

- KING, Alan R. (1996a). Root modals in European languages: a preliminary typology. Paper read at the 1996 autumn meeting of the Linguistics Association of Great Britain, Cardiff, September.
- KING, Alan R. (1996b). Non-epistemic modals beyond the Germanic paradigm. Paper read at the modality workshop of the Association for Linguistic Typology, Antwerp, November.
- KING, Alan R. (1997). Review of Bybee & Fleischman, eds., 1995. *Sprachtypologie & Universalienforschung (STUF)* 50-4, 362-4.
- PALMER, Frank R. (1986). *Mood and modality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- van der AUWERA, Johan & Vladimir A. PLUNGIAN (1998). Modality's semantic map. *Linguistic Typology (LT)* 2-1.

Prototipos semánticos en el lexicon lexemático-funcional¹

Pamela Faber
Universidad de Granada

Ricardo Mairal Usón
Universidad Nacional de Educación a Distancia

1. Introducción

El lexicon mental es el lugar donde está almacenado todo nuestro conocimiento léxico. La configuración y organización de los lexemas reflejan nuestra cognición o la forma en que percibimos la realidad y le damos sentido. Es bien sabido que el lexicon mental (conceptualizado como espacio semántico) no está organizado de manera alfabética (como los diccionarios de papel), sino que se divide en áreas de significado o dominios. Sin embargo, existen diferentes teorías en cuanto a cuáles son esos dominios y su estructura interna, así como los criterios de pertenencia de sus miembros (Grandy, 1987).

Cualquier teoría de estructuración léxica que aspire a aportar respuestas a estas cuestiones también debe llevar implícita una teoría de organización conceptual, ya que los dominios léxicos son representaciones de dominios conceptuales. Las propuestas para la estructuración de categorías están polarizadas entre, por un lado, la teoría clásica de los rasgos, y por otro, la de los prototipos.

Por el título de la conferencia quizás podría pensarse que va a girar alrededor de la teoría de los prototipos semánticos (en su versión más

¹ Este trabajo se ha elaborado dentro del marco del proyecto *Desarrollo de una lógica léxica para la traducción asistida por ordenador a partir de una base de datos léxica inglés-español-francés-alemán multifuncional y reutilizable* (PB 94-0437: proyecto subvencionado por el Ministerio de Educación y Ciencia).

estándar), es decir, sobre el trabajo de E. Rosch (1978). De entrada he de decir que no voy a hablar de pájaros, ni explicar por qué un gorrión es un ejemplar más prototípico de esa categoría que un pingüino....así como tampoco voy a hablar ni de tazas, ni de *bachelors* (solteros).

Voy a centrarme en el concepto de prototipo semántico, tal y como lo entiende la Teoría Lexemático-Funcional, a qué niveles de la estructura léxica puede derivarse esta información, y por qué puede decirse que esta información codifica patrones básicos de cognición.

2. El Modelo Lexemático-Funcional

Ya es conocido que la Teoría Lexemático-Funcional ofrece una clasificación semántica basada en el comportamiento relacional y lógico de los predicados. Este modelo, elaborado por Martín Mingorance (1984, 1984ab, 1987abc, 1990, 1995), se basó en un principio tanto en la Teoría Lexemática de Coseriu (1974, 1977, 1981) como la Gramática Funcional de S. Dik (1978ab, 1986, 1989). Sin embargo, hay que subrayar que con los años, ha adquirido entidad propia, evolucionando más allá de los modelos que fueron su punto de partida. Los objetivos principales del Modelo Lexemático-Funcional son: (i) la elaboración de la arquitectura semántica del lexicon de una lengua; (ii) la representación del conocimiento basada en la estructura definicional de entradas léxicas (Faber & Mairal, 1994; 1996).

En cuanto a la arquitectura semántica, la base para nuestra descripción del lexicon es la distinción entre las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas, o los principios complementarios de combinación y selección (Saussure, 1915; Lyons, 1977: 241). Esta distinción es altamente relevante porque se halla en la organización conceptual, con anterioridad e independencia del sistema lingüístico (Nelson, 1985: 179). En cuanto al segundo objetivo, la representación del conocimiento, es bien conocido que la estructura léxica refleja la estructura conceptual, o que la representación del conocimiento está lingüísticamente motivada (Dik, 1986).

En este sentido, las unidades léxicas se consideran dentro de dos tipos de contexto: (1) su relación con otros elementos en la misma cadena del enunciado; (2) su relación con otros elementos dentro de la misma área de significado. De los dos tipos de contexto es el segundo el que siempre ha

presentado más problemas, porque de alguna manera supone la organización del significado, algo que es más difícil de sistematizar que las relaciones sintácticas. Con nuestro modelo hemos organizado el lexicon en dominios, mediante la estructura del significado, utilizando información tanto paradigmática como sintagmática. Al hacer esto, hemos comprobado que existe una interacción entre ambos contextos, de modo que el comportamiento sintáctico de los predicados valida su ubicación en dimensiones semánticas:

El siguiente ejemplo es un fragmento del dominio de EXISTENCIA:

(1) VERBS OF EXISTENCE: to cause to exist

MAKE to cause sth to exist, forming it by work/action.

CREATE to make sth new or original

ORIGINATE to create sth, bringing it into being.

