



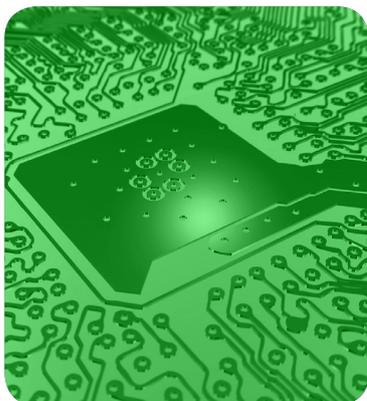
# MÁSTERES de la UAM

Facultad de Filosofía  
y Letras / 15-16

Lengua Española:  
Investigación y prácticas  
profesionales



**Definición subléxica  
del verbo *perder*:  
un estudio de sus  
combinaciones**  
*José Antonio López  
Sánchez*





Facultad de Filosofía y Letras  
Departamento de Filología Española

# **Definición subléxica del verbo *perder*: un estudio de sus combinaciones**

**José Antonio López Sánchez**

Trabajo de fin de máster dirigido por la Doctora

**Elena De Miguel Aparicio**



**Curso 2015/2016**



*A aquellos que han perdido  
algo en la vida,  
a TODOS.*



## **Agradecimientos**

A pesar de que es mi nombre el que aparece en la primera página de este trabajo de investigación, este bien podría considerarse una obra colectiva. Por ello, me gustaría dar las gracias a todas aquellas personas que han contribuido directa o indirectamente a este trabajo.

En primer lugar, como no podía ser de otra forma, me gustaría dar las gracias a mi directora, Elena de Miguel, no solo por el tiempo que me ha dedicado y por su infinita paciencia, sino también por sus clases, que despertaron en mí un amor incondicional por las palabras y que siempre recordaré con cariño; y sobre todo por su constante y sincero apoyo y por haberme rescatado en tantas ocasiones sin perder la sonrisa. Sin su ayuda este trabajo nunca hubiera podido ver la luz.

Agradezco a todos y cada uno de los profesores del máster su disposición y el haberme dado la oportunidad de seguir formándome y, más importante, de seguir aprendiendo al lado de ellos.

A mi increíble familia que incluso en la distancia consigue transmitirme su amor y confianza, y me ayuda a seguir adelante. No existen palabras para describir el profundo agradecimiento que siento hacia ellos.

A aquellos que ya no están, por sus constantes ánimos y sus valiosos consejos, y por haber compartido conmigo su tiempo.

A todos ellos, GRACIAS.



# TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>1. ESTADO DE LA CUESTIÓN</b> .....	<b>6</b>
1.1. Qué es ser verbo de apoyo .....	6
1.2. Del “vaciado” al “rellenado” de los verbos: una propuesta subléxica.....	8
1.3. ¿Se puede predecir el verbo de una CVA? .....	11
1.4. Estudios lexicológicos recientes en el marco del LG: los verbos de movimiento y los verbos <i>poner</i> , <i>meter</i> y <i> echar</i> .....	12
<b>2. MARCO TEÓRICO: el Lexicón Generativo (Pustejovsky, 1995)</b> .....	<b>15</b>
2.1. Descomposición, composicionalidad e infraespecificación .....	17
2.2. Estructura interna de las palabras.....	22
2.2.1. Estructura Argumental (EA).....	22
2.2.2. Estructura Eventiva (EE) .....	22
2.2.3. Estructura de <i>Qualia</i> (EQ).....	24
2.2.4. Estructura de Tipificación Léxica .....	26
2.3. Tipos de palabras según su estructura subléxica .....	27
2.4. Mecanismos generativos.....	27
2.4.1. Selección .....	28
2.4.2. Acomodación .....	28
2.4.3. Coacción del Tipo.....	28
2.4.4. Co-composición .....	29
<b>3. DATOS</b> .....	<b>30</b>
3.1. Metodología: recuperación de datos .....	30
3.2. Sketch Engine.....	31
3.2.1. Word Sketch .....	31
3.2.2. Thesaurus .....	32
<b>4. ANÁLISIS DE LOS DATOS</b> .....	<b>34</b>
4.1. <i>Perder</i> con objetos.....	37
4.1.1. <i>Perder</i> con objetos concretos inanimados.....	38
4.1.1.1. <i>Perder</i> con objetos discontinuos .....	38
4.1.1.2. Cuando el objeto discontinuo es una [PARTE DEL CUERPO]: el rasgo [±INSTRUMENTO] .....	41
4.1.1.3. <i>Perder</i> con objetos continuos.....	48
4.1.1.4. <i>Perder</i> con [MATERIAS]: el rasgo [±CONTENEDOR] en el sujeto .....	49
4.1.1.5. Cuando la [PARTE DEL CUERPO] se interpreta como continua .....	53
4.1.2. <i>Perder</i> con objetos concretos animados.....	55
4.1.2.1. <i>Perder</i> con [NOMBRES FUNCIONALES]: el rasgo [±RELACIÓN] .....	56
4.1.2.2. Cuando el complemento del verbo <i>perder</i> alude a una entidad que forma parte intrínseca del sujeto .....	58
4.1.3. <i>Perder</i> con nombres de objetos abstractos .....	63

4.1.3.1.	<i>Perder</i> con [PORCIONES DE TIEMPO] .....	66
4.1.3.2.	<i>Perder</i> con [SENTIDOS]: el rasgo [±INSTRUMENTO] .....	68
4.2.	<i>Perder</i> con eventos .....	72
4.2.1.	<i>Perder</i> con eventos con rasgo [+COMPETICIÓN] .....	72
4.2.2.	<i>Perder</i> con eventos con rasgo [-COMPETICIÓN] .....	76
4.2.2.1.	<i>Perder</i> con [MEDIOS DE TRANSPORTE]: los rasgos [±SERVICIO] y [±RUTA].....	76
4.2.2.2.	<i>Perderse</i> con nombres de eventos: el rasgo [±ESPECTÁCULO].....	77
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>82</b>
	<b>ANEXOS</b> .....	<b>87</b>
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>96</b>

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tratará del estudio del contenido semántico del verbo *perder* desde una perspectiva subléxica. Para ello, nos basaremos en una teoría de reciente desarrollo, la Teoría del Lexicón Generativo de Pustejovsky (1995) -en adelante TLG-, que asume que las palabras tienen una estructura interna y unos rasgos subléxicos<sup>1</sup> que dan lugar a definiciones léxicas infraespecificadas (mínimas) que se acaban especificando en el contexto “en función de los rasgos de las palabras con las que se combinan en la sintaxis” (De Miguel 2014: §3.3)<sup>2</sup>. Un conjunto de mecanismos que operan con los rasgos subléxicos de las palabras permite que los significados de estas sean interpretables por parte de los hablantes en los distintos contextos, así como que ciertas combinaciones resulten aceptables y otras redundantes o imposibles<sup>3</sup>.

Dado que en este modelo carece de sentido el estudio del léxico de forma aislada, procederemos a analizar el verbo objeto de este trabajo tomando en consideración aquellos nombres con los que suele aparecer con más o menos frecuencia y que ayudarán al verbo, en su combinatoria, a adquirir los distintos sentidos que están potencialmente incluidos en su definición. Para esto, describiremos también estos nombres en términos de sus rasgos subléxicos y los explicaremos cuando lo creamos conveniente.

