

*Il dialogo. Lingue, letterature, linguaggi, culture*, Atti del XXV Convegno AISPI (Napoli, 18-21 febbraio 2009), a cura di A. Cassol, F. Gherardi, A. Guarino, G. Mapelli, F. Matte Bon, P. Taravacci, Roma, AISPI Edizioni, 2012. ISBN: 978-88-907897-1-7

**XXV Convegno AISPI (Napoli, 18-21 febbraio 2009)**

# **Il dialogo**

**Lingue, letterature, linguaggi, culture**



*Miraba la gran ciudad que Nápoles se decía,  
miraba los tres castillos que la gran ciudad tenía...*

A cura di A. Cassol, F. Gherardi, A. Guarino,  
G. Mapelli, F. Matte Bon, P. Taravacci



**Università degli Studi  
di Napoli "Federico II"**



**Università degli Studi  
di Napoli "L'Orientale"**



**Università degli Studi  
Suor Orsola Benincasa**

Il presente volume raccoglie una porzione significativa  
dei contributi presentati nel corso del XXV Congresso AISPI,  
svoltosi presso le Università di Napoli Federico II, L'Orientale e Suor Orsola Benincasa,  
dal 18 al 21 febbraio 2009.

© dell'edizione: AISPI – Associazione Ispanisti Italiani

© degli articoli: gli autori

ISBN 978-88-907897-1-7

## Diferentes estrategias comunicativas en diálogos *Task-oriented* españoles e italianos

Inmaculada Solís García – Renata Savy  
Università degli Studi di Salerno

### 1. Introducción

Abordaremos el estudio del diálogo, finalidad del presente congreso, comparando las estrategias comunicativas de dos lenguas afines: español e italiano. Las estrategias comunicativas dialógicas aún no han recibido suficiente atención por parte de los estudiosos que se dedican a describir desde una perspectiva contrastiva estas dos lenguas<sup>1</sup>. Éste es el motivo que nos ha impulsado a trabajar en este campo y a plantearnos el objetivo de examinar qué estrategias se ponen en juego en un determinado tipo de interacción conversacional. Para conseguir caracterizar los estilos comunicativos adoptados en estas dos lenguas, hemos circunscrito nuestro estudio a un tipo de textos orientados pragmáticamente: los diálogos *Task-oriented*, en los que analizaremos factores como el grado de performatividad y el grado de participación comunicativa de los hablantes.

Por grado de performatividad en estos diálogos entendemos el conjunto de estrategias que ponen en marcha los participantes en la conversación para la resolución de una tarea concreta. El grado de participación, en cambio, se describe a través de una serie de pautas que miden la cooperación entre los hablantes en el cumplimiento de la finalidad comunicativa.

En el panorama de las distintas corrientes de análisis del discurso, nuestro trabajo ahonda sus raíces en la teoría de los actos de habla de Austin (Austin, 1962; Searle, 1969) y en la descripción de la competencia comunicativa iniciada por Hymes (Hymes, 1971; Canale & Swain, 1980). Estos modelos de análisis describen los hechos comunicativos asociándolos a una concreta situación sociocultural. Desde este punto de vista, es necesario tener en cuenta el conjunto de elementos que intervienen en cualquier acontecimiento comunicativo y, especialmente, la situación, los participantes, las finalidades, la secuencia de actos, la clave, los instrumentos, las normas y el género. Es decir, se supone que quienes participan en un hecho comunicativo lo hacen a partir de unos papeles, sirviéndose de instrumentos verbales y no verbales apropiados y actúan en el tono adecuado para conseguir los fines que pretenden, respetando unas normas de interacción que regulan cómo se toma la palabra, si se puede interrumpir o no, etc., y unas normas de interpretación del significado implícito. Las prácticas sociales disponen arbitrariamente este conjunto de componentes, constituyendo géneros identificables por unas pautas y unas convenciones. La anterior caracterización de los eventos comunicativos nos servirá como marco descriptivo dentro del que nos moveremos para comparar los textos recogidos en nuestro corpus.

Todos los textos de nuestro corpus pertenecen al género dialógico, cuyas características prototípicas resumimos brevemente (Voghera, 2007): se transmite a través del canal fónico-auditivo, presenta un bajo grado de planificación por parte del emisor y un bajo grado de atención por parte del destinatario, se produce en presencia tanto del emisor como del destinatario con toma de palabra libre y combina varios canales simultáneamente.

---

<sup>1</sup> Sobre la numerosa bibliografía de pragmática intercultural véase Contreras (2005). Es abundante la bibliografía de pragmática contrastiva del español con el inglés (Taboada, 2001), pero mucho más escasa con otras lenguas. Para el alemán consúltense Contreras (2005), para el polaco Chodorowska-Pilch (1998), para el sueco Bravo (1996) y para el italiano Savy&Solís (2008).

Desde esta óptica descriptiva hay que reconocer que los textos que analizaremos no representan diálogos prototípicos. El diálogo *Task-oriented*<sup>2</sup> es un tipo determinado de diálogo elicitado a través de técnicas de distracción como son, por ejemplo, las técnicas de «*Instruction giving*» (Anderson et al, 1996) o las «situaciones de juego» (Pean et al 1993). Presenta, por lo tanto, una situación “controlada” pragmáticamente y sobre todo “orientada” al cumplimiento de una tarea. Se aleja del texto dialógico que hemos descrito anteriormente por la utilización de un solo canal: el verbal (el hablante y el oyente no pueden verse), por una finalidad comunicativa marcadamente “performativa” (determinada por la solución de la tarea) y, en consecuencia, por un alto grado de atención por parte del hablante y del oyente. La toma de palabra es libre pero en cierto sentido “condicionada”, ya que se basa sustancialmente en la petición y facilitación de información.

Ahora bien, gracias a algunas de estas características, este tipo de diálogos representa un terreno adecuado para el análisis comparativo de la interacción, al servirnos para elicitar ciertas estrategias, tener bajo control algunas variables y aislar las que se han de observar. Asimismo, la semejanza y la invariabilidad del mismo marco textual nos permiten poner en evidencia las diferencias de las elecciones pragmáticas de los hablantes y los eventuales hábitos culturales que condicionan o plasman tales elecciones.

En resumen, como acabamos de exponer, nuestro análisis se centra en la identificación de las estrategias elegidas por los hablantes en los diálogos *Task-oriented* y, si efectivamente se detectan diferencias, en la caracterización de los eventuales estilos comunicativos tanto de los participantes españoles como italianos. Llevaremos a cabo este examen estudiando el grado de “performatividad” - ligado en este tipo de diálogos principalmente a la finalidad del juego- y el grado de participación conversacional o de cooperación entre los hablantes (Allwood, 1997). De ahí que el análisis se aborde simultáneamente en dos niveles: el de la tarea -dirigido al contenido proposicional del intercambio- y el de la interacción -enfocado hacia la relación entre los participantes. Consecuentemente, las estrategias sobre las que centraremos nuestra observación son de dos tipos:

- estrategias para resolver la tarea asignada;
- estrategias de relación con el interlocutor.

Ambos niveles se presentan fuertemente imbricados, ya que las elecciones que se plantean en uno están condicionadas y se reflejan en el otro dando lugar a distintas tipologías de interacción dentro del ámbito de una misma lengua.