FATHER₂ to originate sth as its inventor/creator.

ESTABLISH to create sth (system, organisation, state of affairs).

FOUND to establish usu. by supplying money.

PRODUCE to make sth (esp. emphasis on the result or effect).

BEAR to produce sth, esp. by natural growth.

REPRODUCE to produce offspring

PROCREATE to reproduce (of animals/people).

MULTIPLY to reproduce (of animals/people) in large numbers.

PROPAGATE to reproduce (of animals/people(plants), in very large numbers.

FATHER₁ to produce offspring (as the male parent)

BEGET to father (archaic).

SIRE to father (old-fashioned).

LAY to produce eggs (of insects and birds, esp hens).

SPAWN to lay eggs in large quantities together (of fishes and frogs).

La palabra nuclear o archilexema, *make*, es el *definiens* que nos sirve de base para la definición de todos los demás verbos en la jerarquía. La modificación adverbial en las definiciones codifica rasgos (semas) que diferencian los lexemas entre sí dentro de la misma dimensión. Dentro de la jerarquía en EXISTENCE, *create* y *produce* son hipónimos de *make*, y ellos a su vez, se convierten en los *definiens* de otras palabras a niveles más específicos en la jerarquía.

En el lexicon estructurado según principios lexemático-funcionales, la estructura semántica es clave para la representación sintáctica porque los patrones de complementación validan la pertenencia de lexemas a una dimensión o subdimensión. En otras palabras, el significado de una palabra interactúa con sus propiedades gramaticales.

En este sentido, creemos que la relación entre la representación léxica de un predicado y su expresión sintáctica es predecible porque la sintaxis está semánticamente motivada. El archilexema (o término superordinado) de cada dimensión tiende a aceptar un número mayor de patrones de complementación que sus hipónimos más específicos.

2) MAKE to cause sth to exist, forming it by work/action. [SVO; SVO₁ O₂; SVOC; SVOA]

Ex. He made (her) a pair of gold earrings.
He made some gold earrings for her.
He made the earrings of gold.
That toy makes a lot of noise.
She made him a fool.

CREATE to make STH NEW/ ORIGINAL [SVO]

Ex. ?He created a pair of gold earrings.
He created a very original pair of gold earrings.
The new law created confusion in the city.

ORIGINATE₂ to create sth, BRINGING IT INTO BEING. [SVO]

Ex. *He originated a (very original) pair of gold earrings.
He originated a totally new style of wearing gold earrings.
FATHER₂ to originate sth AS ITS INVENTOR/CREATOR. [SVO]

Ex. *He fathered a very original pair of gold earrings.
?He fathered a totally new style of wearing gold earrings.
He fathered the idea/project/scheme of teaching all husbands how to make gold earrings for their wives. (S = hum, male)
*She fathered the idea.

En la jerarquía del ejemplo (2) puede verse como los patrones de complementación se restringen progresivamente. *Make*, como archilexema tiene varios patrones sintácticos. Todos sus hipónimos, *create*, *originate*, y *father*, llevan el patrón SVO, pero con restricciones de selección cada vez más específicas. En *create* y *originate* estas restricciones se refieren, sobre todo, al segundo argumento, pero en *father* afectan al primero también.

Los distintos tipos de rasgos de diferenciación semántica codificados en las jerarquías nos muestran las discriminaciones que cada lengua hace en el continuum semántico. Los que son recurrentes, porque aparecen en otros dominios, se llaman clasemas. Los clasemas nos muestran cómo los verbos se interrelacionan en dominio. Además, a través de ellos podemos comprobar también cómo percibimos y organizamos nuestras impresiones del mundo. Un claro ejemplo es la siguiente subdimensión de los verbos de POSESIÓN en inglés:

(3)

TO CAUSE SB NOT TO HAVE (STEAL)	
TAKE (away) from to cause sb/sth to stop having sth. STEAL to take sth away from sb without their permission and not intending to return it (unlawfully)	
GENERAL	ROB to steal sth (usu. money/property) from sb/institution. THIEVE to steal sth (old-fashioned).
FOCUS ON ACTION	PINCH to steal sth usu. small directly off sb. NICK to steal sth (informal). LIFT to steal (informal). SWIPE to steal sth by taking it quickly. SNATCH to steal sth (usu. a purse) on the street.
FOCUS ON GOAL	
Small things ►	FILCH to steal things that are small/of little value secretly (informal). PILFER to steal things that are small /of little value continuously over a period of time. PURLOIN to steal sth usu. small (formal).

Money & property ➔	EMBEZZLE to steal money placed in your care for your own purposes. RUSTLE to steal cattle/horses (AmE). PLUNDER to steal property from sb, using force and causing damage.
FOCUS ON CONTEXT	LOOT to steal things from buildings (shops, churches, houses), usu. during a violent event (riot/battle) or after a natural catastrophe (hurricane/typhoon).

Aunque en cada dominio léxico hay un significado nuclear común a todas las palabras, se pueden distinguir varios tipos de clasemas dentro de las categorías más generales, como Manera, Duración Resultado, Evaluación Axiológica, etc. que marcan la distancia que separa el hipónimo de su acción prototípica más general.