Como cabe esperar, las combinaciones que analizaremos no son azarosas, sino que siguen unas pautas determinadas. La hipótesis de partida de este trabajo, por tanto, en línea con los supuestos que postula la TLG, es que existe una definición mínima (básica y fuera de contexto) de *perder* y que el resto de los sentidos que puede adquirir dicho verbo surge a partir de la concordancia de las informaciones contenidas en las palabras en forma de rasgos semánticos del tipo [ $\pm$ DESPLAZABLE] o [ $\pm$ INSTRUMENTO] que, como las piezas de un rompecabezas, colocadas de forma correcta, darán lugar a una imagen completa: el significado en un contexto.

---

<sup>1</sup> Estos rasgos subléxicos son, como señala De Miguel (2015: 212), rasgos de contenido mínimos y distintivos que se encuentran en el interior de la palabra y que tienen repercusión en la sintaxis.

<sup>2</sup> La TLG gira, por tanto, en torno a los supuestos de descomposición, composicionalidad e infraespecificación que veremos más adelante en §2.1

<sup>3</sup>Por ejemplo, los rasgos subléxicos concordantes de las palabras *pintar* y *cuadro* dan lugar a una oración válida como *el cuadro fue pintado por Velázquez* y a otra redundante como *\*Este cuadro fue pintado*; y los rasgos no concordantes de *comer* y *cuadro* dan lugar a una “expresión imposible” como *el cuadro fue comido por Velázquez* (De Miguel 2014: §3.3).

A partir de estas premisas e inspirados por los trabajos de Elena De Miguel (2006, 2007, 2008, 2011, 2012, 2015), ofreceremos una descripción de *perder* en términos de las distintas informaciones que forman los cuatro niveles en los que, según este modelo, se estructuran las palabras (Estructura Argumental, Estructura Eventiva, Estructura de *Qualia* y Estructura de Tipificación Léxica)<sup>4</sup> y propondremos una definición mínima para dicho verbo.

*Perder* forma parte de lo que se ha denominado *verbos soporte ampliados*<sup>5</sup>, es decir, verbos teóricamente “vacíos” que se combinan con nombres de eventos que son los encargados de aportar el significado a la combinación. El objetivo de esta investigación será, a partir de esa definición mínima propuesta, identificar los posibles significados que puede adquirir el verbo *perder* en sus distintas combinaciones tanto cuando funciona como verbo predicativo (*perder el bolígrafo*) como cuando aparece en construcciones con verbos de apoyo (*perder el miedo*) y explicar cuáles son los rasgos que los desencadenan.

Dada la obligada limitación de espacio del presente trabajo, nos gustaría aclarar que nuestra intención no es mostrar todos y cada uno de los posibles significados de *perder*, ni siquiera pretendemos abarcar una gran cantidad de posibilidades combinatorias, ya que hacer esto limitaría, en gran medida, la calidad del análisis. Con motivo de no alargar demasiado el trabajo y, de esta forma, dedicar más espacio y tiempo a profundizar en los resultados, solamente vamos a proponer la Estructura de *Qualia* de una parte de los nombres incluidos en la investigación. Aun así, consideramos que tanto el número de Estructuras de *Qualia* como el número de ejemplos utilizados, que hemos intentado que sean lo más variado posible, es suficiente para un trabajo de esta naturaleza.

Para los significados propuestos a lo largo de la investigación no se han tenido en cuenta, en ningún caso, las definiciones proporcionadas por los distintos diccionarios. Estos han sido elaborados a partir de los ejemplos analizados, algunos de los cuales han sido incluidos en sus apartados correspondientes. Un estudio más exhaustivo de las combinaciones y un corpus de análisis más extenso podrían hacer que alguno de los significados propuestos variara, pero ese análisis más amplio requeriría de un periodo de tiempo más extenso. Por todo ello, nos gustaría hacer hincapié en que los significados

---

<sup>4</sup> Estos cuatro niveles de representación se explicarán más adelante en §2.2.

<sup>5</sup> Nombre que tomo prestado de De Miguel (2006). Para conocer de qué otra forma se conoce a estos verbos o qué verbos forman parte de esta clase, véase §1.

que proponemos en las siguientes páginas se corresponden, creemos, con los sentidos rescatados del contexto de los ejemplos analizados.

Aunque podíamos haber acotado aún más la investigación y limitarnos a estudiar el verbo *perder*, por ejemplo, con un tipo concreto de nombres, consideramos que aumentar la tipología de los nombres con los que se combina el verbo elegido puede ofrecer al lector una mejor idea sobre el alcance de la teoría en la que se inscribe nuestra investigación y la forma en que operan sus principios y mecanismos para especificar el contenido semántico del verbo. Además, hacerlo ha supuesto un reto personal tanto por las limitaciones de tiempo como por mi formación previa y porque, hasta donde yo sé, no se ha realizado antes un análisis más o menos profundo sobre el verbo *perder* desde esta perspectiva.

El trabajo está estructurado de la siguiente forma:

En primer lugar, comenzaremos por presentar el estado de la cuestión que está dedicado a los estudios previos sobre las construcciones con verbo de apoyo, con especial interés en aquellos inscritos en el marco de la TLG. También haremos un repaso a los estudios sobre el léxico más recientes dentro de este modelo.

En el segundo apartado presentaremos la Teoría del Lexicón Generativo, modelo en que se inscribe nuestra investigación. Para ello describiremos brevemente en qué consiste y cuáles son sus principales características y supuestos. Además, explicaremos cuáles son los tipos de palabra según su estructura subléxica, y qué mecanismos generativos son los que ayudan a rescatar significados que modifican la definición mínima propuesta a partir de la concordancia de rasgos internos.

En el tercer apartado describiremos la metodología de trabajo seguida para la obtención de los ejemplos y para el análisis y la clasificación de las combinaciones, y enumeraremos las fuentes y herramientas digitales usadas durante la investigación.

En el cuarto apartado del trabajo, el más largo, proporcionaremos una definición mínima para el verbo *perder* y, basándonos en el supuesto básico de que las palabras son entidades complejas y que tienen estructura interna, vamos a proponer una serie de significados secundarios mediante la identificación y el análisis de las informaciones contenidas dentro de las palabras que se combinan con el verbo. Además, intentaremos identificar cuáles son estos rasgos subléxicos que hacen que un verbo como *perder* pueda

combinarse con nombres como *llaves*, *día* o *batalla* dando lugar a distintas interpretaciones sin que esto interfiera, *a priori*, en la comunicación.

Pondremos punto y final a este trabajo con el quinto apartado, donde haremos un breve resumen de los resultados obtenidos, describiremos algunas de las líneas por las que puede continuar la investigación iniciada, y presentaremos las conclusiones.

## 1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En este primer apartado de la investigación nos ocuparemos de explicar qué entendemos por verbo de apoyo y cuáles son las características de las construcciones con verbo de apoyo (en adelante CVA). Procederemos, además, a hacer un repaso de la bibliografía del tema y los estudios lexicológicos más recientes relacionados con el modelo elegido.

