés, que analizamos en el siguiente apartado junto al español, posee tres verbos, tal y como se ha indicado *ut supra*: *hiku* «tañer» para los instrumentos de cuerda, *fuku* «soplar» para los de viento y *tataku* «golpear» para los de percusión. Todos estos ejemplos de la Tabla 1 son solo una muestra de la gran diversidad lingüística y la diferencia entre las lenguas para expresar algo aparentemente tan simple como la idea de *tocar un instrumento musical*.

## 2. Tocar instrumentos en español y japonés

Una vez presentado el panorama de estas construcciones en distintas lenguas, pasamos en este apartado a nuestro objeto de estudio: los verbos utilizados en español y japonés para expresar el concepto de *tocar un instrumento musical*. Para explicar la polisemia de estos verbos, vamos a basarnos en el marco del Lexicón Generativo, teoría formal sobre la organización y estructura del léxico desarrollada principalmente por Pustejovsky (1995).

Uno de los presupuestos en los que se apoya el Lexicón Generativo para el tratamiento de la polisemia es el de la infraespecificación de las entradas léxicas (Pustejovsky, 1995). Esta se define como la falta de especificación de las palabras para intervenir en distintas estructuras sintácticas y diferentes operaciones de composición semántica. De esta manera, las piezas léxicas no constituyen

predicados simples, sino que son constructos infraespecificados con una estructura lógica capaz de desencadenar múltiples interpretaciones dependiendo del contexto lingüístico en el que aparecen. Dicho de otro modo, las entradas léxicas aparecen infraespecificadas desde el punto de vista semántico, y su sentido exacto se completa en el contexto al combinarse con otras palabras cuyos rasgos subléxicos concuerdan.

Una ojeada al *Corpus de referencia del español actual* nos permite comprobar algunos argumentos de selección en posición argumental de objeto con los que se combina el verbo *tocar*<sup>2</sup>:

(1) **tocar**

objeto

a. **música**: acordeón, armónica, bajo, banjo, batería, clarinete, flauta, gaita, guitarra, instrumentos, laúd, oboe, órgano eléctrico, piano, saxo, tambor, violín, violonchelo; boleros, canciones, clásicos, concierto, escala, *jazz*, melodía, música tradicional, partitura, pieza, polcas, *rock and roll*, Schumann, sonatas, temas nuevos, valsés, etc.

b. **objetos físicos**: carne, coche, estructuras, etiqueta, labios, lápidas, llagas, mejilla, pared, pelota, piel, pupitre, relicario, sien, suelo, etc.

c. **asuntos**: caso, problema, tema, etc.

De (1) se deduce que en muchos casos el objeto se refiere a términos relativos a la música (1a), tanto a todo tipo de instrumentos (*e.g.*, *acordeón, bajo, flauta*, etc.) como a distintas formas musicales (*e.g.*, *boleros, jazz, valsés*, etc.). Puede hacer referencia también a objetos físicos (*e.g.*, *coche, pelota, relicario*, etc.) o partes del cuerpo (*e.g.*, *labios, mejilla, piel*, etc.) como se indica en (1b). Además, entre otras muchas acepciones, el verbo *tocar* puede significar «tratar o hablar de un asunto de forma superficial» (*e.g.*, *caso, problema, tema*, etc.) en (1c).

Ha de tenerse en cuenta que si el objeto es un instrumento musical, el verbo *tocar* puede tomar al menos dos significados: «ejercitar el sentido del tacto» o «hacerlo sonar según unas reglas artísticas», tal y como se muestra a continuación:

(2) No *toques* mi guitarra.

<sup>2</sup> Se han encontrado también, aunque en menor medida, algunos argumentos en posición argumental de sujeto como *lotería, premio* y *sorteo* donde el verbo *tocar* significa «corresponder como premio o en suerte» en *Diccionario Clave* [en línea].

