

Fonologie znakových jazyků

6. Pohyb

7.4.2021

Opakování: lokace

- kontrasty

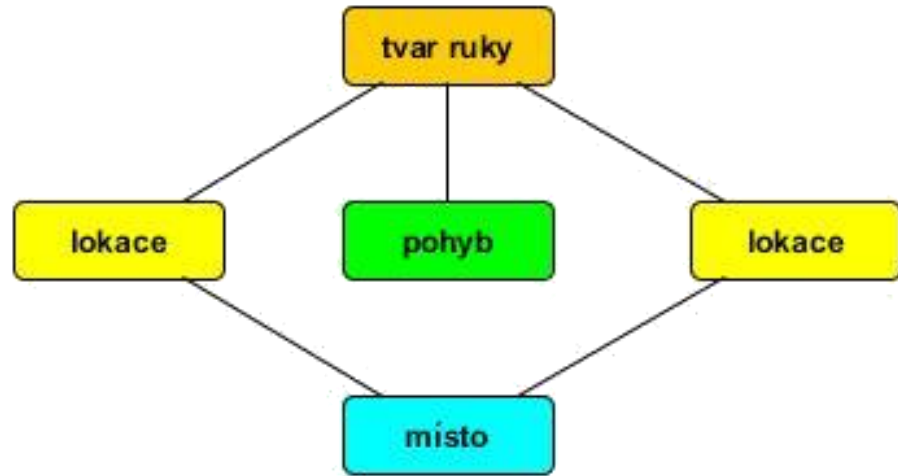


- mapování interního pohybu na lokace

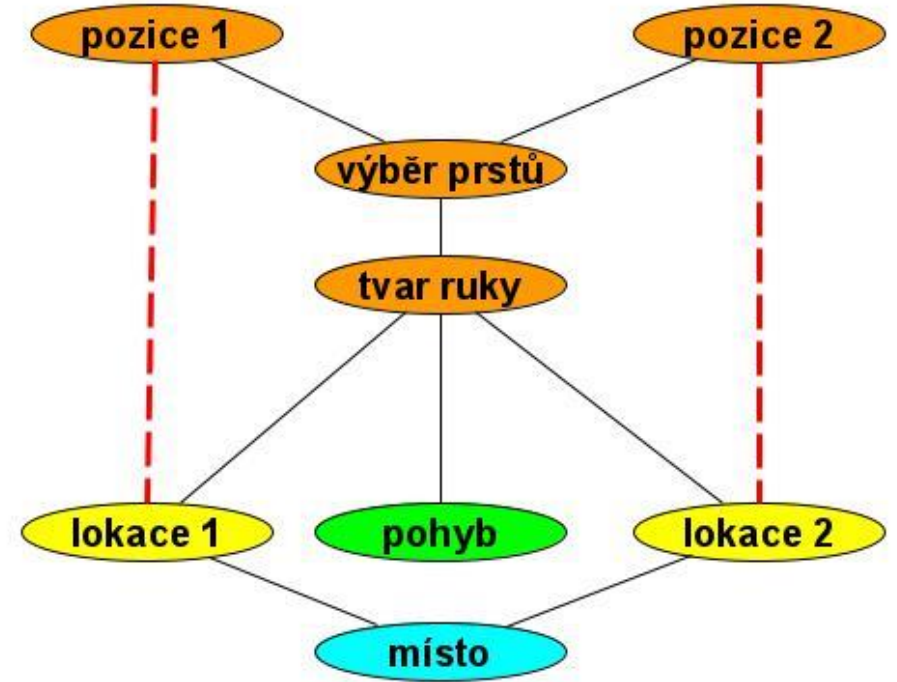


kompozita

- vztahy simultánnosti a sekvenčnosti



obecně



s interním pohybem

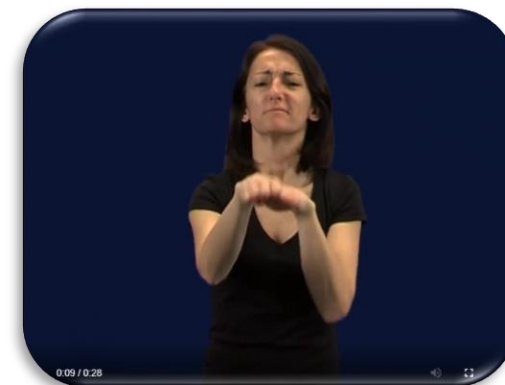
Doplnění k lokacím: lokace, které model nezachytí - syntaktické a diskurzní lokace (morfémy)