### 1.1. Qué es ser verbo de apoyo

Son muchos los trabajos que se han dedicado a las construcciones con verbo de apoyo (en adelante CVA), tanto desde el punto de vista de sus propiedades semánticas como de su comportamiento sintáctico (cf. Alonso Ramos 1997; Mendivil 1999, Bosque 2001, De Miguel 2006, 2008, 2011, Barrios 2010, entre otros). Comúnmente, se ha denominado verbos de apoyo a aquellos verbos “parcialmente desemantizados” (RAE/ASALE 2010: §34.7.2) que se suelen combinar con sustantivos eventivos en combinaciones en las que estos últimos aportan el contenido léxico y seleccionan los argumentos de la predicación<sup>6</sup>. De ahí que también se les denomine verbos vacíos, ligeros, livianos o soporte<sup>7</sup>. Aunque no podemos hablar de los verbos de apoyo como una clase cerrada, la *Nueva Gramática de la Lengua Española* señala que algunos de los verbos de

---

<sup>6</sup> Matizaremos estas afirmaciones más adelante en §1.2.

<sup>7</sup> Ya Lenz (1920) señalaba que algunos verbos “como *hacer*, *ejecutar* y sus semejantes [...] indican sólo vagamente que ha de seguir un acusativo que expresa lo que se hace, lo mismo que la cópula une el atributo predicativo con el sujeto” (p. 78). El autor señala, además, que verbos como *ser*, *estar*, *tener* y *hacer* son verbos “vacíos” o “indefinidos” y que *ser* y *estar* “obtienen su valor solo por el atributo predicativo que se les añade” (pp. 319-320) y que *tener* y *hacer* “se refieren a la actividad en general” cuyo significado se debe a “la añadidura de sustantivos concretos o abstractos u otros modificativos” (p. 354).

apoyo más comunes son *dar*, *tener*, *tomar*, *hacer* y *echar* en combinaciones como *dar un paseo*, *tener gana*, *tomar una decisión*, *hacer alusión* y *echar una carrera* (§1.5.2e).

A pesar de esta definición que hemos aportado *supra*, no resulta fácil discriminar cuáles son los verbos que pertenecen a esta clase. De hecho, existe una serie de pruebas sintácticas para distinguir los verbos de apoyo de aquellos predicativos, aunque, como De Miguel (2011: 140) señala, estas “ofrecen resultados heterogéneos que apenas permiten extraer regularidades en su uso”. A modo de resumen, algunas de pruebas a las que nos referimos son las siguientes:

- a) El verbo puede suprimirse y el complemento conserva el significado de la CVA original: *el beso de Juan* (‘el beso que Juan dio).
- b) El verbo suele parafrasearse por otro verbo con un contenido similar: *dar un paseo* (= ‘pasear’)<sup>8</sup>.
- c) La construcción en la que aparece (por ejemplo, *dar un paseo por la playa*) permite un doble análisis cuando contiene un sintagma preposicional, un análisis en que el sintagma preposicional funciona como complemento del constructo formado por el verbo de apoyo y el nombre eventivo: [dar un paseo] [por la playa]; y otro en el que funciona como complemento del nombre eventivo: [dar] [un paseo por la playa].
- d) El nombre con el que se combina el verbo no acepta posesivos cuyo referente no sea el mismo que el del sujeto: *Luis dio su paseo de todos los días*/#*Luis dio mi paseo de todos los días* (*Luis dio un paseo*)<sup>9</sup>.

Además de los verbos señalados *supra*, Bosque (2001) propone extender la lista de estos verbos para incluir otros como *planear*, *cometer* u *organizar* dado que estos se comportan sintácticamente como los verbos de apoyo. El autor los denomina *heavier light verbs*.

Desde una perspectiva subléxica encontramos los trabajos de De Miguel (2006, 2007, 2008, 2011). Esta autora dedica varios estudios a las construcciones con verbo de apoyo entre los que también incluye verbos como *acumular*, *adquirir*, *alimentar*, *coger*,

---

<sup>8</sup> Aunque con matices aspectuales, lo cual hace que no sean intercambiable en algunos contextos: que un médico haga un corte en el brazo de un paciente no implica que le corte el brazo, de la misma forma que dar una sorpresa a alguien no implica sorprenderlo como argumenta e ilustra De Miguel (2006: 1300).

<sup>9</sup> Para más detalle sobre estas y otras pruebas, consúltese Bosque (2001) y De Miguel (2011).

*lanzar, sembrar* y el verbo objeto de estudio de nuestra investigación: *perder*, es decir, verbos con contenido léxico que acaban perdiendo su significado al combinarse con ciertos nombres y se convierten en una especie de verbo soporte<sup>10</sup>. De Miguel (2006) denomina a estos últimos *verbos soporte ampliados*.

## 1.2. Del “vaciado” al “rellenado” de los verbos: una propuesta subléxica.

Aunque la teoría sobre el vaciado semántico de los verbos en las CVA ha sido habitual en la bibliografía al respecto, a partir de su trabajo de 2008, De Miguel da un giro en la investigación al proponer que los verbos soporte ampliados no se vacían en combinación con los nombres eventivos sino que están inicialmente casi vacíos y se rellenan con el significado del nombre eventivo; el “rellenado” se produce a través de un proceso de concordancia entre los rasgos del verbo y los del nombre de carácter general, es decir, no se restringe a los verbos en cuestión sino que se da con todos los verbos (predicativos, ligeros, semicopulativos, y copulativos)<sup>11</sup>. La propuesta de De Miguel (2008) se asienta fundamentalmente en las reflexiones de Bosque (2004) acerca de las combinaciones de verbo y nombre en las que la selección resulta mutua y el resultado redundante; combinaciones del tipo *aventurar una conjetura*, donde podemos prescindir del verbo (*la conjetura de Juan*) debido a que el significado de *conjetura* ya implica el de *aventurar*<sup>12</sup>. Para Bosque (2004) estos casos “redundantes” constituyen, en realidad, casos de concordancia léxica plena, y ese es el supuesto sobre el que De Miguel (2008) construye su hipótesis según la cual el verbo en las CVA no está vacío y, por tanto, no es

---

<sup>10</sup> Verbo sin contenido léxico que, en muchos casos, sirve solamente “como apoyo o soporte para los rasgos gramaticales de tiempo, aspecto, modo, persona y número” (De Miguel 2006: 1292).

<sup>11</sup> Como el lector recordará, en la introducción ya mencionamos esta concordancia de rasgos léxicos a la que nos referimos aquí, la cual es una parte esencial de la TLG. A lo largo del trabajo nos referiremos a ella como base de las distintas especificaciones de los verbos en sus combinaciones y, por tanto, de la interpretabilidad de estas últimas.

<sup>12</sup> Estas informaciones están contenidas en las Estructuras de *Qualia* de los nombres. De Miguel compara la posibilidad de suprimir el verbo en las CVA con la elisión del sujeto en algunas lenguas como el español, cuando basta el verbo para recuperar la información relativa al sujeto y resulta redundante que esta se ofrezca dos veces: *hemos venido < nosotros hemos venido* (2008: 571). Esto no solo ocurre con los verbos de apoyo; de hecho, existen, como señala De Miguel (2011), casos de verbos predicativos que permiten la elisión del verbo por los mismos motivos: así, si *cuadro* incluye información sobre que es un objeto que pasa a existir a través del evento de ser pintado, el verbo *pintar* se vuelve redundante en ciertas combinaciones y, por tanto, suprimible: *el cuadro de Las Meninas de Velázquez* implica ‘*el cuadro de Las Meninas que Velázquez pintó*’.

que no predique, sino que tiene (algo de) significado, lo comparte con el nombre eventivo, predicán juntos y predicán lo mismo.