## 2. Método de análisis

En nuestra hipótesis de trabajo partimos de la idea de que entre dos lenguas tipológicamente semejantes se “percibe” una cierta semejanza cultural que se debería reflejar sobre las elecciones “estilísticas” de la interacción verbal y sobre las dinámicas comunicativas. Intentaremos probar esta tesis a través de un análisis cuantitativo que nos permita trazar patrones en las estrategias realizadas por los hablantes, basados en la “medida” de las ocurrencias de categorías pragmáticas codificadas según un esquema de anotación proyectado especialmente para este tipo de textos (De Leo; Savy, 2007).

### 2.1. Pr.A.T.I.D. esquema de anotación pragmática de diálogos

El esquema de anotación Pr.A.T.I.D.<sup>3</sup> (*Pragmatics Annotation Tool for Italian Dialogues*), vid. [www.parlaritaliano.it](http://www.parlaritaliano.it)) ha sido pensado para el análisis pragmático de diálogos *Task-oriented*. Su

<sup>2</sup> En Martin (1984: 25) se define el diálogo *Task-oriented* como: *an instance of a genre, as a staged, goal-oriented, purposeful activity in which speakers engage as members of our culture.*

<sup>3</sup> Para una descripción detallada véase S. De Leo, R. Savy, *PraTiD\_Normario per annotazione pragmatica*, 2007, en [www.parlaritaliano.it](http://www.parlaritaliano.it) (*area STRUMENTI*, sezione Pra.Ti.D, file PraTiD\_Normario per annotazione pragmatica.pdf).

estructura esencial se organiza en tres niveles jerarquizados<sup>4</sup>, en cuya unidad de referencia -el turno- el hablante realiza una o más funciones comunicativas a través de ‘jugadas’ dialógicas (*dialogic moves*; vid. Sinclair & Coulthard, 1975). En el primer nivel de enunciación, el turno se puede configurar como una ‘jugada’ de apertura (tanto de *Transaction* como de *Game*<sup>5</sup>), de cierre (si consiste en una reacción a enunciaciones precedentes) o como ‘jugada’ autónoma (‘jugadas’ con funciones de interacción o comunicación que no están condicionadas ni condicionan el desarrollo semántico del diálogo).

En el segundo nivel de la *Transaction* o del *Game*, el turno de apertura o cierre se interpreta a través de macrocategorías que codifican la contribución comunicativa del acto de habla. Las de apertura se clasifican como *Influencing* y *Question* según el tipo de contribución que requieren del interlocutor: de acción o de comunicación, respectivamente. En las ‘jugadas’ de cierre las categorías de *Answer* y *Understanding* indican una reacción del interlocutor comunicativa o metacomunicativa.

Las ‘jugadas’ terminales se realizan en un tercer nivel en el que se codifican las funciones comunicativas concretas ligadas al tipo de tarea y al desarrollo micro-textual del diálogo. En este nivel aplicaremos etiquetas que identifican y caracterizan segmentos de enunciación generalmente definidos como ‘actos dialógicos’ (Carlson, 1983; Jönsson, 1995; Allen&Core, 1997; Allwood 1997; Leech&Weisser, 2003; Weibel et al 2001, Soria&Pirrelli, 2003)<sup>6</sup>.

En el siguiente gráfico (fig. 1) proponemos una descripción sintética del esquema Pra.Ti.D.:

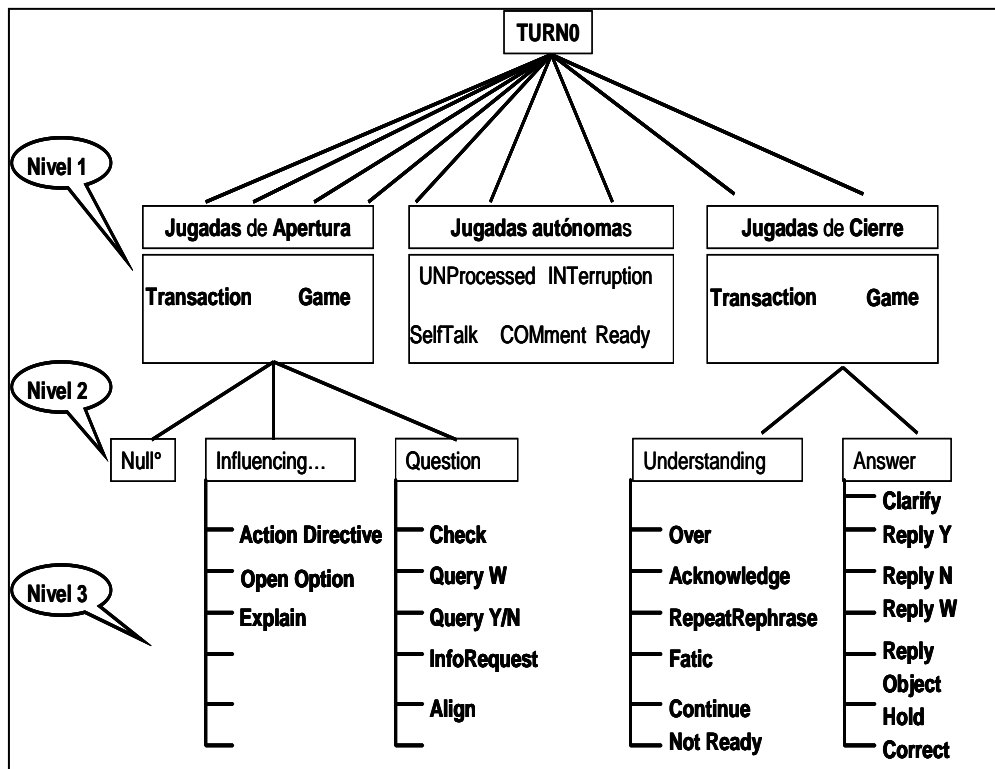


Fig. 1: Esquema Pra.Ti.D. (adaptado de De Leo & Savy 2007)

<sup>4</sup> Este modelo se basa sobre el sistema del *Map-Task* (vid. Anderson et al., 1996; Carletta et al., 1996) retocado y organizado en una estructura multidimensional fundada en una jerarquización entre las categorías. Se mantiene el sistema pensado por pares adyacentes de apertura y cierre. Esta secuencia no se tiene por qué respetar necesariamente: a una apertura puede seguirle otra apertura si consideramos que los participantes pueden contradecir las expectativas y seguir vías autónomas.

<sup>5</sup> Los términos *Transaction* y *Game* están retomados del sistema Map Task (véase la nota 4) y a su vez derivan de Sinclair & Coulthard (1975): la *Transaction* define un segmento de diálogo centrado en un *topic* que comprende más de un *Game*; el *Game* consiste en una unidad de diálogo ligada al cumplimiento de una finalidad inmediata e incluye varios turnos focalizados en un mismo *topic*.

<sup>6</sup> La noción de *Dialogue act*, que hemos traducido como *Acto dialógico*, retoma y amplifica el concepto clásico de acto de habla, identificando la función pragmática que cada acto dialógico (de extensión inferior o igual a un turno de habla) desempeña en un determinado contexto comunicativo. Obviamente, esta atribución depende del contexto extralingüístico, del contexto lingüístico y de condiciones concretas de realización (entre ellas, la prosodia).