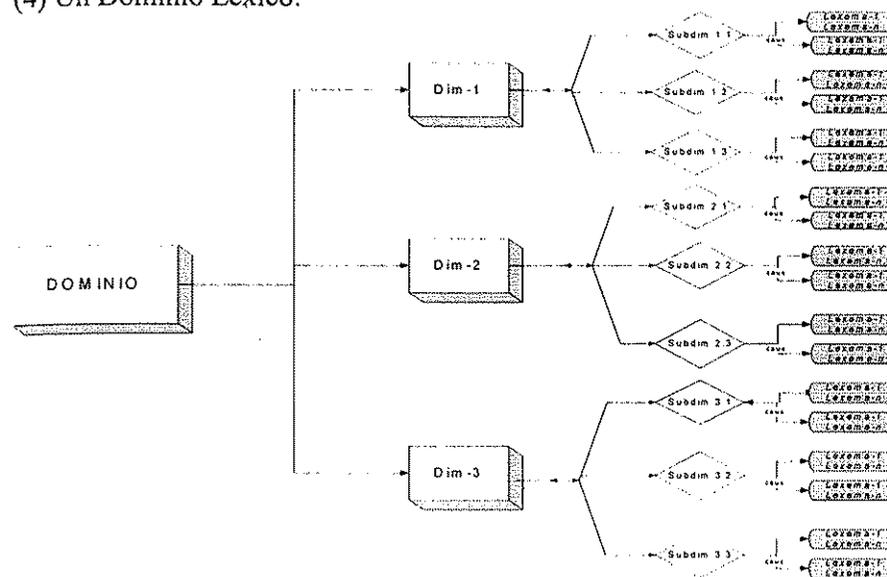
Esta breve descripción del lexicon estructurado según principios lexemático-funcionales nos da una idea de la conexión íntima de este enfoque con la representación del conocimiento. Tocamos así un tema fundamental de la ciencia informática: el procesamiento del lenguaje natural y la traducción automática. Sin embargo, lo que vemos aquí no sólo son patrones recurrentes en las definiciones de lexemas, sino macropatrones de organización según los cuales se pueden clasificar, a su vez, dominios enteros.

3. Prototipos semánticos

En un lexicon MLF, la información codificada en ambos ejes se combina para formar un tipo de representación que hemos llamado esquemas del predicado, que es el producto de la convergencia de los ejes paradigmático y sintagmático (Faber y Mairal, 1997) Un esquema es un patrón subyacente de percepción cognitiva, que codifica tanto la experiencia física como la mental y al cual recurrimos para reconocer e interpretar nueva información. Si los esquemas son estructuras básicas de la memoria, han de tener necesariamente su reflejo en la lengua, ya que las unidades léxicas son en cierta medida "traducciones" de nuestra interpretación de datos perceptuales. Ellos y sus posibilidades combinatorias son la representación semántica de nuestro modelo del mundo.

Nuestro lexicon está estructurado en dominios, dimensiones y subdimensiones:

(4) Un Dominio Léxico:



Cada dimensión tiene un esquema común para todos los verbos que engloba, ya que este esquema se deriva de la repetición de elementos descriptivos en sus definiciones. Tales esquemas (o prototipos) son de hecho la representación semántica de la noción conceptual transmitida por la dimensión.

Igualmente hay un esquema que abarca todo el dominio que se deriva de la configuración de sus dimensiones, y que es un macropatrón de organización conceptual. En nuestro análisis de la estructura léxica, hemos encontrado los siguientes tres patrones macroestructurales de organización.

- (5) (i) Espacio [Realidad percibida en términos contextuales]
- (ii) Tiempo [Realidad percibida como un evento secuencial]
- (iii) Evaluación axiológica [Realidad percibida como buena o mala para el perceptor]

3.1. Espacio

(a) Realidad física

El MOVIMIENTO es uno de los dominios semánticos más amplios y complejos. La complejidad de este dominio y el número de discriminaciones semánticas demuestran su prominencia. Los verbos de MOVIMIENTO están estructurados en macropatrones de espacio y tiempo, aunque el más básico es el de espacio, y más concretamente, el medio en el cual el movimiento se desarrolla.

(6a) MOVIMIENTO

- (i) movimiento en general (*go, come*)
- (ii) movimiento en/de un líquido (*flow, swim*)
- (iii) movimiento en/del aire (*fly, blow*)
- movimiento en la tierra (*walk*)

En la estructura de este dominio podemos ver la organización más elemental que imponemos al mundo en que vivimos. Puesto que la estructura léxica es antropomórfica, el movimiento en general coincide en gran parte con el movimiento sobre la tierra, que es el patrón por defecto del dominio. Este tipo de patrón también se encuentra en el dominio de SONIDO, donde los lexemas están estructurados según los diversos tipos de entidades capaces de emitir sonidos.

(b) Realidad biológica

Otro tipo de contexto posible es el de nuestros propios cuerpos. En este sentido, el dominio de PERCEPCIÓN refleja la estructura biológica de nuestra percepción, al dividirse en los siguientes cinco grupos, uno por cada uno de los cinco sentidos.