Desde esta nueva perspectiva, el verbo de las CVA sí aporta significado a la combinación (por lo que no solo tiene naturaleza funcional): tiene un significado mínimo o infraespecificado que no se vacía al combinarse con nombres que expresan eventos, sino que se especifica con el significado de los mismos. De Miguel avala esta nueva propuesta a partir de combinaciones como *{tener/coger/dar} frío* en las que se mantiene el nombre pero el significado es diferente, lo que confirma que el responsable de los distintos significados ha de ser el verbo, que no puede estar vacío. Asimismo, el contraste en cuanto a las restricciones impuestas al sujeto en ejemplos como *El fuerte viento del Cáucaso golpeó el coche en la carretera de Liubliana y arrancó el limpiaparabrisas*, donde *viento* puede funcionar como sujeto de *golpear*, y *#El viento dio un golpe al coche*, donde *viento* es incompatible con *dar un golpe*, confirma que, en estas combinaciones, además de aportar significado, el verbo participa en la selección semántica de los argumentos: la selección de *golpear* no es la misma que la de *dar un golpe* (De Miguel, 2008, p. 571).

Como hemos adelantado, De Miguel (2008) atribuye el aparente efecto de “vaciado” del verbo a la redundancia de información que encontramos en estas combinaciones y que favorece su supresión. A la luz de estos datos, De Miguel, propone, “consciente de que es una hipótesis fuerte”, como ella misma señala, que estos verbos determinan su significado contextualmente dentro de las posibilidades contenidas en su entrada léxica:

[N]o es que el verbo de apoyo se aligere en combinación con un nombre con mucho peso semántico sino que un verbo relativamente vacío de significado es suficientemente flexible para designar una u otra cosa dependiendo del nombre con que se combine (De Miguel 2008: 575)<sup>13</sup>.

Para esta autora, la formación e interpretación de las CVA se debe a un proceso tan común en las lenguas como la redundancia que se produce cuando los rasgos léxicos de las palabras que se combinan en ellas concuerdan. En palabras de la propia De Miguel

---

<sup>13</sup> Cuando De Miguel habla de un “verbo relativamente vacío” se refiere a que este está infraespecificado, de acuerdo con el modelo del LG. La autora propone definiciones infraespecificadas para otros verbos como *dar*: ‘pasar algo de una fuente a una meta’; *hacer*: ‘crear algo’; y *tener*: ‘ser la ubicación donde está algo’ (2008: 575).

(2008: 576): “[h]acer un análisis es tan redundante como beber una bebida no porque el verbo *hacer* esté vacío de significado sino porque tiene significado y coincide con parte del significado de *análisis*”<sup>14</sup>.

Si la formación y la interpretación de las CVA derivan de un mismo proceso (de concordancia de rasgos léxicos) y tanto los verbos de apoyo como los verbos soporte ampliados comparten propiedades, entonces no parece que haya mucha diferencia entre lo que se ha llamado *verbo de apoyo* y *verbo soporte ampliado*, aparte del hecho de que estos últimos funcionan como verbos plenos con más frecuencia que los primeros, hecho que hace que la frontera entre ellos sea más que difusa.

Es más, si como señala De Miguel (2011), la polisemia mostrada por los verbos de apoyo no es una excepción, pues se da también en aquellos considerados predicativos (*lanzar una jabalina* se interpreta como un cambio de posición, mientras que *lanzar una acusación* se interpreta como un evento de creación: ‘la acusación no existe y pasa a existir cuando se lanza’)<sup>15</sup> y los verbos considerados típicamente de apoyo, como *dar*, funcionan también como verbos plenos (*dar un regalo* frente a *dar una sorpresa*)<sup>16</sup> se hace necesario un replanteamiento de la clase de los verbos de apoyo como tal, ya que parece que la mayoría de los verbos pueden transitar “libremente” entre una clase y otra (dentro de las posibilidades contenidas en la definición de la palabra)<sup>17</sup>.

En definitiva, en línea con los presupuestos del marco de la TLG, en De Miguel (2008), la autora sugiere que la legitimidad e interpretación de las CVA y de aquellas construcciones con verbos de soporte ampliados responden a un proceso regular que se produce como consecuencia del hecho de que las definiciones de las palabras se encuentran infraespecificadas y de que existen procesos de concordancia que operan con los rasgos léxicos que se encuentran en la estructura interna de las palabras (sobre esta estructura y los supuestos en los que se asienta la TLG volveremos más adelante en §2).

---

<sup>14</sup> Desde esta perspectiva, como apunta De Miguel (2008: 576), decir que un verbo predica equivale a decir que no se puede recuperar el evento en que participa “de la mera mención de su complemento”. Ya Alonso Ramos (1998) mencionaba esta redundancia a propósito del nombre *alegría*, en el cual parece estar presente el verbo *sentir* (Barrios 2010: 185).

<sup>15</sup> Volveremos sobre este ejemplo más adelante.

<sup>16</sup> Sin olvidar, como mencionamos *supra*, que las pruebas sintácticas mencionadas no son suficientes para diferenciar los verbos de apoyo de los predicativos.

<sup>17</sup> Tras su análisis, De Miguel concluye que un verbo de apoyo es “un verbo con el contenido requerido para combinarse con sustantivos predicativos” (2011: 145).

### 1.3. ¿Se puede predecir el verbo de una CVA?

Como apunta De Miguel (2008), otro hecho que avala la hipótesis de que los verbos en las CVA tienen significado es la aparente tendencia por parte de los nombres a combinarse con ciertos verbos. Este hecho invita a pensar que se puede predecir, a partir del nombre, cuál va a ser el verbo que aparece en una determinada CVA. Mientras que algunos autores como Mel'čuk (1998) y Barrios (2010) también aceptan esta posibilidad y admiten la tendencia de ciertos nombres vinculados semánticamente a escoger un mismo verbo (Barrios 2010: 185), para otros como Alonso Ramos (1998) esta predictibilidad de los verbos de apoyo a partir de los nombres con los que se combinan no parece un proceso regular. De hecho, la autora cita algunos contraejemplos como *dar un beso*/*\*dar una caricia* o *hacer una advertencia*/*\*hacer un aviso*.

De Miguel (2008: 576-577) ofrece una explicación para los contraejemplos propuestos por Alonso Ramos: en su opinión, *abrazo*, *beso*, *golpe* y *grito*, así como otros impulsos musculares “que ‘salen’ de un cuerpo y llegan a una meta externa”, implicando, por tanto, una especie de “trayectoria”, tienden a combinarse con *dar*<sup>18</sup>. Sin embargo, *caricia* como *arrumaco* y *mimo*, a pesar de tener un destinatario, elige su combinación con el verbo *hacer* porque el evento que denotan no implica ni meta, ni impulso ni trayectoria sino una creación. La explicación de la ilegitimidad de *\*dar una caricia*, por tanto, reside en el hecho de que *caricia* implica una creación, y las creaciones seleccionan por lo general el verbo *hacer*, de la misma forma que las sensaciones y los estados suelen combinarse con *tener*. *Caricia* se comporta, pues, como *análisis*, y *beso* se comporta como *abrazo*.

En cualquier caso, en contra de la postura de Alonso Ramos se puede argumentar que, como señala Barrios (2010: 185) “el hecho de que no se puedan formular reglas no impide que se puedan predecir colocaciones” y estas, en nuestra opinión, parecen mostrar una evidente y suficiente regularidad como para permitirnos afirmar que, con más o menos acierto, es posible predecir una gran parte de ellas.