Esta estructura, formalizada en una DTD para la codificación en XML<sup>7</sup>, nos permite captar, por medio de una interrogación por categorías, algunos aspectos sistemáticos que pueden servir como guía para un análisis cualitativo más pormenorizado de los diálogos pertenecientes a cada una de las lenguas. Los porcentajes de ocurrencias de cada categoría nos han consentido disponer en escalas las distribuciones de las ‘jugadas’. Tras ordenar las escalas, hemos calculado las medias de distribución en cada lengua que aparecerán representadas en gráficos. Este método nos facultará para caracterizar los textos a la luz de las estrategias comunicativas adoptadas.

En este trabajo no analizaremos todas las ‘jugadas’ contempladas en el esquema; nos concentraremos concretamente en aquellas que facilitan la caracterización de los estilos comunicativos:

- a) *Action\_directive, Open option*: sirven para impartir instrucciones u órdenes. Desarrollan una función conativa, es decir, son ‘jugadas’ que elicitan una contribución en el nivel de la acción o de la operatividad del interlocutor.
- b) *Explain, Check, Align, Query \_Y/N*: sirven para describir (*Explain*), para pedir confirmación (*Query\_Y, Check*) y para controlar la posición y la atención del interlocutor (*Check, Align*). Indican un esfuerzo performativo.
- c) *Query\_W, Info\_Request*: son ‘jugadas’ de participación. Elicitan una contribución comunicativa del interlocutor, al pedirle información suplementaria específica (*Query\_W*) o genérica (*Info\_Request*). Con ellas el hablante cede contextualmente el turno y la dirección del juego.

Cabe precisar que todas estas ‘jugadas’ son polifuncionales puesto que presentan valores primarios y secundarios<sup>8</sup>. Asimismo, todas ellas contienen, en este tipo de textos, un cierto grado de performatividad. Por ejemplo, en las ‘jugadas’ etiquetadas como *Explain, Check, Align, Query \_Y/N* la función primaria es la performativa, consistente en el alcance de una meta; en las ‘jugadas’ cooperativas, en cambio, la función primaria consiste en involucrar en la interacción al interlocutor mientras que en las ‘jugadas’ conativas se trata de darle instrucciones. Aun así, todas ellas contribuyen a la realización de la tarea, situándose en distintos puntos de la escala de performatividad. Así pues, estas diferencias entre las ‘jugadas’ del tercer nivel han de examinarse a través de un análisis sutil que tome en consideración desde una perspectiva “relativa” los distintos grados de cooperación, de conatividad y de performatividad a los que hemos aludido.

## 2.2. Corpus y datos

El presente proyecto<sup>9</sup> cuenta, respecto a las lenguas de las que nos estamos ocupando, con un corpus de diez diálogos del tipo “Test de diferencias”<sup>10</sup>: seis italianos y cuatro españoles. Se han entrevistado veinte hablantes con un número total de turnos analizados de 1.708 en los diálogos italianos y de 1.122 en los diálogos españoles. Hemos examinado 2.993 ‘jugadas’ en los diálogos italianos y 1.878 en los diálogos españoles.

<sup>7</sup> XML es un formato especial de anotación seleccionado por la TEI (*Text Encoding Initiative*), el organismo internacional que se ocupa de la estandarización de los sistemas de codificación de *corpora*. Es un metalenguaje *machine-readable* que pueden acompañarse con documentos específicos que describe la “gramática” del sistema anotativo, las llamadas DTD (*Document Type Definition*). La DTD de Pra.Ti.D está publicada en [www.parlaritaliano.it](http://www.parlaritaliano.it) (*area STRUMENTI*, sezione Pra.Ti.D, file *PraTiD.dtd*) y define las ‘jugadas’ primarias de segundo nivel y las terminales del tercero como ‘atributos’ de los ‘elementos’ de apertura y cierre.

<sup>8</sup> La exigencia de etiquetado requiere la elección de una sola clasificación para cada acto de enunciación, a pesar de la evidente cantidad de interpretaciones posibles de un acto lingüístico. El sistema nos impone, sin embargo, una elección, determinada por el valor primario que se interpreta en el contexto comunicativo concreto.

<sup>9</sup> Se trata de un proyecto piloto que se está desarrollando en el *Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari* de la Universidad de Salerno. Consiste en el análisis pragmático basado en un corpus de diálogos *Task-oriented* recogidos en algunas de las principales lenguas europeas: alemán, español, inglés, italiano y portugués.

<sup>10</sup> La viñeta del “Test de Diferencias” empleada en la elicitación del corpus pertenece al proyecto CLIPS (*Corpora e lessici dell’italiano parlato e scritto*) ed è consultabile sul sito [www.clips.unina.it](http://www.clips.unina.it). (vid. Savy&Cutugno, 2010).

Como hemos señalado en la presentación del trabajo, nuestro estudio se desarrollará en dos niveles de análisis: el de la performatividad y el del grado de participación de los hablantes. Para muestra de las estrategias objeto de nuestro análisis hemos elegido algunos fragmentos de los diálogos españoles. El primero es un ejemplo representativo de una estrategia performativa, en la que un hablante pide confirmación de la información a su interlocutor a través de un *Check* y de una *Query\_Y*:

(1) [DGtdA02]

A: y la casa no tiene nada más, ni puerta ni se ve nada más en la imagen ¿no? (*Check*)

B: no (*Reply\_Y*)

A: ¿y hay una antena? (*Query\_Y*)

B: hay una antena (*Reply\_Y*)

Como ejemplo de estrategia cooperativa hemos seleccionado un fragmento en el que los hablantes, a través de *Query\_W* e *Info\_Request* elicitan una contribución comunicativa del interlocutor, requiriendo información suplementaria a la que ellos poseen. Al final de la secuencia el hablante A cede el turno por medio de un *Info-Request*:

(2) [DGtdA01]

A: ¿cómo es el tronco? (*Query\_W*)

B: es delgado (*Reply\_W*)

A: ¿es todo recto o se curva un poco? (*Info-Request*)

B: ehm... a la mitad eeh... se curva un poco (*Reply*) y ¿el tuyo? (*Info-Request*)

En el siguiente fragmento se puede observar cómo se desarrolla una estrategia conativa a través de varias *Action\_directive*:

(3) [DGtdA01]

A: Bueno, explícame qué hay en tu dibujo en general (*Action\_dir*)

B: ehm hay un banco en la parte izquierda de la imagen y hay un un hombre sentado (*Explain*)

A: sí, ok (*Acknowledge*), pasa a la parte derecha de la imagen (*Action\_dir*)

B: vale (*Acknowledge*) ehh, a ver hay una estatua una estatua eeh donde aparece un caballo y... (*Explain*)

A: sí (*Acknowledge*), sí (*Acknowledge*).

### 3. Análisis cuantitativo

#### 3.1. La performatividad

Empezaremos este apartado describiendo los datos en relación con la performatividad en italiano. En las medias italianas las 'jugadas' performativas (*Explain*, *Check*, *Align*, *Query Y/N*) se colocan al principio de las escalas de ocurrencias (fig. 2).



