

Metadata / Metadatos / Metadados / Metadaten

Quem_02_CMC01_MDT02_PT

This recording / Esta grabación / Esta gravação / Diese Aufnahme:

Place / Lugar / Ort:	São Gabriel da Cachoeira (Brasil)
Date / Fecha / Data / Datum:	08.09.2019
Language / Idioma / Sprache:	Português (São Gabriel da Cachoeira)
Participants / Participantes / Teilnehmende:	CMC01, MDT02
Experiment / Experimento:	Quem
Duration / Duración / Duração / Dauer:	04:17
Recorded by / Grabado por / Gravado por / Aufgenommen von:	Uli Reich, Antônio Lessa
Sampling rate / Frecuencia de muestreo / Taxa de amostragem / Abtastrate:	44.1 kHz/s
Bit depth / Profundidad de bits / Profundidade de bits / Samplingtiefe:	16 bit
Recording device / Dispositivo de grabación / Dispositivo de gravação / Aufnahmegerät:	Marantz PMD670
Microphone / Micrófono / Microfone / Mikrofon:	Røde NT-1A
License / Licencia / Licença / Lizenz:	CC BY-NC-SA

Participants / Participantes / Teilnehmende:

Identifier / Identificador / Identifikator:	CMC01	MDT02
Sex / Género / Gênero / Geschlecht:	f	f
Age / Edad / Idade / Alter:	55-65	55-65
Place of residence / Lugar de residencia / Local de residência / Wohnort:	São Gabriel da Cachoeira	São Gabriel da Cachoeira
First language / Lengua materna / Língua materna / Erstsprache:	Nheengatú	Nheengatú
Other language(s) / Otro(s) idioma(s) / Outra(s) língua(s) / Andere Sprache(n):	Português	Português

This experiment / Este experimento / Dieses Experiment:

en **Quién (Who)**

The participants play a version of the game “Who am I?” in which one of them has to guess the identity of a person that only the other knows.

Description: Short utterances of mostly simple sentences. Dialogical conversation. Very good for the study of variation in interrogative and declarative constructions, in situations of epistemic disequilibrium between the participants. Verbal tense used mainly forms of the present. Interrogatives and declaratives. Good audio quality in general.

es **Quién**

Los hablantes juegan una versión del juego “¿Quién soy?” en la que uno/a de ello/as tiene que adivinar la identidad de una persona, cuyo nombre solamente el/la otro/a conoce.

Descripción: Enunciados relativamente breves con frases mayoritariamente simples. Conversación dialógica. Muy bueno para estudiar la variedad de construcciones interrogativas y declarativas, en situaciones de un desequilibrio epistémico entre los participantes. Tiempo verbal mayoritariamente formas del presente. Interrogativas y declarativas. Buena calidad de audio en general.

pt **Quién (Quem)**

Os participantes jogam uma versão do jogo "Quem sou eu?" na qual um tem de adivinhar a identidade da pessoa descrita pelo outro.

Descrição: Enunciados curtos constituídos de orações majoritariamente simples. Conversa dialógica. Muito bom para estudar a variação em construções interrogativas e declarativas, em situações de desequilíbrio epistémico entre os participantes. Tempo verbal usado predominantemente nas formas do presente. Boa qualidade de áudio em geral.

de **Quién (Wer)**

Sprecher*innen spielen eine Version des Spiels "Wer bin ich?", in dem eine*r von ihnen die Identität einer Person erraten muss, die nur der/die andere kennt.

Beschreibung: Relativ kurze Äußerungen größtenteils einfacher Sätze. Dialogische Konversation. Sehr gut für die Untersuchung der Variation an interrogativen und deklarativen Konstruktionen, in Situationen epistemischer Unausgeglichenheit zwischen den Gesprächsteilnehmern. Verbales Tempus überwiegend Formen des Präsens. Interrogativ- und Deklarativsätze. Im Allgemeinen gute Audioqualität.

This project / Este proyecto / Este projeto / Dieses Projekt:

en **Corpora of American languages: Interactive language games from multilingual Latin America**

This project documents dialogues between speakers from multilingual communities in Latin America. To be able to observe the processing of the *Common Ground*, language games in a Romance language and an American language have been elicited. The lexical material used in these tasks has been selected according to metrical criteria. Our elicitation techniques, held constant across communities, ensure a high degree of comparability between the results obtained for the different languages. All conversations were transcribed, and for the American languages, translations and morphological glosses are also provided. In this way, the project contributes to increased visibility for under-researched speech communities.

es **Corpus de lenguas americanas: Juegos de lenguaje interactivos de la América Latina multilingüe**

El proyecto documenta diálogos entre hablantes de comunidades multilingües de América Latina. Para poder observar el procesamiento del *Common Ground*, se produjeron juegos comunicativos, que fueron ejecutados en una lengua románica y otra lengua americana. El material léxico se seleccionó según criterios métricos. Nuestras técnicas de elicitación, replicadas en todas las comunidades, garantizan un alto grado de comparabilidad entre las diferentes lenguas. Todas las conversaciones fueron transcritas y las no románicas fueron traducidas y morfológicamente glosadas. De esta manera, el proyecto contribuye al incremento de la visibilidad de comunidades de habla poco investigadas.

pt **Corpora de línguas americanas: Jogos de linguagem interativos da América Latina multilíngue**

O projeto documenta diálogos entre falantes de comunidades multilíngues na América Latina. A fim de poder observar o processamento do *Common Ground*, foram evocados jogos comunicativos que se realizaram em uma língua românica e em outra língua não românica. O material léxico se selecionou seguindo critérios métricos. Nossas técnicas de elicitación se repetiram em todas as comunidades para garantir um alto grau de comparabilidade entre as diferentes línguas. Todas as conversas foram transcritas e as não românicas foram traduzidas e morfológicamente glosadas. Dessa forma, o projeto contribui para aumentar a visibilidade de comunidades de língua pouco pesquisadas.

de **Corpora amerikanischer Sprachen: Interaktive Sprachspiele aus dem mehrsprachigen Lateinamerika**

Das Projekt dokumentiert Dialoge zwischen Sprechern aus mehrsprachigen Gemeinden in Lateinamerika. Um die Bearbeitung des *Common Ground* beobachten zu können, wurden kommunikative Spiele elizitiert, die in einer romanischen und einer anderen amerikanischen Sprache ausgeführt wurden. Das lexikalische Material wurde nach metrischen Kriterien ausgewählt. Unsere Elizitationstechniken, die in allen Sprachgemeinschaften die gleichen sind, stellen einen hohen Grad der Vergleichbarkeit zwischen den Sprachen sicher. Alle Gespräche wurden transkribiert und die nichtromanischen außerdem übersetzt und morphologisch glossiert. Auf diese Weise trägt das Projekt zu einer erhöhten Sichtbarkeit für wenig erforschte Sprachgemeinschaften bei.