---

<sup>18</sup> Esta trayectoria también está presente en otros nombres como *explicación*, *clase* y *orden*, que también se combinan con *dar*.

#### 1.4. Estudios lexicológicos recientes en el marco del LG: los verbos de movimiento y los verbos *poner*, *meter* y *echar*.

Como señalamos en la introducción, el LG es una teoría relativamente reciente por lo que no son muchos los estudios lexicológicos enmarcados dentro de este modelo. Entre los estudios más recientes, a efectos de nuestro trabajo, hemos creído conveniente incluir algunos estudios sobre los verbos de movimiento, tanto para el español (cf. De Miguel 2012; Batiukova y De Miguel 2013) como para el español y el chino (Luo 2016), y sobre los verbos *poner*, *meter* (Tokunaga 2014), y  *echar* (Montagna 2015).

Entre los estudios más exhaustivos sobre el léxico dentro del marco de la TLG encontramos aquellos dedicados al análisis de los verbos de movimiento, entre los cuales destacan los de De Miguel (2012) y Batiukova y De Miguel (2013), que forman parte del proyecto DICEMTO (*Diccionario electrónico de verbos de movimiento*)<sup>19</sup>. En De Miguel (2012), la autora dedica su estudio a los verbos de movimiento en predicaciones sin desplazamiento espacial, es decir, en los considerados sentidos “figurados”. La autora defiende, una vez más basándose en la hipótesis de la existencia de una estructura interna y de procesos de concordancia de rasgos subléticos, que tanto los sentidos literales (*Roberto (se) salió del aula de informática al entrar el profesor*) como los figurados (*Doña Inés (se) salió del convento a una edad temprana*, predicado que denota un cambio de estado y no de movimiento: ‘dejar de ser novicia o monja’) se deducen de la interacción de los rasgos subléticos<sup>20</sup>.

De forma parecida, en Batiukova y De Miguel (2013) se presentan de forma breve las bases y estrategias de análisis que se están aplicando dentro del estudio de los verbos de movimiento. En su artículo, las autoras investigan los resultados obtenidos del análisis del verbo *andar*. Tanto estos resultados, como los de otros siete verbos de movimiento analizados desde la misma perspectiva, pueden encontrarse en DICEMTO en forma de

---

<sup>19</sup> DICEMTO es un diccionario multilingüe de los verbos de movimiento del español con traducción a catorce idiomas (alemán, árabe, armenio, chino, esloveno, eslovaco, finés, francés, inglés, italiano, japonés, portugués, rumano y ruso) desarrollado por el grupo UPSTAIRS en la Universidad Autónoma de Madrid e incluye las definiciones de los verbos *andar*, *bajar*, *caer*, *entrar*, *ir*, *llegar*, *salir*, *subir*, *venir* y *volver*.

<sup>20</sup> Otro de los verbos estudiados en este trabajo es el verbo *volver*, el cual, en función de su combinación con distintos complementos y adjuntos puede interpretarse como un movimiento literal: *Roberto (se) volvió a Madrid*, como un evento con un valor de repetición: *Roberto volvió al tabaco*, como un movimiento ficticio: *Doña Inés (se) volvió al convento*, o incluso como una especie de semi-copulativo con un significado próximo a ‘pasar a ser’: *Doña Inés se volvió escéptica*.

entrada léxica<sup>21</sup>. En estos trabajos, centrados en la influencia de los rasgos subléxicos de los argumentos de los verbos, se señalan como rasgos más importantes para las distintas especificaciones de estos verbos rasgos como [±EVENTIVO], [±PLURAL], [±CONTINUO], [±INDIVIDUAL] y [±UBICACIÓN].

También dedicado a los verbos de movimiento, en concreto a *salir* y *entrar* (y sus equivalentes en chino *chū* y *jìn/rù*), encontramos el trabajo de Luo (2016). En su trabajo, la autora se propone explicar las extensiones semánticas de estos verbos mediante el análisis subléxico de las palabras con que se combinan. En él, como la propia autora señala, se pretende “establecer un modelo de investigación aplicable a los [verbos de movimiento] en general” (Luo 2006: 2) a través de un estudio subléxico exhaustivo de estos dos verbos. Supone pues, un paso adelante en la investigación del léxico debido a que nunca antes se habían estudiado en profundidad las combinaciones de *salir* y *entrar* desde esta perspectiva y porque en él se lleva a cabo una comparación entre las posibilidades en español y en chino.

Con un enfoque más didáctico que descriptivo encontramos el trabajo de Tokunaga (2014) sobre los significados metafóricos de *poner* y *meter*. En él se propone una descripción de dichos verbos en términos de cómo podrían aplicarse a la enseñanza de español como lengua extranjera.

Tokunaga propone como significado esencial de *poner* ‘dejar alguien/algo en una situación nueva’ y aclara que esa situación se puede interpretar como un estado o como un lugar en función del contexto. Así, en un ejemplo como *poner la mesa en el centro del comedor*, *poner* se interpreta como ‘colocar’ porque la situación se puede entender como “lugar” y la *mesa* como el “objeto” que puede ser colocado. En cambio, en un ejemplo como *poner la mesa*, a falta de otros elementos que puedan interpretarse como situación, esta debe corresponderse con *mesa*. Lo que ocurre en estos casos, según Tokunaga, es que se materializa la función del objeto *mesa* (usarse para la comida) por lo que el cambio que se produce en *mesa* es que esta pasa de no estar preparada a estarlo. Lo mismo

---

<sup>21</sup> Para *venir*, por ejemplo, DICEMTO propone la siguiente definición mínima (significado fuera de contexto): ‘abandonar un lugar para dirigirse a otro describiendo una trayectoria hacia el hablante’. A partir de esta definición mínima, en su combinatoria con otras palabras, esta se especifica dando lugar a nuevas interpretaciones: de esta forma, si se combina con un sujeto que no puede describir un movimiento, como *mañana* o *primavera* (nombres con el rasgo [UNIDAD TEMPORAL]) o con nombres como *lluvia* o *calma* [EVENTO o ESTADO] se focalizaría el momento en el que se produce el cambio de estado y el verbo adquiriría el significado de ‘empezar a darse’ en el caso de los nombres con rasgo [UNIDAD TEMPORAL], y el de ‘surgir’ u ‘originarse’ cuando se combina con un [EVENTO o ESTADO] (De Miguel 2014: §3.3, DICEMTO)

sucedería en *poner la tele* en la que esta pasa de no estar encendida a estarlo para que pueda realizarse el propósito para el que fue creada.

De esta forma, *poner*, entonces, implica un cambio de estado de un objeto y puede interpretarse como ‘colocar’ (*poner la leche en la nevera*), como ‘desempeñar la función a que está destinado’ (*poner la mesa*), o como ‘estar en un estado nuevo’ (*poner a alguien nervioso*) o ‘dar’ (*poner una caña al cliente*). *Meter*, por su parte, implica colocar un objeto dentro de un contenedor-recipiente y puede interpretarse como ‘colocar un objeto dentro de un lugar’ (*meter a alguien en la cárcel*) o como ‘ocasionar o provocar algo a alguien’ (*meter miedo a alguien*).