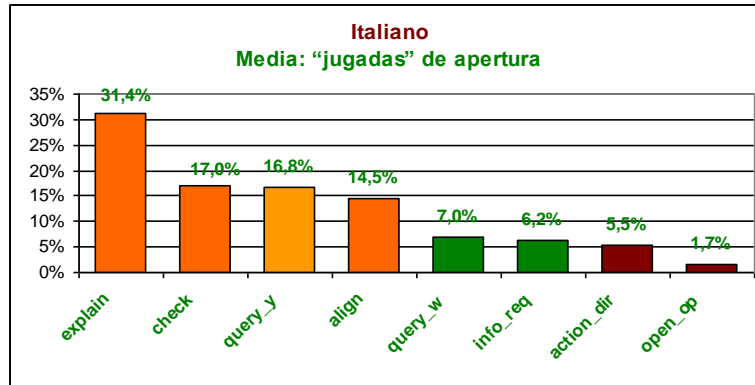


Fig. 2: Media de 'jugadas' de apertura en italiano.

Ahora bien, el análisis de cada uno de los diálogos muestra diferencias sustanciales en los mecanismos puestos en marcha para realizar la tarea. Hemos tipificado estas divergencias performativas distinguiendo varias modalidades que denominaremos de *Check Task*, de *Question Task* y de *Instruction Giving*. En cada una de estas pautas predominan las 'jugadas' correspondientes: en las *Check Task* los *Explain*, *Check* y *Align*; en las *Question Task* las *Query Y/N*, *Explain* y *Query\_W*; en las *Instruction Giving* los *Explain*, *Align* y *Action\_Directive*<sup>11</sup>.

La modalidad de *Check Task* es la más usada en el diálogo romano (fig. 3), donde el enunciador A intenta que su interlocutor B le confirme la información que posee en su viñeta a través de los *Check*:

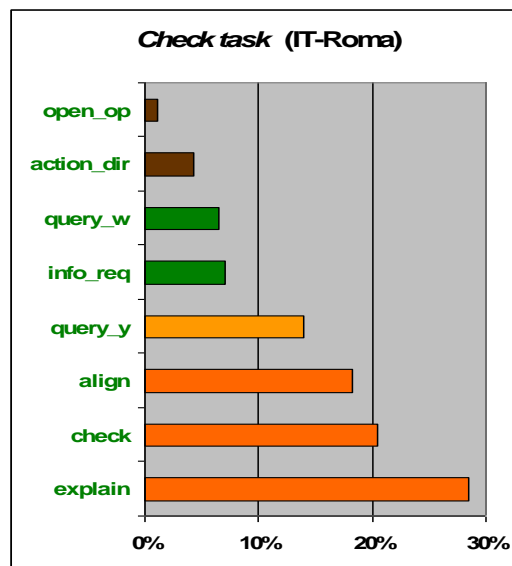
(4) [DGtdB04R]

A: poi le nuvole quindi son due, giusto? (*Check*)

B: sì sì (*Reply\_Y*)

A: quella di sinistra c'ha dei trattini? (*Query\_Y*) un po' come le vele, i trattini della vela (*Clarify*), vero? (*Check*)

B: sì sì (*Reply\_Y*) sono quattro (*Clarify*)

Fig. 3: Porcentaje de ocurrencias en un diálogo *Check Task* en italiano.

<sup>11</sup> El motivo del alto porcentaje de *Explain* en todos los procedimientos reside en el esfuerzo performativo típico de este tipo de diálogos: para cumplir la tarea los participantes deben proporcionar explicaciones numerosas y detalladas.

En la modalidad denominada de *Question Task* del diálogo palermitano (fig. 4) predominan las preguntas directas. El enunciador A solicita a su interlocutor la información necesaria a través de *Query\_W* e *Info\_Request*. Por su parte, también B retoma al final del fragmento la guía del diálogo con el mismo tipo de preguntas:

(5) [DGtdB03P]

A: senti, il naso del tuo tizio com'è? (*Query\_W*)

B: brutto (*Reply\_W*)

A: pure il mio...(*Acknowledge*)

B: cioè è lungo diciamo così eeh (*Clarify*)

A: è lungo e arrotondato oppure è lungo e squadrato? (*Info\_Request*)

B: lungo e arrotondato (*Reply*)

A: dannazione! (*Comment*)

B: le orecchie? (*Info\_Request*)

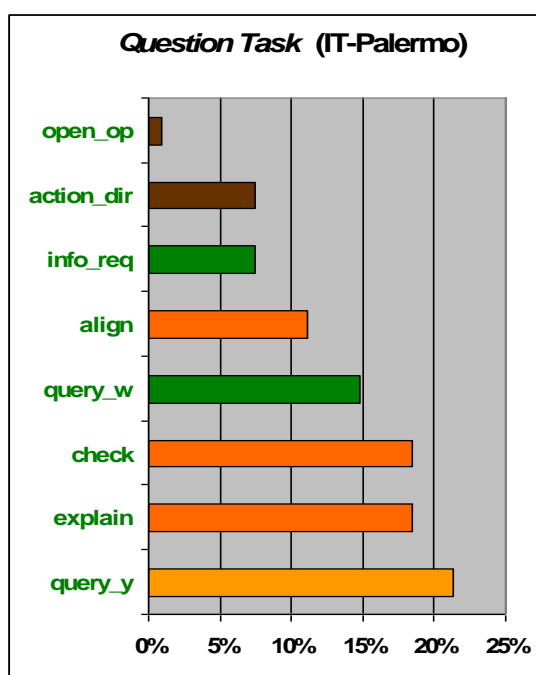


Fig. 4: Porcentaje de ocurrencias en un diálogo *Question Task* en italiano.

El representante prototípico de la modalidad de *Instruction Giving* es el diálogo de Bari (fig. 5), donde el hablante A monopoliza a través de una serie de *Action\_dir* y *Explain* la marcha del diálogo:

(6) [DGtdB02B]

A: prendiamoci l'uovo (*Action\_dir*)

B: sì (*Reply\_y*)

A: allora io c'ho l'uovo con la punta superiore verso destra (*Explain*)

B: sì (*Reply\_y*)

A: c'ha tre chiazze (*Explain*)

B: mhmh (*Acknowledge*)

A: grosse (*Clarify*)

A: e poi c'ha tra la chiazza che sta più a destra e quella più in basso due linee (*Explain*)

B: mhmh sì (*Reply\_y*)

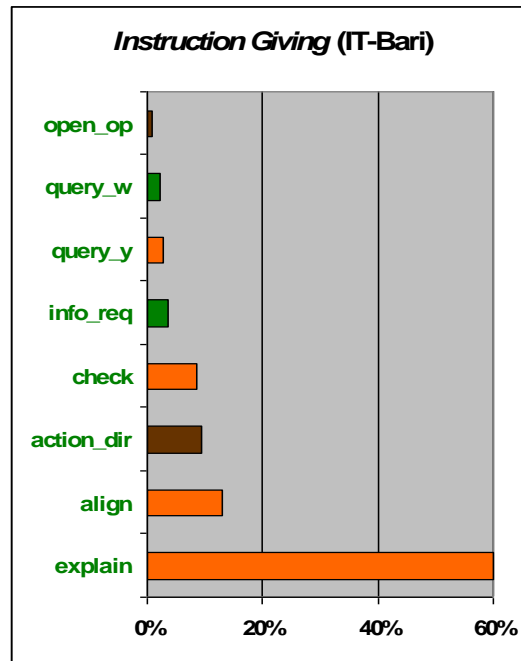


Fig. 5: Porcentaje de ocurrencias en un diálogo *Instruction Giving* italiano.