La oración (2) puede significar, por tanto, «no acerques tu mano a mi guitarra de forma que entre en contacto con ella» o «no hagas sonar mi guitarra». Solo el contexto lingüístico nos indicará cuál es el significado que el emisor quiere transmitir. En el primer caso, la estructura subléxica<sup>3</sup> del verbo *tocar* se expresaría como sigue:

(3) **tocar**

EVENTSTR = E<sub>1</sub> = e<sub>1</sub>: proceso

ARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: individuo\_animado

ARG<sub>2</sub> = y: superficie

QUALIA = AGENTIVO = acto\_tocar (e<sub>1</sub>, x, y)

De (3) se desprende que el verbo *tocar* se trata de un proceso<sup>4</sup> en el que participan dos argumentos<sup>5</sup>: un *individuo\_animado* que realiza el *acto\_tocar* codificado en el rol agentivo de la estructura de *qualia*<sup>6</sup> y una *superficie*, la cual es tocada durante dicho proceso.

La segunda interpretación, mucho más común cuando este verbo se combina con instrumentos musicales, implica un mecanismo de cocomposición por parte del objeto. Según Pustejovsky (1995:123), «los complementos transmiten información que actúa en el verbo rector, esencialmente tomando el verbo como argumento y cambiando su tipo eventivo». Veamos entonces la estructura subléxica de *instrumento*, argumento capaz de convertir *tocar* en un verbo de creación:

<sup>3</sup> Para desarrollar la estructura subléxica de las palabras vamos a utilizar los niveles de representación léxica propuestos por Pustejovsky (1995:61): estructura argumental (ARGSTR), que especifica el número y tipo de argumentos lógicos de un predicado; estructura eventiva (EVENTSTR), que define el tipo de evento de la expresión, así como sus subeventos; y estructura de *qualia* (QUALIA), una diferenciación estructural de la fuerza predicativa para una entrada léxica.

<sup>4</sup> Pustejovsky (1991:56) establece tres tipos de evento: estados, eventos simples evaluados sin relacionarlos con otros; procesos, secuencia de eventos que identifican la misma expresión semántica; y transiciones, eventos que identifican una expresión semántica con su oposición.

<sup>5</sup> Pustejovsky (1995:63-64) establece cuatro tipos de argumentos para las entradas léxicas: argumentos verdaderos (ARG), parámetros de una unidad sintácticamente realizados; argumentos por defecto (D-ARG), parámetros incluidos en el contenido lógico del predicado, pero no expresados en la sintaxis; argumentos escondidos (S-ARG), parámetros incorporados semánticamente en la unidad léxica que solo se expresan por medio de operaciones de subtipificación o especificación discursiva; y adjuntos verdaderos, parámetros opcionales que modifican la expresión lógica, pero no están ligados a la representación semántica de ninguna pieza léxica en concreto.

<sup>6</sup> La estructura de *qualia* codifica los aspectos básicos del significado de las piezas léxicas a partir de cuatro roles: constitutivo = de qué está hecho *x*; formal = qué es *x*; télico = función de *x*; y agentivo = cómo *x* ha llegado a ser (Pustejovsky, 2011:95).

(4) **instrumento**

AGRSTR = ARG<sub>1</sub> = x: objeto\_físico

D-ARG<sub>1</sub> = y: cuerda, madera, metal

EVENTSTR = E<sub>1</sub> = e<sub>1</sub>: proceso

QUALIA = CONSTITUTIVO = y

FORMAL = tocar (e<sub>1</sub>, w, x)

TÉLICO = escuchar (e', z, e<sub>1</sub>)

AGENTIVO = fabricar (e'', v, y)