(6b) PERCEPCIÓN

- (i) visión (*see, look*)
- (ii) audición (*hear, listen*)
- (iii) olfato (*smell, scent*)
- (iv) tacto (*touch, feel*)
- (v) gusto (*taste*)

La complejidad de cada subdominio (el número de verbos y distinciones semánticas en la estructura dimensional) concuerda con su prominencia cognitiva. En el dominio de la PERCEPCIÓN, el valor por defecto es VISIÓN (de

la misma manera que en el dominio de MOVIMIENTO, el valor por defecto es movimiento sobre la tierra). Si comparamos su estructura con la de los otros sentidos, encontramos que es mucho más compleja. Nuestra manera prototípica de percibir es con los ojos (recibimos más del 75% de nuestra información sobre el mundo a través de los ojos), y esto puede constatarse considerando con más detalle su estructura (Faber & Pérez 1993; en prensa).

1. Percepción (To become aware of the existence of sb/sth)

- 1.1. Percepción general (todos los sentidos): to become aware (*perceive, find, discover*)
- 1.2. Percepción visual (To become aware by using your eyes) (*see, look*)
 - 1.2.1. To see (-purposive intention) (*notice, observe*)
 - 1.2.2. To see (+ purposive intention) (*distinguish, discern*)
 - 1.2.2.1. To see (+purposive intention), intentionally directing your eyes (*gaze, stare*)
 - 1.2.3. To be seen (*show*)
 - 1.2.3a. To cause sb/sth to be seen (*show*)
 - 1.2.4. To not see (*be blind*)
 - 1.2.4a. To cause sb to be unable to see (*blind, dazzle*)
 - 1.2.4b. To cause sth not to be seen any more (*hide, conceal*)
- 1.3. Tacto (To become aware by using your hands) (*touch, feel*)
- 1.4. Olor (To become aware through your nose) (*smell, scent*)
- 1.4a. To cause sb to become aware of sth through your nose (*smell, stink*)
- 1.5. Audición (To become aware through your ears)
 - 1.5.1. To hear (-purposive intention) (*hear*)
 - 1.5.2. To hear (+purposive intention) (*listen*)
- 1.6. Gusto (To become aware through your mouth) (*taste*)

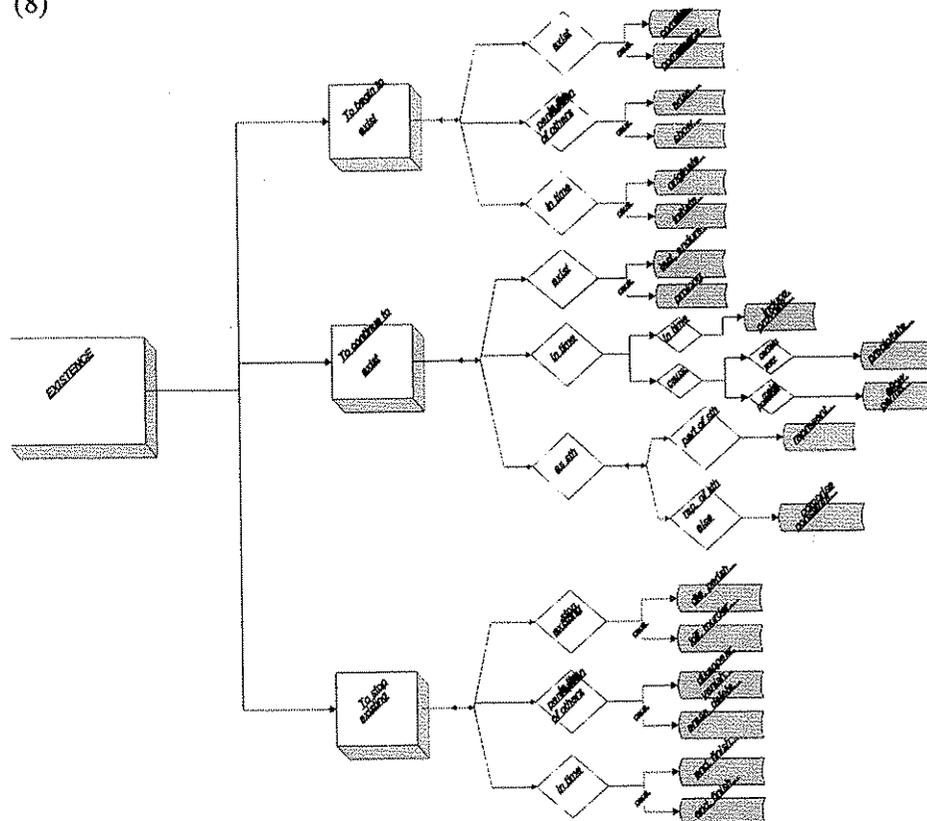
3.2. Tiempo

El segundo patrón es el de la temporalidad, lo que significa que las acciones se perciben como segmentos temporales (*empezar, continuar y terminar*). Estas distinciones coinciden con la codificación del eje sintagmático y también se relacionan directamente con la percepción, ya que la manera en que percibimos el movimiento en el tiempo o el espacio nos ayuda a clasificar

lo percibido como un evento (Faber y Mairal, 1997; en prensa). Sabemos que el movimiento ha ocurrido porque observamos que un cambio ha tenido lugar.

Por ejemplo, el hecho de que *existencia* se percibe en función del tiempo puede observarse en la macroestructura del dominio.