Veamos a través del gráfico (fig. 6) cómo se delinea cuantitativamente la performatividad en español:

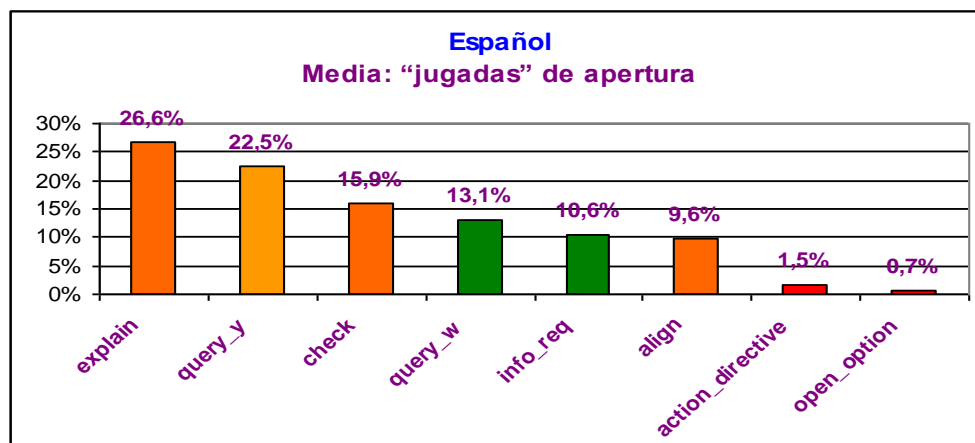


Fig. 6: Medias de "jugadas" de apertura en español.

Como en italiano, también en español encontramos en la cumbre de la escala tres 'jugadas' performativas; la diferencia con el italiano reside en que las proporciones de la segunda y de la tercera 'jugada', *Query-Y/N* y *Check* respectivamente, se invierten: en italiano son más frecuentes las *Check* que las *Query-Y/N*; en español al contrario. Por otro lado, los porcentajes de 'jugadas' de cooperación, es decir, las *Query-W* y las *Info-Request*, son más altos en los diálogos españoles que en los italianos. Esta distribución relativa manifiesta, así pues, algunas diferencias significativas entre las dos lenguas.

En todos los diálogos españoles predomina la estrategia comunicativa que hemos tipificado como de *Question Task* (fig. 7) y, lo que es más representativo, se desarrollan las aperturas por medio de todos los tipos de *Question*: *Query-Y/N*, *Query-W* e *Info-Request*. Al contrario que en los diálogos italianos, el *Check* no es siempre preponderante.

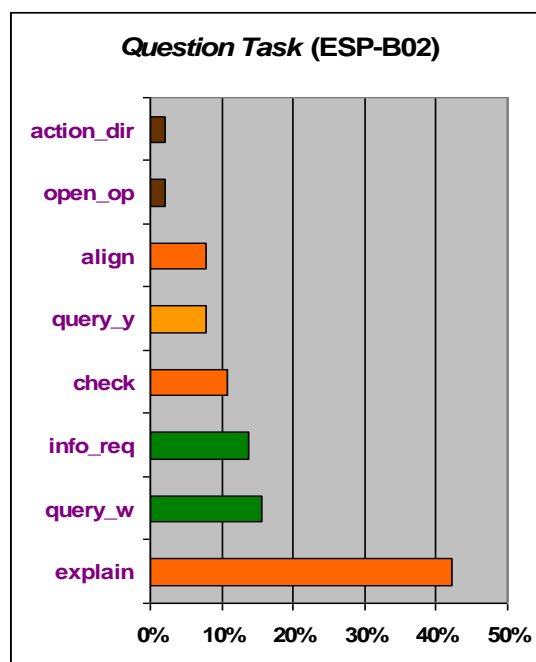


Fig. 7: Porcentaje de ocurrencias en un diálogo *Question Task* español.

A continuación citamos un ejemplo de estilo performativo desarrollado en español a través de estrategias de *Question Task*. El hablante A elicit la información necesaria a través de todo tipo de preguntas: *Query\_W*, *Query\_Y* e *Info\_Request*:

(7) [DGtdB02]

A: ¿dónde tiene el número uno tu fotografía? (*Query\_W*)

B: en la izquierda (*Reply\_W*)

A: ¿abajo? (*Query\_Y*)

B: sí (*Reply\_Y*)

A: ¿y qué dice? (*Query\_W*)

B: pone Be, una raya baja, Pe uno (*Reply\_W*)

A: vale (*Acknowledge*)

B: ¿y la tuya? (*Info\_Request*)

A: lo mismo pero con dos (*Reply*)

B: ah, vale (*Acknowledge*)

A: ¿y de otro... ¿el color ? (*Info\_Req*)

B: azul (*Reply*)

La comparación de la performatividad en los diálogos españoles e italianos se puede resumir en el gráfico (fig. 8) que mostramos a continuación:

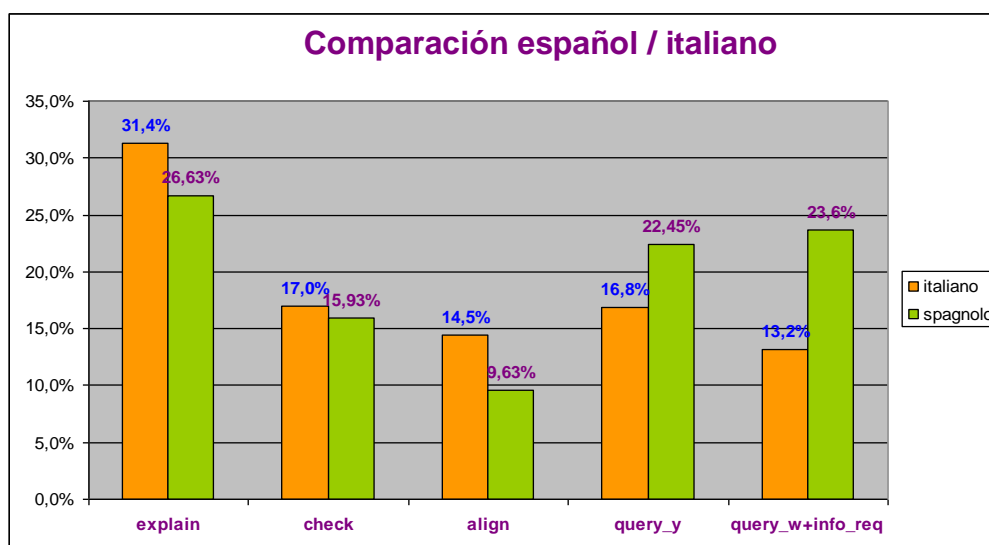


Fig. 8: Comparación de ocurrencias en el nivel de la performatividad en español e italiano.