De (4) inferimos que un *instrumento* es un *objeto\_físico* que ha sido fabricado (rol agentivo) con cuerda, madera o metal (rol constitutivo) para ser tocado (rol formal) con la finalidad de ser escuchado (rol télico). Para explicar cómo es posible que el objeto *instrumento* convierta a *tocar* en un verbo de creación vamos a seguir una serie de operaciones semánticas propuestas por Pustejovsky (1995:124). En primer lugar, la aplicación de función une el objeto a la estructura argumental del verbo *tocar*. A continuación, se produce un tipo de unificación de rasgos permitida por la identidad de los valores del rol agentivo de la estructura de *qualia* en el verbo y sus complementos, es decir:  $Q_A(\text{tocar}) = Q_A(\text{un instrumento})$ . La operación de cocomposición genera una estructura de *qualia* para el sintagma verbal que refleja aspectos de ambos constituyentes (Pustejovsky, 1995:124):

- (5) a. El verbo rector *tocar* se aplica a su complemento;
- b. El complemento *instrumento* coespecifica el verbo;
- c. La composición de las estructuras de *qualia* crea un sentido derivado del verbo, donde los roles agentivos del verbo y el complemento coinciden, y el rol formal del complemento se convierte en el rol formal de todo el sintagma verbal.

El sentido derivado resulta de una operación que Pustejovsky (1995:124) llama unificación de *qualia*, que recogemos a continuación:

- (6) APLICACIÓN DE FUNCIÓN CON UNIFICACIÓN DE QUALIA: Para dos expresiones,  $\alpha$ , de tipo  $\langle \mathbf{a}, \mathbf{b} \rangle$ , y  $\beta$ , de tipo  $\mathbf{a}$ , con estructuras de *qualia*  $QS\alpha$  y  $QS\beta$ , respectivamente, entonces, si hay un valor de rol de *qualia* compartido por  $\alpha$  y  $\beta$ ,  $[QS\alpha \dots [Q_i = \gamma]]$  y  $[QS\beta \dots [Q_i = \gamma]]$ , entonces podemos definir la unificación de *qualia* de  $QS\alpha$  y  $QS\beta$ ,  $QS\alpha \cap QS\beta$ , como

el único vínculo inferior más grande de estas dos estructuras de *qualia*. Además,  $\alpha(\beta)$  es de tipo **b** con  $QS\alpha(\beta) = QS\alpha \cap QS\beta$  [traducción propia].

Podemos argumentar entonces que el sentido de creación del verbo *tocar* se debe al significado de *instrumento*. La estructura de este sintagma podría representarse de la siguiente manera:

(7) **tocar un instrumento**

EVENTSTR =  $E_1 = e_1$ : proceso

$E_2 = e_2$ : estado

RESTR =  $\circ_\infty$

HEAD =  $e_1$

ARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: individuo\_animado

ARG<sub>2</sub> = y: instrumento

ARG<sub>3</sub> = z: música

QUALIA = FORMAL = existir ( $e_2, z$ )

AGENTIVO = acto\_tocar ( $e_1, x, y$ )

El sintagma verbal *tocar un instrumento* implica dos subventos, como se indica en su estructura eventiva (EVENTSTR). En el primero, proceso codificado en el rol agentivo de la estructura de *qualia*, un *individuo\_animado* realiza el *acto\_tocar* con un *instrumento*. Este subevento  $e_1$  es simultáneo al subevento  $e_2$ , aunque la nuclearidad eventiva (HEAD)<sup>7</sup> se encuentra en el subevento  $e_1$ , puesto que la *música* no puede existir sin el *acto\_tocar*.

En resumen, la diferencia entre las dos interpretaciones de la oración (2) estriba, en que en la primera, *tocar* simplemente indica que la acción ha finalizado, mientras que en la segunda se trata de un verbo de creación, puesto que al realizar el *acto\_tocar* la música pasa a existir.