(8)



La EXISTENCIA se conceptualiza como un evento que se relaciona con MOVIMIENTO, ya que un evento necesariamente supone algún tipo de dinamismo. Esto está en consonancia con la idea de que nuestra vida (desde el nacimiento hasta la muerte) es una progresión en el tiempo que supone tanto

duración como percepción de la misma. Por supuesto, nosotros como seres humanos generalmente no tenemos una percepción consciente del paso del tiempo. Si nos damos cuenta es sólo porque experimentamos los efectos de este movimiento cuando nuestros cuerpos y otras entidades en nuestro entorno experimentan algún tipo de cambio, codificados en el dominio CAMBIO, que, al igual que MOVIMIENTO, es uno de los más extensos del léxico.

Este patrón de organización es el principal en el dominio que denominamos EXISTENCIA, pero también aparece como patrón secundario en MOVIMIENTO, COGNICIÓN y POSESIÓN.

3.3. Evaluación axiológica

Muchos de los dominios léxicos estudiados se estructuran de una manera u otra en oposiciones (positivas y negativas) como patrón más básico (Felices Lago, 1991). Krzeszowski (1990) ha señalado la función dominante de los valores en la estructura de los conceptos y subraya que las emociones están entre los factores que determinan el procesamiento de información, en vez de modificarlo solamente.

En consonancia con esta afirmación de Krzeszowski, hemos observado que la oposición entre *bueno* y *malo* aparece con frecuencia en los dominios léxicos estudiados. No obstante, cuando la estructura del dominio está polarizada, este tipo de oposición se concreta de diferentes formas, según el dominio. Según Tischner (*apud* Krzeszowski, op. cit.:142), hay una jerarquía de valores de tres niveles. En el primero nivel se encuentran aquéllos asociados con nuestra experiencia sensorial más directa y que produce agrado o repulsa. En el segundo nivel se hallan los valores relacionados con la vida y salud, y, en el tercer nivel, los valores espirituales tales como verdad, belleza y bondad.

Dentro de nuestro modelo de estructura léxica, las polarizaciones prototípicas del primer nivel se encuentran en el dominio de SONIDO en el que los sonidos se clasifican como agradables /armoniosos o desagradables /discordantes.

(9)

SONIDO	POLARIZACIONES
1. Sound produced by living creatures 1.1. To make a sound by speaking 1.1.1. To make a loud sound (<i>shout</i>) 1.1.2. To make a soft sound (<i>murmur</i>) 1.1.3. To make a sound indicating an emotion 1.1.3.1. sadness (<i>cry, whine</i>) 1.1.3.2. happiness (<i>laugh</i>) disapproval (<i>hoot, boo</i>)	LOUD vs. SOFT SADNESS vs. HAPPINESS
1.2. To make a sound related to body conditions 1.2.1. To make a sound by breathing (<i>sigh</i>) 1.2.1.1. To make a sound by breathing quickly and audibly (<i>gasp, puff</i>) 1.2.2. To make a sound by expelling air 1.2.2.1. To make a sound by expelling air from one's throat (<i>cough, burp</i>) 1.2.2.2. To make a sound by expelling air from one's nose (<i>sneeze, snort</i>) 1.2.2.3. To make a sound by expelling air through one's anus (<i>fart</i>) 1.2.3. To make a sound by inhaling air (<i>sniff</i>)	
1.3. To make a sound like an animal 1.3.1. To make a sound like a wild/angry animal (<i>growl, howl</i>) 1.3.2. To make a sound like a domestic animal (<i>bark, meow</i>) 1.3.3. To make a sound like a bird (<i>chirp, squawk</i>) 1.3.4. To make a sound like an insect (<i>buzz</i>)	DANGEROUS vs. DOMESTIC
2. Sounds produced by Nature (<i>bubble, rustle</i>) 2.1 To make a loud sound (<i>thunder</i>) 2.2. To make a soft sound (<i>rustle</i>)	LOUD vs. SOFT

SONIDO	POLARIZACIONES
3. Sounds produced by objects 3.1. To make a musical sound (<i>ring, chime</i>) 3.2. To make a metallic sound (<i>clink, clank</i>) 3.3. To make a frictional sound (<i>rasp, grate</i>) 3.4. To make a punctual, explosive sound (<i>crash, bang</i>) 3.5. To make a dull, punctual sound 3.5.1. Sth hitting against sth else (<i>thud, thump</i>) 3.5.2. Sth heavy hitting against liquid (<i>splash</i>) 3.6. To make a durative sound (<i>roar, boom</i>) 3.7. To make an iterative, sibilant sound (<i>rustle, swish</i>)	HARMONIOUS vs. DISCORDANT LOUD vs. SOFT

En este dominio todos los sonidos se estructuran en oposiciones, salvo los que vienen de dentro de nuestro cuerpo. Esto se debe a que todo lo que viene de dentro de nosotros (y que por consiguiente nos pertenece) es necesariamente bueno. Por esta razón, este tipo de ruido nunca puede ser una amenaza, y si tiene algún significado negativo, será atribuible a las normas de conducta social.

En el segundo nivel de valores tenemos el dominio de SENTIMIENTO, que representa cómo percibimos estados afectivos de la consciencia. En este dominio, la evaluación axiológica es el patrón estructural básico porque experimentamos estos estados en términos de lo que nos causa placer o dolor.