Si cotejamos los porcentajes ilustrados en las columnas de *Query\_Y/N* en español (22,45 %) y en italiano (16,8 %) y en las columnas de *Query\_W* e *Info\_Request* en español (23,6 %) y en italiano (13,2 %) respectivamente, los datos nos llevan a señalar que los diálogos españoles presentan porcentajes relativamente más altos de petición de información, ya sea en forma de preguntas polares que de preguntas específicas y genéricas. Sobresale, así pues, una tendencia de los hablantes españoles a solicitar información del interlocutor para conseguir realizar la tarea final. En los diálogos italianos, sin embargo, los porcentajes de solicitud de información y de oferta de información por parte del hablante parecen más equilibrados.

### 3.2. La cooperación

Veamos qué ocurre en el nivel de la participación entre los hablantes para conseguir alcanzar la meta y cómo se relaciona este nivel con el de la performatividad en ambas lenguas. Para ello hemos examinado detenidamente algunas tipologías de *Question*<sup>12</sup> y su relación con las modalidades de cesión del turno. Algunas preguntas, como por ejemplo las *Query\_W*, centran su atención en alguna información específica de la viñeta no del hablante sino del interlocutor. De esta forma, el enunciador que elige una estrategia comunicativa basada en este tipo de preguntas está solicitando una cooperación activa de su interlocutor. Las *Query\_W* se distinguen de las *Query\_Y/N* en que éstas últimas requieren por parte del interlocutor la simple confirmación o negación de una información que ya posee quien pregunta. Así pues, compararemos en primer lugar, las ocurrencias en cada uno de los diálogos estudiados de *Query\_W* (fig. 9) ya que un alto porcentaje de estas preguntas señalarían un estilo más igualitario en la contribución informativa que permite alcanzar el objetivo final del diálogo.

<sup>12</sup> Para profundizar sobre las *Question* en los diálogos *Task-oriented* remitimos al artículo de Alfano, I. presente en este volumen.

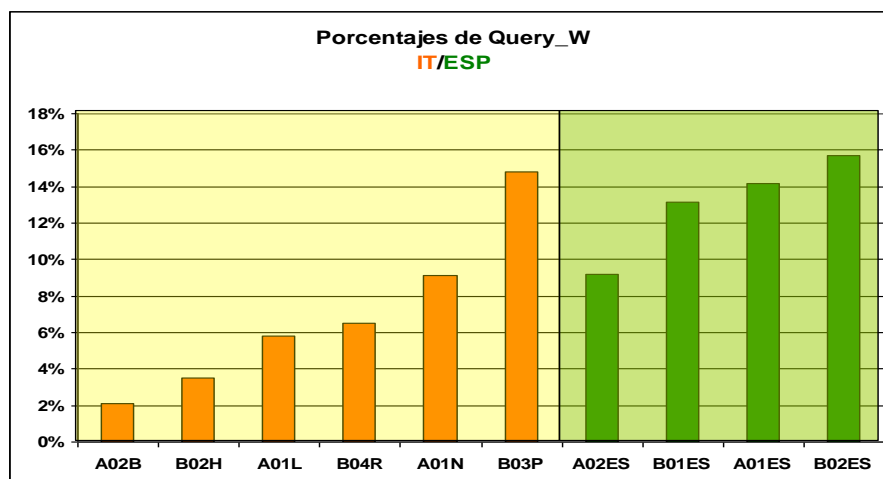


Fig. 9: Comparación de las ocurrencias de *Query\_W* en español e italiano.

Los diálogos italianos, excepto en dos casos, presentan un porcentaje más bien bajo de preguntas al interlocutor centradas en elementos de su viñeta y dirigidas a la elicitación de una contribución comunicativa activa por su parte; el enunciador prefiere partir de elementos de la propia viñeta, como puede apreciarse en:

(8) [DGtdB04R]

- A: allora il bambino ce l' ha l'ombelico il tuo? (*Query\_Y*)  
 B: sì sì (*Reply\_y*), ce l' ha l'ombelico (*Repeat\_Rephrase*)  
 A: eh! (*Fatic*), c'ha un segnetto poi al petto (*Continue*)  
 B: sì (*Acknowledge*), tipo sterno insomma quella roba lì (*Clarify*)  
 A: Sì, (*Reply\_Y*), poi le ginocchia... (*Info\_Req*)  
 B: i puntini sulle ginocchia ce l'ha? (*Query\_Y*)  
 A: Sì, (*Reply\_Y*), ce l'ha (*Repeat\_Rephrase*).

Sin embargo, cabe observar que en el conjunto de la dinámica de la interacción, las respuestas del interlocutor aseguran un determinado grado de “igualdad”, si bien ésta no la concede quien está desarrollando el game en ese momento. El interlocutor no se deja “atemorizar” o dominar, sino que, al intervenir con su respuesta, muestra su colaboración activa añadiendo además información.

En cambio, los diálogos españoles presentan una media más alta de solicitudes de cooperación. He aquí algunos ejemplos en español de las estrategias en que el enunciador no parte de su viñeta, sino que pide explícitamente una contribución informativa de la viñeta de su interlocutor :

(9) [DGtdB02]

- A: a ver, el flotador ¿qué tiene? (*Query\_W*) ¿tiene lunares? (*Query\_Y*)  
 B: sí, lunares negros y lo demás es blanco (*Clarify*)  
 A: vale (*Acknowledge*) ¿cuántos lunares tiene? (*Query\_W*)  
 B: uno, dos , tres , cuatro... cinco (*Reply\_W*)  
 A: cinco, vale (*Acknowledge*). Además de los lunares, ¿tiene algo más el flotador? (*Info\_Request*)  
 B: un ehm, un ojo, el pico y luego para lo de inflar , el aparatito este (*Reply*)  
 A: sí, vale y el aparatito ese para inflar ¿qué tiene? digamos la base que se pega al flotador (*Query\_W*)  
 B: sí (*Acknowledge*) como un tubo (*Reply\_W*)

(10) [DGtdB02]

- A: ¿y el bañador del niño? (*Info\_Request*)  
 B: el bañador del niño es uno de esos bañadores, no se ve porque el...parte del bañador está cubierto con el... (*Reply*)  
 A: ¿y la parte de arriba qué tiene? (*Query\_W*)  
 B: la parte de arriba tiene... una rayita, tic , tic , tic , tic (*Reply\_W*)

A: ¿puntos? ¿rayas y puntos? (*Query\_Y*)

B: rayas y puntos, sí (*Reply\_Y*)

A: pues, vale. (*Acknowledge*)

B: y es... parece un bañador así como, no es un eslip, es un bañador de esos enteros lo que pasa es que está cubierto (*Explain*)

A: y cuan... ¿cuántas marcas tiene la vela del barco? (*Query\_W*)

B: uno , dos , tres , cuatro , cinco y el barco tiene dos velas (*Reply\_W*)

Otro de los aspectos ligados a la cooperación es la modalidad de cesión del turno. Los diálogos italianos manifiestan, de media, una tendencia menor a ceder el turno al interlocutor, por medio de preguntas genéricas (*Info\_Request*). Los diálogos españoles, en cambio, parecen avanzar con una alternancia de turnos más marcada, realizada a través de este tipo de preguntas que requieren directamente la contribución cooperativa del interlocutor (fig. 10).