---

<sup>7</sup> La nuclearidad eventiva proporciona una manera de indicar un tipo de prominencia de los argumentos eventivos. Una estructura eventiva aporta una configuración donde los eventos no se ordenan solamente por precedencia temporal, sino también por prominencia relativa. El marcador de núcleo (HEAD) marca la prominencia para un evento  $e$  representándolo como  $e^*$ . El papel convencional de un núcleo en una representación sintáctica es indicar prominencia y distinción. El núcleo se puede definir como el subevento más prominente en la estructura eventiva de un predicado, que contribuye al foco de la interpretación (Pustejovsky, 1995:72). Por tanto, teniendo en cuenta la ordenación temporal de los subeventos, la nuclearidad eventiva del sintagma verbal *tocar un instrumento* se representaría como [ $e^\sigma e_1^* \circ_\infty e_2$ ].

Una vez presentado el verbo empleado en español para expresar la idea de *tocar un instrumento* pasamos a los distintos verbos utilizados para el mismo propósito en japonés, a saber: *hiku* «tañer» para instrumentos de cuerda; *fuku* «soplar» para instrumentos de viento; y *tataku* «golpear» para instrumentos de percusión. Comenzamos con *hiku*, cuyos argumentos de selección en posición argumental de objeto<sup>8</sup> pueden ser:

(8) ***hiku*** «tañer»

objeto

a. **instrumentos:** *biwa* (biwa), *chenbaro* (clavicémbalo), *chero* (violonchelo), *ereki gitā* (guitarra eléctrica), *gakki* (instrumento), *gitā* (guitarra), *kenban hāmonika* (melódica), *hāpu* (arpa), *koto* (koto), *orugan* (órgano), *piano* (piano), *shamisen* (*shamisen*), *sitāru* (sitar), *vaiorin* (violín), *viora* (viola), etc.

b. **formas musicales:** *adāgio* (adagio), *echūdo* (estudio), *kyoku* (pieza musical), *menuetto* (minueto), *rondo* (rondó), *sakuhin* (obra), *shōkyoku* (pequeña pieza musical), *sugagaki* (tipo de música tradicional japonesa), etc.

c. **partes de instrumentos:** *gen* (cuerda), *kībōdo* (teclado), *kōdo* (cuerda), etc.

d. **términos musicales:** *daiichi shōsetsu* (primer compás), *okutābu* (octava), etc.

e. **compositores:** *Dobyussī* (Debussy), *Risuto* (Liszt), *Shopan* (Chopin), etc.

En (8) se observa que el verbo *hiku* generalmente toma como objeto palabras relativas a la música, las cuales hemos clasificado en cinco tipos: en primer lugar, instrumentos de cuerda como *piano*, *shamisen* o *koto* (8a); por otro lado, formas o estilos musicales como *adagio*, *rondo* o *sugagaki* (8b); partes de instrumentos como *gen* «cuerda» o *kībōdo* «teclado» (8c) o términos musicales como *daiichi shōsetsu* «primer compás» u *okutābu* «octava» (8d); finalmente se aplica también a compositores como *Debussy*, *Liszt* o *Chopin* (8e). En estos últimos se produce una trasnominación o metonimia, es decir, un cambio semántico mediante el cual se designa una cosa con el nombre de otra valiéndose de alguna relación semántica entre ambas. En este caso se trata de la relación *autor por obra* donde *Chopin wo hiku* «tocar a Chopin» significa interpretar obras de Chopin.

---

<sup>8</sup> Se ha utilizado *The Kotonoha Corpus* [en línea] para el japonés.