(10)

SENTIMIENTO	POLARIZACIONES
1. Feeling (to become aware of sth other than sight, having a sensation) 1.1. To feel sth bad 1.2. To feel sth good 1.3. To feel sadness 1.4. To feel happiness	BAD vs. GOOD SADNESS vs. HAPPINESS

SENTIMIENTO	POLARIZACIONES
1.5. To feel aversion producing: 1.5.1. disgust 1.5.2. anger	AVERSION vs. ATTRACTION
1.6. To feel attraction 1.6.1. To feel a loss of attraction	
1.7. To feel sth bad in your body 1.7.1. To cause sb to feel less physical/ mental suffering/pain	
1.8. To feel fear/anxiety (fear about bad things happening in the future) 1.8.1. To feel less fear/worry/anger	FEAR vs. LOSS OF FEAR
1.9. To feel surprise 1.10. To feel shame 1.11. To feel a need to do sth or to have / get sth	
1.12. To cause sb to feel hope/courage 1.13. To cause sb to lose (not to feel) hope /courage/confidence	HOPE vs. LOSS OF HOPE

Dominios tales como COGNICIÓN y HABLA están en el tercer nivel, ya que al menos una parte de su estructura está polarizada en términos de verdad y mentira. Esta semejanza subraya las conexiones entre ambos dominios:

(11)

COGNICIÓN	HABLA
To think and arrive at a conclusion (<i>reason</i>)	To say sth that you have come to know as a result of thinking (<i>reason</i>)
To think sth without knowing if it is true (<i>guess</i>)	To say sth without knowing if it is true (<i>guess</i>)
To think sth is true (<i>accept</i>)	To say sth is true (<i>accept</i>)
To cause sb to think sth is true (<i>persuade</i>)	To say sth causing sb to think that sth is true (<i>persuade</i>)
To cause sb to think sth is true when it is not (<i>deceive</i>)	To say sth knowing it is untrue (<i>lie</i>)
To think sth will happen (<i>foresee</i>)	
To cause sb to remember sth (<i>remind</i>)	To say sth will happen (<i>foretell</i>)

COGNICIÓN	HABLA
	To say sth to sb, causing them to remember it (<i>remind</i>)

Como puede constatarse, la única diferencia entre los verbos de COGNICIÓN y de HABLA es que en COGNICIÓN, sólo hay pensamiento, mientras que en el dominio de HABLA, el contenido del pensamiento está verbalizado, lo que está en consonancia con la conceptualización del habla como transmisión del pensamiento.

4. Prototipos pragmáticos

De la misma manera que cada verbo forma parte de macropatrones de organización semántica propia del contenido del dominio en cuestión, cada lexema a su vez contiene información dentro de su definición que codifica diferentes tipos de rasgos pragmáticos referentes al conocimiento extralingüístico/ conocimiento del mundo (Jiménez Hurtado...). El contenido de estos rasgos depende del contenido semántico del dominio.

En el dominio de POSICIÓN, verbos como *lodge, board, squat, camp, bivouac* y *cohabit* con el significado de *to stay in one place*, pertenecen a la misma subdimensión. Sin embargo, las normas codificadas aquí son lógicamente diferentes de las del dominio de ALIMENTACIÓN. Todos estos verbos de POSICIÓN tienen *live* como componente central, y los parámetros descriptivos en su estructura definicional se refieren a tiempo, periodo, tipo de pago, lugar y personas que viven con el agente:

(12) Dimensional hierarchy (field of POSITION)

LIVE to stay somewhere, having it as your home.

LODGE to live somewhere esp. for a short period of time and paying rent.

BOARD to live somewhere (usu. in sb's home and receiving meals) in return for payment.

CAMP to live somewhere for a short time in a tent/caravan.

BIVOUAC to camp in a bivouac (a temporary shelter which is not a tent).

- SQUAT to live somewhere (usu. public land/unused building) without having a legal right to do so.
 ROOM to live in a room/rooms in sb else's house.
 COHABIT to live together, having a sexual relationship (of unmarried people) (formal).
 SHACK (UP) to start to live together, having a sexual relationship (of unmarried people) (informal).

(13) Parámetros léxicos

1. Pérido de tiempo: *lodge*
2. Pago: *lodge, board*
3. Lugar: *camp, bivouac, room, squat*
4. Compañía: *cohabit, shack up*

Squat, por ejemplo, activa un contexto sociocultural específico de derechos de propiedad y de quienes utilizan esa propiedad ilegalmente. De su sentido original como verbo de posición corporal, indicando específicamente una manera poco prototípica de sentarse, *squat* adquiere una extensión de significado a otra dimensión dentro del mismo dominio, *to stay at a particular location (permanecer en un lugar específico)*. En este caso, el lugar es un edificio/terreno abandonado que el agente/posicionador ocupa ilegalmente.

En el lexicon también se encuentran codificadas normas biológicas. Un ejemplo claro lo encontramos en el dominio de HABLA, *to say sth (speak) with difficulty*:

(14) TO SAY STH (SPEAK) WITH DIFFICULTY

- stutter to speak with difficulty (with short stops one cannot control).
 stammer to speak with difficulty (hesitating and repeating sounds and words).
 lisp to speak with difficulty (using "s" sounds which are not clear).
 bumble to speak with difficulty in an awkward, uncontrolled way.