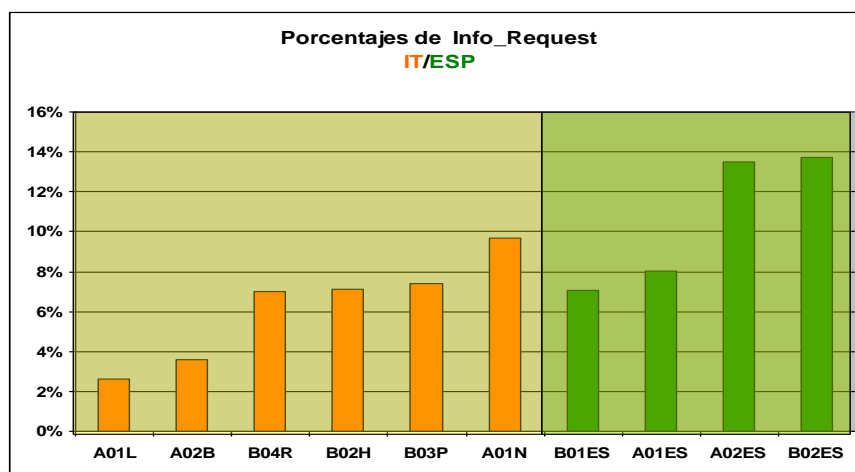


Fig. 10: Comparación de las ocurrencias de *Info\_Request* en español e italiano.

Comparemos las distintas estrategias de cesión del turno en algunos fragmentos de diálogo. En italiano el hablante A tiende a mantener la dirección del diálogo controlando su turno y a no cederlo sino para pedir confirmación:

(11) [DGtdB04R]

A: i puntini sulle ginocchia ce l'ha (*Reply\_y*)

B: sì, ce l'ha (*Repeat\_rephrase*), c'ha anche i puntini su alla fine del piede, cioè alla fine del piede (*Explain*)

A: sì (*Reply\_Y*), la caviglia (*Clarify*)

B: sì sì (*Acknowledge*)

A: tutte e due? (*Query\_Y*)

B: sì sì sì (*Reply\_Y*) uno è più uno (*Explain*)

A: sì più lungo (*Acknowledge*), uno è più lungo (*Continue*)

B: che va un po' verso su quell'altro non va verso su (*Clarify*)

A: sì okay. (*Acknowledge*)

En los diálogos españoles la tendencia a la cesión del turno después de los *Info-Request* es más frecuente:

(12) [DgtdA01]

A: ¿y en la parte lateral? (*Info\_Request*)

B: también hay otro cachito negro más oscuro (*Reply*)

A: sí (*Acknowledge*)

- B: ¿y una de las ruedas tuyas está mal pintada ...? (*Query\_Y*)  
 A: la del fondo... (*Align*)  
 B: ¿o se ve entera? (*Info\_Request*)  
 A: no, está a medias (*Clarify*), ¿las tuyas? (*Info\_Request*)  
 B: se ven enteras las dos (*Reply*)  
 A: ¿qué más? (*Info\_Request*)  
 B: no sé creo igual (*Reply*) y tú ¿qué me dices del coche? (*Info\_Request*)  
 A: el coche ... se ve un espejo, el retrovisor, las dos ruedas (*Explain*)

#### 4. Cuestiones conclusivas

La hipótesis inicial, según la cual entre dos lenguas tipológicamente semejantes se ‘percibe’ una semejanza cultural que se debería reflejar sobre las elecciones “estilísticas” de la interacción verbal y sobre las dinámicas comunicativas, parece confirmarse en líneas generales. Sin embargo, en un análisis atento, aunque sujeto a posteriores estudios que lo confirmen, afloran algunas divergencias estratégicas. Los datos que hemos analizado en el epígrafe anterior confirman la existencia de diferentes estilos comunicativos adoptados por los hablantes españoles e italianos en estos diálogos, que se reflejan en el uso de estrategias performativas y participativas ligeramente diferenciadas.

En primer lugar, creemos ver en las elecciones de los hablantes de cada una de estas lenguas dos estrategias performativas en cierto sentido contrapuestas. Una consiste en “llevar de la mano” a nuestro interlocutor, la otra en ‘colaborar en términos de igualdad’ con él. En los diálogos *Task-oriented* italianos las estrategias predominantes inducen a pensar en un esfuerzo performativo gestionado por un solo hablante que “conduce” el juego llevando de la mano a su interlocutor; en este estilo el nivel de la interacción pasa en un segundo plano respecto al objetivo principal. Sin embargo, como hemos visto en el ejemplo (8), el interlocutor mantiene de todas formas un grado de cooperación autónomo y voluntario. En los diálogos españoles las ‘jugadas’ cooperativas son más frecuentes, prima la colaboración paritaria y el nivel de la interacción. Ahora bien, este estilo podría proporcionar un relativo ‘daño’ para el cumplimiento del objetivo del juego, ya que dos voluntades autónomas tendrán mayor dificultad en alcanzar la meta respecto a dos voluntades que se guían una a otra. Esta observación parece quedar corroborada por la mayor presencia en los diálogos paritarios (fig. 11) de ‘jugadas’ de relleno (*Fatic*, *Hold*, *Not\_ready*, *Object*, *Correct*). Las ‘jugadas’ de relleno y de aplazamiento desempeñan la función de “tomar tiempo” e intervienen normalmente en momentos de desajuste, cuando aparecen obstáculos sobre la marcha.

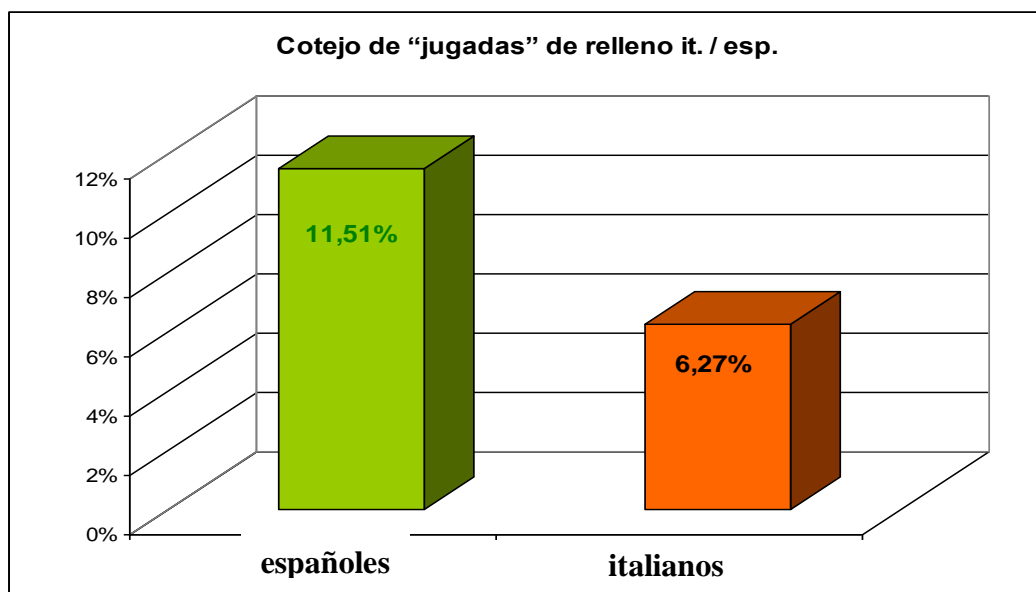


Fig. 11: Comparación de las ocurrencias de “jugadas” de relleno en español e italiano.