Aunque el verbo *hiku* no entraña mayores dificultades, incluimos a continuación su estructura subléxica:

(9) ***hiku*** «tañer»

EVENTSTR = E<sub>1</sub> = e<sub>1</sub>: proceso

ARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: individuo\_animado

ARG<sub>2</sub> = y: instrumento de cuerda

QUALIA = AGENTIVO = acto\_hiku (e<sub>1</sub>, x, y)

La representación de (9) indica un proceso en el que un *individuo\_animado* realiza el *acto\_hiku* mediante un *instrumento de cuerda*. Veamos seguidamente el verbo utilizado en japonés para los instrumentos de viento y sus argumentos tanto en posición argumental de objeto como de sujeto:

(10) ***fuku*** «soplar»

objeto

a. **música:** *dōshō* (flauta china), *fue* (flauta japonesa), *furūto* (flauta), *gakki* (instrumento), *hāmonika* (armónica), *kangakki* (instrumento de viento), *kurarinetto* (clarinete), *rappa* (corneta), *sakusofon* (saxofón), *sakkusu* (saxo), *shakuhachi* (shakuhachi), *tsunobue* (olifante), *yokobue* (flauta travesera japonesa); *kuchibue* (silbido), *kyoku* (pieza musical), *oto* (sonido), etc.

b. **otros:** *awa* (espuma), *hi* (fuego), *hora* (mentira), *kemuri* (humo), *me* (brote), *shio* (marea), etc.

sujeto

c. **vientos:** *akikaze* (brisa de otoño), *amekaze* (lluvia y viento), *arashi* (tormenta), *bōfū* (tormenta), *gyakufū* (viento adverso), *harukaze* (brisa de primavera), *hatsukaze* (primer viento), *hyōfū* (brisa fresca), *kamikaze* (viento divino), *kanpū* (viento frío), *kaze* (viento), *kitakaze* (viento del norte), *kona* (polvo), *kyōfū* (fuerte viento), *minamikaze* (viento del sur), *ōkaze* (gran viento), *seifū* (viento del oeste), *seihokufū* (viento del noroeste), *soyokaze* (brisa), *tōfū* (viento del este), *toppū* (ráfaga), *yamakaze* (brisa de la montaña), etc.

El verbo *fuku* «soplar» puede ser tanto transitivo como intransitivo. Como verbo transitivo sus argumentos suelen aplicarse a instrumentos de viento como *fue* «flauta japonesa», *kurarinetto* «clarinete» o *sakusofon* «saxofón» y palabras

relacionadas con la música como *kuchibue* «silbido», *kyoku* «pieza musical» u *oto* «sonido» en (10a). No obstante, puede aplicarse también a otros objetos como *awa* «espuma», *hi* «fuego» o *me* «brote» en (10b). Su estructura subléxica en este caso sería:

(11) **fuku** «soplar»

EVENTSTR =  $E_1 = e_1$ : proceso

ARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: individuo\_animado

ARG<sub>2</sub> = y: materia

QUALIA = AGENTIVO = acto\_hiku ( $e_1, x, y$ )

En (11) un *individuo\_animado* realiza el *acto\_hiku* con una *materia*. Si *fuku* se aplica a un instrumento de viento generando música a partir de él, se activa entonces el mecanismo de cocomposición presentado en (5), donde la unificación de rasgos mediante la identidad de los roles agentivos del verbo y el complemento permite la formación de la siguiente estructura de *qualia* para todo el sintagma verbal:

(12) **gakki wo fuku** «tocar un instrumento (*lit.* soplar un instrumento)»

EVENTSTR =  $E_1 = e_1$ : proceso

$E_2 = e_2$ : estado

RESTR =  $\circ_\infty$

HEAD =  $E_1$

ARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: individuo\_animado

ARG<sub>2</sub> = y: instrumento de viento

ARG<sub>3</sub> = z: música

QUALIA = FORMAL = existir ( $e_2, z$ )

AGENTIVO = acto\_fuku ( $e_1, x, y$ )

Del mismo modo que en (7), *fuku* se convierte así en un verbo de creación, pues al soplar el instrumento de viento (proceso codificado en el rol agentivo) la música pasa a existir (estado codificado en el rol formal). Como verbo intransitivo, *fuku* suele tomar sujetos que hacen referencia a tipos de vientos como los presentados en (10c): *kitakaze* «viento del norte», *soyokaze* «brisa» o *toppū* «ráfaga». La estructura subléxica en este caso sería la siguiente:

(13) *kaze ga fuku* «el viento sopla»

EVENTSTR = E<sub>1</sub> = e<sub>1</sub>: proceso

ARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: kaze «viento»

QUALIA = AGENTIVO = acto\_fuku (e<sub>1</sub>, x)

En (13) *kaze* «viento» es el argumento que lleva a cabo el proceso indicado en el rol agentivo de su estructura de *qualia* (*acto\_fuku* «soplar»). Finalmente, presentamos los argumentos del verbo utilizado en japonés para los instrumentos de percusión:

(14) *tataku* «golpear»

objeto

a. **instrumentos:** *taiko* (tambor), *tanbarin* (pandereta), *tinpanī* (timbal), etc.

b. **objetos físicos:** *bin* (botella), *bōru* (pelota), *doa* (puerta), *futon* (futon), *genkan tobira* (puerta de entrada), *jimen* (suelo), *jūtan* (alfombra), *kabe* (pared), *madogarasu* (cristal de la ventana), *ki no hako* (caja de madera), *minamo* (superficie del agua), *mon* (puerta), *monko* (puerta), *shinamono* (producto), *tento* (tienda de campaña), *tenjō* (techo), *teppen* (pieza de hierro), *to* (puerta), *yuka* (suelo), etc.

c. **partes del cuerpo:** *atama* (cabeza), *hiza* (rodilla), *kata* (hombro), *koshi* (cadera), *oshiri* (trasero), *senaka* (espalda), *te* (mano), *te no kō* (dorso de la mano), *tōhi* (cuero cabelludo), *ude* (brazo), etc.

Es significativa la preferencia de selección del verbo *tataku* «golpear» por argumentos relativos a objetos físicos como *bin* «botella», *bōru* «pelota» o *shinamono* «producto» y superficies como *minamo* «superficie del agua», *tenjō* «techo» o *yuka* «suelo» en (14b); y por otro lado, partes del cuerpo como *atama* «cabeza», *oshiri* «trasero» o *senaka* «espalda» en (14c). Los únicos tres argumentos que hemos encontrado relacionados con la música hacen referencia a instrumentos de percusión<sup>9</sup>: *taiko* «tambor», *tanbarin* «pandereta» y *tinpanī* «timbal». El verbo *tataku* del japonés funciona, por tanto, de manera similar a nuestro verbo *tocar* en español. Con objetos o superficies su significado es «dar un golpe o golpes repetidos»:

<sup>9</sup> De las 738 entradas con el verbo たたく (*tataku* «golpear») encontradas en *The Kotonoha Corpus* [en línea] se mostraron 500 resultados, de los cuales solo tres hacían referencia a instrumentos musicales.

(15) *tataku* «golpear»EVENTSTR =  $E_1 = e_1$ : procesoARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: individuo\_animadoARG<sub>2</sub> = y: superficieQUALIA = AGENTIVO = acto\_tataku ( $e_1, x, y$ )

En (15) un *individuo\_animado* es el encargado de realizar la acción de golpear (*acto\_tataku*) sobre una *superficie*. Del mismo modo que *tocar*, cuando a partir de esta acción se produce música, se activa el mecanismo generativo de cocomposición explicado anteriormente, produciéndose una unificación de rasgos a partir de los roles agentivos de *tataku* «golpear» y de un instrumento de percusión, siendo su estructura subléxica como sigue:

(16) *gakki wo tataku* «tocar un instrumento (*lit.* golpear un instrumento)»EVENTSTR =  $E_1 = e_1$ : proceso $E_2 = e_2$ : estadoRESTR =  $\circ_\infty$ HEAD =  $E_1$ ARGSTR = ARG<sub>1</sub> = x: individuo\_animadoARG<sub>2</sub> = y: instrumento de percusiónARG<sub>3</sub> = z: músicaQUALIA = FORMAL = existir ( $e_2, z$ )AGENTIVO = acto\_tataku ( $e_1, x, y$ )

La estructura de (16) vuelve a probar que es el instrumento, en este caso de percusión, el que tras participar del proceso *acto\_hiku* (rol agentivo) crea un estado en el que la música pasa a existir (rol formal). De nuevo, y del mismo modo que con los verbos *tocar* y *fuku*, este mecanismo permite dar cuenta del cambio de significado de este verbo, convirtiéndolo en un verbo de creación.