Esta subdimensión codifica las desviaciones de la norma biológica. Si nosotros *stutter, stammer* o *lisp*, nos es más difícil comunicar a causa de ciertos impedimentos físicos. Este tipo de habla tiene una carga negativa, no por su contenido sino por la calidad del sonido, resultado de una falta de control por parte del hablante sobre la emisión del enunciado. Por esta razón, los ejemplos siguientes no son aceptables:

(15) *He stuttered/stammered/lisped/bumbled well.

Las definiciones de estos verbos especifican que la emisión de un enunciado lingüístico deba ser fluida, sin pausas o dudas. Los sonidos no deben repetirse y los fonemas (e.g. /s/) no deben enfatizarse excesivamente. La norma que domina todos los demás es la del control por parte del emisor.

Otros factores importantes son la relación de poder entre argumentos, así como el contexto en que se desarrolla la acción. Esto queda patente en los ejemplos que mostramos a continuación con el verbo *upbraid*:

- (16) A(Agent) *UPBRAID* B (Recip./Pat.) *for* C (action, activity, behaviour)
 (17) The teacher *upbraided* the students *for* their poor marks
 (18) He *upbraided* his wife *for* her extravagance
 (19) ?The soldiers *upbraided* the general *for* his bad temper.
 (20) ?The children *upbraided* their parents *for* coming home late.

Como puede observarse, una de las restricciones de selección para los argumentos A y B es la de autoridad. En los ejemplos (17) y (18), la relación de poder entre *teacher-students* (maestro y alumnos) y *husband-wife* (marido y mujer) da a A el derecho de regañar a B. En contraste, el ejemplo (20) resulta extraño porque los niños normalmente no tienen autoridad suficiente para regañar a sus padres. Lo mismo es verdad para la relación de poder entre los soldados y su general (19). El tercer argumento (C), la razón de la regañina, es siempre un comportamiento, actividad, o actitud con la que A no está de acuerdo. Además, a diferencia de otros verbos en la misma dimensión, la causa es normalmente muy definida y justificada.

- (21) ?The pharmacist *upbraided* his children *for* always attending church.
 (22) The pharmacist *berated* his children *for* always attending church.

Aunque *upbraid* y *berate* tienen el mismo complemento (*asistir a la iglesia*), (21) es menos aceptable que (22), porque el valor por defecto para el tercer argumento de *upbraid* tiene carga negativa, a diferencia de *berate*. En esta dimensión de verbos de HABLA, la actividad lexicalizada de *regañar* se evalúa negativamente, como puede observarse en el siguiente ejemplo.

(23) *He upbraided/berated/chided her well.

Igualmente, parte de la información pragmática recurrente son rasgos diatópicos, diastráticos y diafásicos. Ejemplos de este tipo de rasgos se encuentran en el dominio de verbos de HABLA:

(24)	RASGOS PRAGMÁTICOS	SIGNIFICADO NUCLEAR	VERBOS DE HABLA
	Diatópicos	TALK	<i>yammer</i> (American English) <i>witter</i> (British English)
	Diastráticos	COMPLAIN	<i>bitch</i> (vulgar) <i>gripe</i> (informal) <i>cavil</i> (formal)
	Diafásicos	PROMISE	<i>forswear</i> (old-fashioned) <i>plight</i> (<i>one's troth</i>) (archaic)

Finalmente, los rasgos pragmáticos también activan marcos culturales e institucionales de nuestra sociedad. En estos casos, verbos específicos activan un contexto social entero, como puede verse en los siguientes ejemplos:

- (25) [Tribunales] → *acquit, sentence, annul, plead, summon, petition, sue, cross-examine, indict, testify, attest, contest*
 [Iglesia] → *beatify, canonise, consecrate*
 [Policía] → *interrogate, grill, charge*
 [Ejército] → *command, requisition*

5. Conclusión

Toda la información recurrente descrita anteriormente refleja de alguna manera nuestra percepción o entendimiento de la realidad. El concepto de representación del conocimiento es relativamente fácil de entender. Tiene que ver con la elaboración de descripciones o imágenes que se corresponden con un estado de cosas en un mundo real o posible (Ringland y Duce, 1988: 3). El interés en seguir esta línea de trabajo reside en la necesidad de dotar a los ordenadores de información acerca del mundo, para así poder imitar la inteligencia humana.

Sin embargo, el hecho de que la noción de representación del conocimiento sea fácil de entender no quiere decir que sea un problema fácil de resolver. Se necesitan comprender en primer lugar las estructuras básicas de la memoria humana, que nos permiten saber lo que conocemos; y, en segundo lugar, es necesario poder codificar esa información de forma que un ordenador pueda entenderla. Los principales enfoques en la representación del conocimiento son sistemas lógicos, marcos semánticos y redes semánticas.

El Modelo Lexemático-Funcional proporciona los medios para integrar los tres enfoques, ya que el componente central en todos ellos es de alguna manera el conocimiento derivado de las regularidades léxicas, es decir, la información recurrente en la estructuración del significado, la cual puede ser utilizada para elaborar los esquemas prototípicos que podemos encontrar en todos los niveles del lexicon.