- shodová slovesa: já dám tobě, já dám jemu,
ty dáš mně, ty dáš jemu
- referenční místa (R-loci)



- (př.) a. MANŽELKA MŮJ TO KLF_osoba SESTRA JEHO OBLOUK **TO** MEZI_NÁMA ŘÍKAT V_TOM CO?
b. V_TOM ŠVAGR

- a. Jaký je vztah mezi sestrou mojí manželky a mnou?
b. Já jsem její švagr. / Ona je moje švagrová.



- klasifikátorové konstrukce

(př.) ...👍👎👉👈👉👈👉👈👉👈👉👈... --- jedoucí auta

Jeden neslyšící vyprávěl, že jel autem a dojížděl jiné auto.... Auto začalo brzdít a on si říkal, proč brzdí... Tak se podíval z boku a nic neviděl... Začal ho předjíždět a najednou viděl dvě zvířata, jak skáčou přes cestu.... Přidal, aby to stihl a jen tak tak je minul. To bylo štěstí.

Nové téma: Pohyb

1. typy pohybu (opakování)

2. kontakt

3. primární pohyb: typy

Pohyb

- 3 typy
 - primární (*path movement*): mezi lokacemi
 - interní: změna pozice prstů nebo orientace ruky
 - sekundární: rychlý, opakovaný interní pohyb; kmitání prstů



Kombinace

- primární + interní
- dva interní
- primární + sekundární

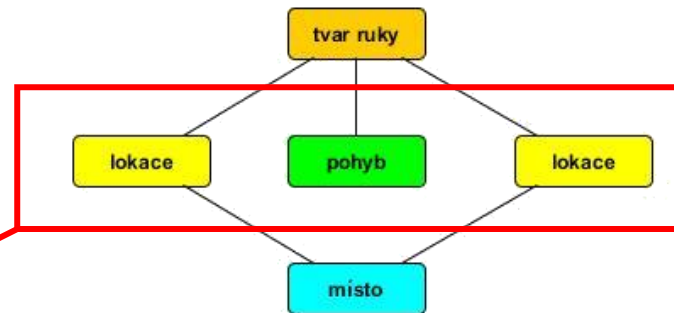


Kontakt a opakovaný kontakt

- bez pohybu
- s primárním
- se sekundárním
- s interním



Kontakt: časová distribuce



začátek



konec



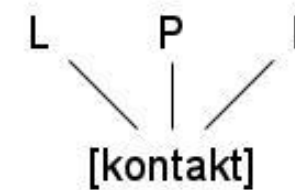
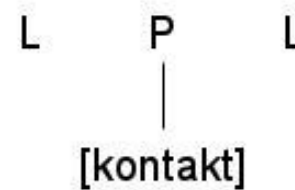
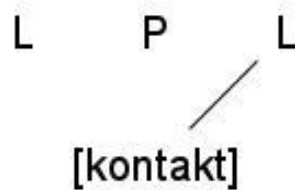
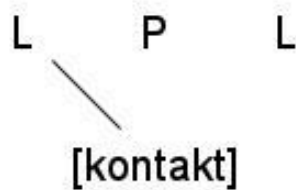
začátek
i konec



při pohybu



kontinuální



primární pohyb

- typy:
 - přímý (přesun mezi lokacemi):
 - alfa
 - oblouk (*arc movement*):
 - konvexní (směrem ven)
 - konkávní (směrem dovnitř) – běžnější
 - kruhový (někdy jako opakovaný oblouk)



Shrnutí pohyb

- typy pohybů: primární, interní, sekundární
kombinace
- kontakt: distribuce k typům pohybu
distribuce v čase (lokace, pohyb, kontinuální)
- primární pohyb – typy: přímý, alfa, obloukový, kruhový