### 3. Conclusiones

En este artículo hemos comenzado planteando la existencia de múltiples verbos en diferentes lenguas para expresar la idea de *tocar un instrumento*. Hemos visto cómo en español se representa con un único verbo, mientras que en otras lenguas existen verbos concretos para cada tipo de instrumento musical (cuerda percutida, cuerda pulsada, cuerda frotada, viento o percusión). Aunque hemos tomado como

lenguas de estudio el español y el japonés, podemos concluir que en todos los casos la infraespecificación de este tipo de verbos polisémicos alterna entre un significado de acción finalizada y uno de creación. Para explicar esta alternancia nos hemos servido del mecanismo generativo de cocomposición, mediante el cual los complementos transmiten información que actúa en el verbo, tomando el verbo como argumento y cambiando su tipo eventivo. De este modo, se puede explicar la polisemia de esta clase de verbos, y al mismo tiempo reducir la postulación de entradas diferentes en el lexicón para dar cuenta de significados distintos pero relacionados de una misma palabra.

### Referencias bibliográficas

- Pustejovsky, J. (1991). The syntax of event structure. En *Cognition*, 41 (1-3), 47-81.
- Pustejovsky, J. (1995). *The Generative Lexicon*. Cambridge/London: The MIT Press.
- Pustejovsky, J. (2001). Type Construction and the Logic of Concepts. En P. Bouillon y F. Busa (eds.), *The Language of Word Meaning*, 91-123. Cambridge: Cambridge University Press.
- Real Academia Española: Banco de datos (CREA) [en línea]. *Corpus de referencia del español actual*. <<http://corpus.rae.es/creanet.html>> [17 de febrero de 2017].
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> edición) [en línea]. <<http://dle.rae.es>> [24 de febrero de 2017].
- National Institute for Japanese Language and Linguistics. *The Kotonoha Corpus* [en línea]. <<http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/>> [16 de febrero de 2017].
- VV. AA. *Clave. Diccionario de uso del español actual* [en línea]. <<http://clave.smdiccionarios.com>> [16 de marzo de 2017].

### Agradecimientos

Quiero agradecer a las siguientes personas su ayuda desinteresada para la elaboración de este artículo: Gabriel Álvarez, Sami Ben Fradj, Jun Imai, Monica Kahumburu, Shi Mei Lee, Fábio Lima, Cathaysa Martel, Parichart Phongthai, Gilig Pradhana, Martha Rincón, Montserrat Sanz, Sayaka Shiota, Elvira Valieva y Asunción Yeregi.

# スペイン語と日本語で「楽器を演習する」は どの動詞使う～生成語彙論における下位語彙表現～

フアン・ロメロ・ディアス  
神戸市外国語大学

## 要旨

本稿では「楽器を演奏する」という表現が、各言語によってどのような動詞が使われているかを比較検証する。その中でも主に、言語的距離の遠いスペイン語と日本語の比較に重点を置く。スペイン語で「演奏する」という意味の«tocar»は、日本語では3つの動詞で表される（弦楽器の「弾く」、管楽器の「吹く」、打楽器の「たたく」）。理論的な枠組みとして生成語彙論を使用し、クオリア構造によってこの動詞の下位字句構造を分析する。その結果として、これら3つの動詞すべてにおいて、「音楽を作る」という意味が楽器の目的語で共構成されるということを示す。

Keywords: 生成語彙論 クオリア構造 共構成