6. Referencias:

- COSERIU, E. (1977). *Principios de semántica estructural*. Madrid: Gredos.
 COSERIU, E. (1981). *Lecciones de lingüística general*. Madrid: Gredos.
 COSERIU, E. & H. Geckler (1974). *Structural semantics*. Tübingen: Narr.
 DIK, S.C. (1978a). *Functional Grammar*. Amsterdam: North Holland.
 DIK, S.C. (1978b). *Stepwise lexical decomposition*. Lisse: Peter de Ridder.
 DIK, S.C. (1986). "Linguistically motivated knowledge representation". Working Papers in *Functional Grammar* no. 9. Universidad de Amsterdam.
 DIK, S.C. (1989). *The theory of Functional Grammar. Part I: The Structure of the Clause*. Dordrecht: Foris Publications.
 FABER, P. & MAIRAL, R. (1994). "Methodological underpinnings for the construction of a functional lexicological model". *Miscelánea. A Journal of English and American Studies* 15: 193-217.
 FABER, P. & MAIRAL, R. (1996). "Methodological guidelines for the construction of a contrastive functional lexicon-based grammar of the semantic field of cognitive verbs". Ponencia presentada en el VII International Conference on Functional Grammar, Córdoba, 23-27 de septiembre, 1996 (en prensa).
 FABER, P. & MAIRAL, R. (1997). "The paradigmatic and syntagmatic structure of the lexical field of EXISTENCE in the elaboration of a semantic macronet". *Studies in Language* 21:1. 119-154, Amsterdam:

- John Benjamins .
- FABER, P. & MAIRAL, R. (En prensa). *The semantic, syntactic and pragmatic architecture of the English verbal lexicon*.
- FABER, P. & PÉREZ, C. (1993). "Image schemata and light: a study in contrastive lexical domains in English and Spanish". *Atlantis XV 1-2*: 117-135.
- FABER, P. & PÉREZ, C. (1997). "Image schemata and light: a study in contrastive lexical domains in English and Spanish". En Lewandowska-Tomaszczyk, B. (ed.). *New Trends in Language Studies. Folia Lingüística 36*: 63-107.
- FELICES, A. (1991). *El componente axiológico en el lenguaje. Su configuración en los adjetivos que expresan emociones y conducta en la lengua inglesa*. Granada: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada.
- GRANDY, R. (1987). "In defense of semantic fields". En LePore, E. (ed.) (1987). *New directions in semantics*. London: Academic Press.
- JIMÉNEZ HURTADO, C. (1994). El componente pragmático en el léxico verbal del español, alemán e inglés. Granada: Servicio de publicaciones de la Universidad de Granada.
- KRZESZOWSKI, T. (1990). "The axiological aspect of idealized cognitive models". En J. Tomaszczyk and B. Lewandowska-Tomaszczyk, B. (eds.) (1990). *Meaning and lexicography*. Amsterdam: John Benjamins.
- LYONS, J. (1977). *Semantics*. 2 vols. Londres: Cambridge University Press.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1984). "Lexical fields and stepwise lexical decomposition in a contrastive English-Spanish verb valency dictionary". En R.R.K. Hartmann (ed.) (1984). *LEX'eter '83 Proceedings. Papers from the International Conference on Lexicography at Exeter*. Tübingen: Max Niemeyer.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1985a). "La semántica sintagmática del adjetivo. Parámetros para la organización de un léxico inglés/español de valencias adjetivales". *Actas del II Congreso Nacional de la Asociación Española de Lingüística Aplicada*. Madrid: Sociedad General Española de Librería.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1985b). "Bases metodológicas para un estudio contrastivo del léxico derivado". *Revista Española de Lingüística Aplicada 1*.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1987a). "Classematics in a Functional-Lexematic Grammar of English". *Actas del X Congreso de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos*. Zaragoza:

- Publicaciones de la Universidad.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1987b). "Semes, Semantic Classes, and Dimensions: The Lexicological and Lexicographic Perspectives". Ponencia presentada en el XIVth International Congress of Linguists. Berlin, agosto, 1987.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1987c). "Pragmatic Features in the Lexicon of a Functional Grammar". Ponencia presentada en el International Pragmatics Conference. Antwerp, agosto, 1987.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1990). "Functional Grammar and Lexematics". In Tomaszczyk, J. and Lewandowska-Tomaszczyk, B. (eds) (1990). *Meaning and lexicography*. Amsterdam: John Benjamins.
- MARTÍN MINGORANCE, L. (1995). "Lexical logic and structural semantics: methodological underpinnings in the structuring of a lexical database for natural language processing". In Ulrich Hoinkes (ed.) (1995). *Panorama der Lexikalischen Semantik*. Tübingen: Gunter Narr.
- NELSON, K. (1985). *Making sense: the acquisition of shared meaning*. Orlando: Academic Press.
- RINGLAND, G.A. & Duce, D.A. (eds) (1988). *Approaches to Knowledge Representation: an Introduction*. Taunton, Somerset: Research Studies Press Ltd.
- ROSCH, Eleanor Heider (1978). "Principles of categorization". En Rosch, E., E.H. y B.B. Lloyd (eds.). *Cognition and Categorization*. Hillsdale (NJ): Erlbaum.
- SAUSSURE, F. (1915/1959). *Course in General Linguistics*. New York: McGraw Hill.