Otro de los pocos y muy recientes estudios lexicológicos desarrollados bajo el modelo del LG es el de Montagna (2015), en el que la autora hace un estudio exhaustivo del contenido semántico del verbo  *echar*  en sus posibles combinaciones bajo la perspectiva de su desambiguación como lo haría un sistema de procesamiento automático del lenguaje. Sin duda, se trata de un trabajo de una naturaleza muy similar al de la presente investigación. En él, como haremos nosotros, Montagna analiza un gran número de combinaciones de  *echar*  con nombres tanto de objetos ( *echar agua, echar un ojo* ) como de eventos ( *echar una maldición, echar el cierre* ) y ofrece definiciones en forma de estructura de  *qualia*  de algunos de aquellos nombres con que se combina con el fin de explicar los distintos sentidos denotados por el verbo.

Son muchas las posibles combinaciones de un verbo tan polisémico como  *echar* ; entre otras posibilidades, el verbo puede llevar como complemento un objeto físico y su significado sería próximo a ‘brotar’ ( *echar raíces, echar los dientes* ), puede combinarse con nombres de artefacto como  *cigarrillo*  con el significado de ‘realizar la función para la que existen’ (‘fumar’ en este caso) o incluso con nombres de eventos en los que el verbo implica una creación, como en  *echar un baile*  y  *echar una foto* , donde la combinación se interpreta como denotadora del evento predicado por el nombre (‘bailar’, ‘fotografiar’). Dada la obligada limitación de espacio del presente trabajo, no podremos indagar mucho más en sus resultados, los cuales serían de gran interés debido al parecido, no previsto en un principio, entre el verbo estudiado por Montagna ( *echar* ) y nuestro verbo ( *perder* )<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup> De hecho, ambos verbos tienen en común que suelen combinarse con nombres de partes del cuerpo, como  *ojo, hombros, músculos*  o  *barriga* , con eventos de diverso tipo como  *competición, carrera*  o  *película*  e incluso con nombres que expresan porciones de tiempo como  *día, mes*  o  *año* .

## 2. MARCO TEÓRICO: el Lexicón Generativo (Pustejovsky, 1995)

Como comentamos *supra* en la introducción, nuestra investigación se inscribe dentro del marco del modelo de la TLG. Esta teoría, desarrollada en la primera mitad de los años 90 por Pustejovsky y ampliada en numerosos trabajos posteriores<sup>23</sup>, se trata, como señala De Miguel (2009: 338) de una teoría “sobre la organización y estructura del léxico” que pretende dar cuenta de la capacidad de las palabras de adquirir distintos significados en función del contexto en el que se encuentren.

En cuanto al tratamiento de la polisemia, como señala De Miguel (2014, §2.6), la TLG adopta una perspectiva monosémica, puesto que propone entradas léxicas poco especificadas que se especifican en el contexto (de modo que asume que las palabras tienen un significado básico y este varía en función de los nombres que lo acompañan) haciendo innecesaria una entrada léxica distinta para cada uno de los posibles significados que puede adquirir una palabra.

Esta teoría permite explicar, por ejemplo, por qué una palabra como *ligera* o *cortar* puede adquirir sus distintos significados. Veamos unos ejemplos tomados de De Miguel (2009) en los que la autora demuestra cómo varían los significados de estas palabras en función del nombre con el que se combinan:

- (1) a. Una maleta ligera; una comida ligera; una comedia ligera.
- b. Cortar el césped; cortar el pastel; cortar el gas.
- c. #Una laguna ligera; #cortar el sol<sup>24</sup>.

Así, en estos ejemplos, *ligera* puede significar ‘que pesa poco’ cuando se predica de *una maleta*, que ‘se digiere fácilmente’ cuando se refiere a *una comida* o “que no se exige por parte del espectador un esfuerzo de reflexión” (De Miguel 2009: 338) cuando se predica de *comedia*. Igualmente, el verbo *cortar* adquiere distintos significados cuando se combina con los nombres con los que aparece en (1b). De esta forma, *cortar* puede

---

<sup>23</sup> Cf. Pustejovsky (1991, 1995, 2006, 2008) y Pustejovsky *et al.* (2012) entre otros. Para el español se puede consultar la síntesis que hace De Miguel (2009) sobre el modelo de Pustejovsky.

<sup>24</sup> El símbolo # que aparece en estos ejemplos indica que existe la posibilidad de que la oración pueda interpretarse de forma metafórica o que sea legítima en otro contexto.

significar ‘recortar’ cuando se combina con *el césped*, ‘trocear’ cuando se refiere a *pastel* o ‘interrumpir el suministro’ cuando se predica de *el gas*<sup>25</sup>.

Esta forma de entender el léxico obliga, como señala De Miguel (2009: 338) a tener extensas entradas en el diccionario “forzosamente incompletas” en el sentido de que obliga al lexicógrafo a incluir en la definición de una palabra una larga lista de los posibles significados que puede adquirir en los distintos contextos en los que aparece. Contextos, que, en ocasiones, pueden ser muy numerosos y que, como plantea De Miguel “parecen no finitos” (2009: 339).

Como señala De Miguel (2009: 339), los ejemplos de (1c) sirven para confirmar que la capacidad combinatoria de las palabras “no es absolutamente libre”, hecho que sugiere, en línea con los supuestos de la TLG, que la definición de la palabra debe incluir información que permita legitimar las combinaciones de (1a) y (1b) pero hagan que las de (1c) no sean válidas. Para De Miguel (2009: 339), esta información mínima junto con unos supuestos mecanismos de generación de significados son los que permiten dar cuenta de cómo tiene lugar la adquisición y el procesamiento del lenguaje: los hablantes no almacenan en el lexicón mental todos los posibles significados de una palabra, sino que estos almacenan una definición mínima que permite explicar cada uno de los posibles sentidos que puede adquirir dicha palabra en distintos contextos. El modelo de Pustejovsky insiste, por lo tanto, en la existencia de un lexicón generativo, en detrimento de los lexicones enumerativos, que será el encargado de proporcionar los recursos necesarios para que el hablante pueda generar los distintos sentidos de las palabras.

Como ya hemos adelantado, la TLG gira en torno a los supuestos de descomposición, composicionalidad e infraespecificación, que son los encargados de dar cuenta de la llamada “polisemia lógica”, es decir, de “cómo es posible que incluso las mismas palabras en los mismos contextos desencadenen en ocasiones significados distintos, que no se pueden atribuir a análisis sintácticos diferentes” (De Miguel, 2012: 191). A continuación, explicaremos en qué consisten estos supuestos.

---

<sup>25</sup> Entre otros significados. Así, dicho de *lluvia*, por ejemplo, *ligera* pasa a significar ‘poco intensa’, y cuando se predica de *paso*, adquiere el significado de ‘rápido’. Por su parte, *cortar* también puede significar ‘interrumpir el habla’, cuando se predica de una persona, o ‘perder la homogeneidad entre las partes constituyentes’ cuando se predica de *leche*.

## 2.1. Descomposición, composicionalidad e infraespecificación

El primero de estos supuestos en los que se basa la TLG, el de la descomposición, permite dar cuenta de que las palabras no constituyen entidades atómicas, sino que se pueden descomponer en rasgos subléxicos, los cuales pueden establecer relaciones con los rasgos de otras palabras para combinarse y dar lugar a nuevos significados. Como De Miguel (2012: 192) apunta, esto concuerda con la metáfora de Cohen (1986) que establece que las palabras con contenido léxico son como sacos “cuyo significado varía al juntarse con otros cuyo tamaño y forma se amolda en la combinación”<sup>26</sup>. La autora añade, además, que es necesario que estos sacos sean porosos ya que por esos poros “salen y entran partículas de significado de los sacos contiguos que desencadenan ‘reacciones léxicas’ [...] que alteran las definiciones iniciales de las palabras” (De Miguel, 2012: 192).