A raíz de estas reflexiones sobre los distintos estilos comunicativos, se nos ha planteado un interrogante relacionado con la cortesía: ¿es posible hablar de dos formas distintas de cortesía? En realidad, hemos de reconocer que no hemos desarrollado nuestro análisis en estos términos, ya que este tipo de diálogos, orientados a la realización de una tarea, no permite considerar esta variable en sus expresiones más genuinas y libres. Ahora bien, creemos que sería posible interpretar en este sentido las dos estrategias que hemos ido delineando. En el caso italiano, la cortesía parece manifestarse como el deseo de identificarse con el interlocutor y de guiarlo para facilitar la realización de la tarea; en el caso español, se configura como propensión a respetar la autonomía del interlocutor, a no imponerse sobre él disminuyendo su libertad de acción.

La última cuestión que abordaremos en este apartado consiste en dilucidar si es posible, a partir de este tipo de observaciones, formular hipótesis que remitan a aspectos culturales de la interacción verbal. Dentro del marco de este trabajo nuestra respuesta es tendencialmente positiva, con la aconsejable cautela que debemos mantener a causa de la exigüidad del corpus, de la distinta procedencia de los hablantes y de las variaciones determinadas a nivel individual.

Para el futuro auguramos que una ampliación y mayor estratificación del corpus, así como su comparación con otras lenguas y la evaluación de otros niveles de análisis nos permitan progresar en el conocimiento de las estrategias comunicativas tanto intralingüísticas como interlingüísticas que este trabajo no ha hecho más que esbozar.

## Bibliografía

- Alfano Iolanda, “Las peticiones en lengua española: un análisis en diálogos pragmáticamente orientados”, en este volumen.
- Allen, James, Core, Mark, 1997, *Draft of DAMSL: Dialog act markup in several layers*, (draft 2.1). Technical report, Multiparty Discourse Group, Discourse Research Initiative, September/October 1997, consultable en <http://www.cs.rochester.edu/research/trains/annotation>.
- Allwood, Jens, 1997, “Notes on Dialog and Cooperation”, en Jokinen, K., Sadek, D. y Traum, D. eds., *Collaboration, cooperation and conflict in dialogue systems*. Proceedings of the IJCAI-97, Nagoya, August 1997.
- Anderson Anne H, Bader Miles, Gurman Bard Ellen, et al., 1991, “The HCRC Map Task Corpus”, *Language and Speech* 34/ 4, pp. 351-366.
- Austin, John L., 1962, *How to do Things with Words*, Oxford, Oxford University Press.
- Bravo, Diana, 1996, *La risa en el regateo: Estudios sobre el estilo comunicativo de negociadores españoles y suecos*, Stockholm, Stockholms Universitet, Edsbruck Akademi-Tryck AB.
- Canale, Michael, Swain Merrill, 1980, “Theoretical Bases of Communicative Approches to Second Language Teaching and Testing”, *Applied Linguistics*, vol. 1,1:, pp. 1-47.
- Carletta, Jean, Isard, Amy, Isard, S., et al., 1996, “HCRC Dialogue Structure Coding Manual”, Technical Report, 82. University of Edinburgh, Human Communication Research Center.
- Carlson Lauri, 1983, *Dialogue Games: An Approach to Discourse Analysis*, D. Reidel Co., Dordrecht, Holland.
- Contreras Fernández, Josefa, 2005, *El uso de la cortesía y las sobreposiciones en las conversaciones. Un análisis contrastivo alemán – español*, Tesis Doctoral, València, Universitat de València-Servei de Publicacions.
- Chodorowska – Pilch, Marianna, 1998, *Encoding of Politeness in Spanish and Polish: a Cross-linguistic Study*, Ann Arbor (Michigan), University of Southern California-University Microfilms International.
- De Leo, Simona y Savy Renata, 2007, *PraTiD\_Normario per annotazione pragmatica*, en [www.parlaritaliano.it](http://www.parlaritaliano.it) (area STRUMENTI, sezione Pra.Ti.D, file *PraTiD\_Normario per annotazione pragmatica.pdf*).
- Hymes, Dell H., 1971, “On Communicative Competence”, en Pride., J. B, Holmes, J. eds., *Sociolinguistics*, Harmondsworth, Penguin, 37-55.
- Jönsson Arne, 1995, *Dialogue Actions for Natural Language Interfaces*, Proceedings of IJCAI-95, Montreal, Canada.
- Leech Geoffrey y Weisser Martin, 2003, “Generic Speech Act Annotation for Task-Oriented Dialogue” en D. Archer, P. Rayson, A. Wilson y A. McEnery, eds., *Proceedings of the Corpus Linguistics 2003 Conference*, eds. Lancaster: UCREL Technical Papers 16.1: 441-446.
- Martin James Robert, 1984, “Types of writing in infants and primary school”, en Unsworth, L. ed., *Reading*,

- writing, spelling: Proceedings of the Fifth Macarthur Reading/Language Symposium. Sydney: Macarthus Insitute of Higher Education, 34-55.*
- Pean Vincent, Williams Sheila, Eskenazy Maxine, 1993, "The design and recording of ICY, a corpus for the study of intraspeaker variability and the characterisation of speaking styles" en *Proceedings of Eurospeech 1993*, Berlin, 627-630.
- Savy Renata, Cutugno Francesco, 2010, "CLIPS: design, collection and coding of a corpus of spoken Italian varieties". In *Proceedings of the Fifth Corpus Linguistics Conference, 20-23 July 2009, Liverpool, UK* (en prensa).
- Savy, Renata, Solís García, Inmaculada, 2008, "Strategie pragmatiche in italiano e spagnolo a confronto: una prima analisi su corpus" en M. Voghera, ed., *Testi e linguaggi*, vol 2., *Lingua e testi: verso una grammatica comune*, Roma, Carocci, 214-242.
- Searle, John, 1969, *Speech acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Sinclair, John M. y Coulthard, Malcom, 1975, *Towards an Analysis of Discourse: the English Used by Teachers and Pupils*, London, Oxford Univ. Press.
- Soria C., Pirrelli V., 2003, "A multi-level annotation meta-scheme for dialogue acts", en Zampolli, A., Calzolari, N., Cignoni, L. eds., *Computational Linguistics in Pisa*, "Linguistica Computazionale", Special Issue, XVIII-XIX, Pisa-Roma, IEPI. Tomo II, 925-952.
- Taboada, Maite, 2001, *Collaborating through Talk: The Interactive Construction of Task-Oriented Dialogue in English and in Spanish*, Ph.D. dissertation, Madrid, Universidad Complutense.
- Voghera, Miriam, 2007, "Progettare la grammatica del parlato", en Pettorino, M., Giannini, A., Vallone, M., Savy, R. eds., *La comunicazione parlata*, Atti del Convegno Internazionale, Napoli 23-25 febbraio 2006, Tomo III, Pubblicazione in E-book. Napoli, Liguori, pp. 1696-1714.
- Weibel Alex, Lavie Alon, Levin Lori, *eT al.*, 2001, CALLHOME Spanish Dialogue Act Annotation, *Authors: <http://www ldc.upenn.edu/Catalog/CatalogEntry.jsp?catalogId=LDC2001T61>* (consultación 28.03.2010).