Este supuesto es el que da cuenta de la existencia de una estructura interna en las palabras, la cual se encuentra organizada en diversos niveles de representación que dan lugar a una meta-entrada muy estructurada con rasgos léxico-semánticos tanto de carácter aspectual (tales como [±DINÁMICO] o [±PERFECTIVO]) como relacionados con las propiedades de los argumentos de los predicados ([±EVENTO], [±ANIMADO], [±CONTINUO] o [±PREEXISTENTE]), algunos de los cuales nos serán muy productivos cuando analicemos las posibilidades combinatorias de *perder* (§4).

El segundo supuesto de la TLG es el de la composicionalidad, que opera de forma complementaria con el supuesto de la descomposición. El supuesto de la composicionalidad postula la existencia de principios y mecanismos de concordancia capaces de generar, a partir de una definición mínima, los posibles significados de una palabra cuando esta se combina con otras. En las últimas versiones del modelo (cf. Pustejovsky, 2006, 2008, entre otros), se han establecido cinco mecanismos de concordancia que operan en las combinaciones de palabras: *selección*, *acomodación*, *coacción (introducción y explotación)* y *co-composición*<sup>27</sup>.

Por último, para que los mecanismos de generación del significado operen, es preciso presuponer que las palabras cuentan con una definición mínima, potencialmente

---

<sup>26</sup> Como la propia De Miguel apunta, esta metáfora difiere de aquella propuesta por Bosque (1989) para quien las palabras con contenido semántico son como ladrillos unidos por las palabras con categorías funcionales.

<sup>27</sup> Estos mecanismos generativos serán explicados *infra* en §2.4.

ampliable. El supuesto de la infraespecificación (*underspecification*) supone que las palabras con contenido semántico cuentan con definiciones poco especificadas pero “potencialmente capacitadas para especificarse en el contexto cuando sus rasgos subléxicos concuerdan adecuadamente con los rasgos [...] de las palabras con las que se combinan” (De Miguel 2012: 193). Pustejovsky define este supuesto de la siguiente forma:

Falta de especificación de las entradas léxicas que las capacita para intervenir en diferentes estructuras sintácticas y, en consecuencia, en distintas operaciones de composición semántica. (Pustejovsky 1995, en De Miguel 2009: 342).

El supuesto de la infraespecificación es el que permite explicar la capacidad de las palabras para intervenir en distintas estructuras sintácticas y en las distintas operaciones de composición semántica que acabamos de enumerar.

Para ilustrar cómo se considera que operan e interactúan estos presupuestos básicos del modelo de la TLG que acabamos de presentar utilizaremos el verbo *empezar* en ejemplos como los siguientes<sup>28</sup>:

(2) He empezado la novela.

Aunque, en principio, no encontramos palabras polisémicas en dicha oración existen dos posibles interpretaciones distintas: ‘he empezado a escribir la novela’ y ‘he empezado a leer la novela’. Esta dualidad de significado se atribuye a los mencionados rasgos subléxicos de cada una de las palabras que forman parte de la combinación. Así, dentro de los rasgos de *novela* encontraríamos que se trata tanto de un [OBJETO] como de un [CONTENIDO] y que existe mediante el evento de escribir y está destinado al evento de leer (De Miguel 2012: 191)<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> Los ejemplos de este apartado han sido tomados de De Miguel (2012). Para el resto de ejemplos del trabajo se especificará la fuente de los mismos. En caso de que no se especifique su procedencia, se entenderá que son ejemplos propios.

<sup>29</sup> Esta explicación de la polisemia de (1) exige, como añade De Miguel (2012: 192), presuponer que el léxico es dinámico, flexible y sensible al contexto en lugar de un almacén estático de significados cerrados, como ya se argumentó *supra*, en §2 al describir el lexicón como un lexicón generativo y no enumerativo.

Como cabe esperar, los posibles significados de *empezar* se amplían aún más cuando se combina con un nombre como *tarta*. En este caso el verbo *empezar* podría adquirir el significado de ‘empezar a comer’ o ‘empezar a cocinar’<sup>30</sup>.

(3) He empezado la tarta.

Para confirmar que las distintas interpretaciones de un mismo verbo se deben a la interacción de sus propios rasgos y de aquellos de las palabras que lo acompañan, vamos a examinar el comportamiento del verbo *correr* en oraciones como las de (4)<sup>31</sup>. A través de sus significados en combinación con distintos sujetos, comprobaremos cómo interfieren los rasgos del nombre en posición de sujeto con los del verbo:

- (4) a. El agua corre entre las montañas.  
b. El balón corría más rápido por la lluvia.  
c. El rumor corrió como la pólvora.

Como comenta De Miguel (2012: 196), el verbo *correr* designa un movimiento cuando se combina con una entidad que puede desplazarse, de modo que cuando se combina con *agua*, *correr* pasa a interpretarse como ‘propagarse’ o ‘extenderse’, como ocurre en (4a). Esto se debe a la naturaleza de *agua*, que tiene el rasgo [+CONTINUO] que permite que pueda ocupar distintas ubicaciones al mismo tiempo. Al contrario que *agua*, el nombre *balón* tiene el rasgo [-CONTINUO] lo cual hace que no pueda ocupar distintas ubicaciones a la misma vez, de ahí que cuando *balón* se combina con *correr* el verbo se interprete como ‘desplazarse’. Sin embargo, como señala De Miguel (2012: 196), *correr* tiene un comportamiento especial cuando se combina con *rumor* ya que, aunque se trata de un sustantivo con el rasgo [-CONTINUO], cuando se combina con *correr* adquiere la misma interpretación que obtenemos cuando se combina con un sujeto con el rasgo

---

<sup>30</sup> Entre otros significados. La contextualización de esta oración podría dar lugar a otras interpretaciones como “empezar a decorar” (en una clase de decoración de tartas con fondant, por ejemplo), “empezar a escribir” (pronunciada por alguien que está escribiendo un libro de recetas) o incluso “empezar a pintar” (en una clase de dibujo) con una reinterpretación similar a la que veremos *infra* a propósito de la combinación de *pintar* y *sol* en una oración como *el sol fue pintado por el niño*.

Como se puede observar, en los ejemplos que acabamos de mencionar, la pluralidad de significados del verbo *empezar* se pone de manifiesto cuando aparece en combinación con distintas palabras: *novela* y *tarta* en este caso. Este fenómeno parece confirmar la existencia de los mecanismos de concordancia léxica que forman la base de la TLG.

<sup>31</sup> Ejemplos adaptados de De Miguel (2012: 194).

[+CONTINUO] como *agua* (‘propagarse’ o ‘extenderse’). En palabras de De Miguel, esto se debe a que “el *rumor*, a diferencia de *balón*, no designa un [OBJETO] sino un contenido o información, liberado de la imposibilidad física de ocupar dos ubicaciones simultáneamente”. Además, como esta misma autora destaca, el *rumor*, al tener el rasgo [-DINÁMICO], realmente no pasa, sino que circula o *corre* “queda[ndo] en cada sitio por el que pasa”. En esta combinación, por tanto, *correr* indica que “‘hay un rumor en una, otra y otra ubicación’, es decir, en un área cada vez mayor” (2012: 196).

Además de rasgos como [±CONTINUO], [±DINÁMICO] y [±OBJETO] que acabamos de señalar, existen, como De Miguel (2012: 197) propone, otros rasgos como [±EVENTO] y [±CONTENIDO] que resultan bastante productivos a la hora de explicar las distintas interpretaciones de otros verbos como *lanzar* cuando se combina con *una jabalina*, *un libro* o *una acusación*: cuando el nombre que acompaña a *lanzar* tiene el rasgo [+OBJETO], como es el caso de *jabalina*, entonces el verbo denota un movimiento, mientras que cuando se combina con un nombre con el rasgo [+EVENTO], como *acusación*, este designa un evento de creación<sup>32</sup>. En cualquier caso, como señala De Miguel (2012: 197), la semejanza entre *lanzar una jabalina* y *lanzar una acusación* estriba en que el significado mínimo equivale en ambos casos a ‘poner algo en circulación’, lo que implica, en el caso de *una acusación*, ‘hacer que exista’, y, en el caso de *una jabalina*, ‘hacer que se desplace’.

Por su parte, de acuerdo con De Miguel (2012: 197), la polisemia de *lanzar un libro* viene dada por los rasgos [+OBJETO] y [+CONTENIDO]. Ello permite que podamos interpretar *lanzar un libro* como ‘poner en circulación’ de forma literal, implicando un movimiento físico con un cambio de ubicación (como en *el niño lanzó el libro al mar*) o como una circulación ‘virtual’, con el significado de ‘presentar públicamente’: *el escritor lanzará su nuevo libro durante el próximo otoño*<sup>33</sup>.

La concordancia de rasgos subléxicos sirve también, en palabras de De Miguel (2014: §3.3), para “rescatar combinaciones en principio imposibles” como las de *el sol*

---

<sup>32</sup> *Lanzar una acusación* funciona, por lo tanto, de la misma forma que *lanzar una exclusiva*, *lanzar una promoción* o *lanzar una advertencia*, combinaciones todas en las que el nombre está codificado con el rasgo [+EVENTO].

<sup>33</sup> Así concebido, *lanzar un libro* se comporta igual que *lanzar una moneda* en el sentido de que en ambas combinaciones existen al menos dos posibles significados: ‘poner en circulación’ como cambio de ubicación (*el árbitro lanzó la moneda para decidir qué equipo empezaba*) y ‘presentar públicamente’ (*la Real Casa de la Moneda lanza una moneda conmemorativa del cuarto centenario de la muerte de Cervantes*) dado que tanto *libro* como *moneda* tienen los rasgos [+OBJETO] y [+CONTENIDO].

*fue pintado por el niño o he comido un plato*: la interpretabilidad de estas oraciones se debe a que se produce una recategorización de las palabras *sol* y *plato* como [CREACIÓN ARTÍSTICA] y [CONTENEDOR DE DOSIS DE COMIDA] respectivamente. De esta forma se cumplen los requisitos necesarios para que se produzca la concordancia de los rasgos internos de ambos pares de palabras: *pintar* requiere su combinación con una entidad pueda ser plasmada en un lienzo (algo que pueda ser percibido por la vista), de ahí que se pueda combinar con *sol*, pero no con otros nombres como *amor*, *soledad* o *alma*<sup>34</sup>. A su vez, *comer* precisa de algo que pueda ser ingerido, como es aquello contenido en un plato.

Como adelantábamos en el estado de la cuestión (§1) a propósito de los verbos de apoyo en las CVA, la existencia de dichos rasgos y de los mecanismos de concordancia de los mismos también explicarían una serie de datos analizados por De Miguel en varios de los trabajos citados en este TFM. Por un lado, el hecho de que una oración como *el cuadro de Velázquez* se pueda interpretar como *el cuadro que Velázquez pintó* y que *#el cuadro fue pintado* resulte incorrecta, o al menos extraña, por ser redundante debido a que una de las informaciones aportadas por el nombre *cuadro* es que este llega a existir por medio de la pintura<sup>35</sup> (De Miguel, 2014: §3.3). Además, estos rasgos ayudan a explicar, como señala esta misma autora, por qué *el cajón está lleno* es una oración válida, pero en cambio no lo es una como *#el cuadro está lleno*: el rasgo [+CONTENEDOR] presente en *cajón* “permite predicar en ausencia de un complemento que una capacidad está saturada” (De Miguel 2012: 192). Para predicar que *cuadro* está lleno necesitamos hacer explícito qué es aquello que los satura: *detalles*, *símbolos* o *luz*, por ejemplo, dado que *cuadro* carece del rasgo [+CONTENEDOR]<sup>36</sup>.

En resumen, como hemos podido comprobar, el modelo del LG se trata de una teoría de naturaleza generativa y composicional. Por un lado, es generativa en el sentido de que pretende explicar el uso creativo del léxico recurriendo a un número limitado de principios y a un conjunto de mecanismos; y por otro, es composicional en el sentido de

---

<sup>34</sup> Oraciones como *#Picasso pintó {el amor/la soledad/el alma}* pueden ser válidas, pero solo si el artista recurre a su capacidad creativa para pintar estos conceptos. El pintor podría plasmar *el amor*, *la soledad* o *el alma*, pero siempre de forma simbólica. En ningún caso podría hacerlo de forma literal, al carecer dichos nombres de forma física.

<sup>35</sup> En cambio, sí que se aceptaría una oración como *el cuadro ha sido pintado por Velázquez* ya que, en este caso, sí se aportaría una información que resulta relevante (De Miguel 2014: §3.3).

<sup>36</sup> El rasgo [±CONTENEDOR] también permite dar cuenta de la aceptabilidad o no de oraciones como *la ciudad está desierta* y *#el cuadro está desierto*, donde *ciudad* se reinterpreta como [CONTENEDOR] (de personas). Tanto este último ejemplo como la explicación de su interpretabilidad han sido proporcionados por Elena de Miguel.

que acepta que la combinación de palabras tiene sus consecuencias en la interpretación del significado. Por último, es importante hacer hincapié en que el hecho de que los sentidos que pueden adquirir las distintas palabras se generen a través de la composicionalidad no significa que el significado de una palabra no exista fuera de contexto. Como añade De Miguel (2009: 341), que el significado se construya en el contexto no implica que este se dé de forma “libre e irrestricta”, ya que, como hemos comentado *supra*, la TLG presupone que estos nuevos significados no se generan de forma arbitraria, sino que aparecen solo si están “contenidos como posibilidad en la definición de la palabra” mediante los rasgos subléxicos cuya existencia se defiende.

## **2.2. Estructura interna de las palabras**

Como hemos comentado anteriormente, la TLG presupone que las palabras tienen una estructura interna jerarquizada en cuatro niveles: la Estructura Argumental, la Estructura Eventiva, la Estructura de *Qualia* y la Estructura de Tipificación Léxica. A continuación, procederemos a presentar de forma breve en qué consisten dichos niveles<sup>37</sup>.

### **2.2.1. Estructura Argumental (EA)**

En este nivel se codifica la lista de argumentos que selecciona el predicado, su clase semántica y realización sintáctica y el papel semántico que cumplen en la predicación.

### **2.2.2. Estructura Eventiva (EE)**

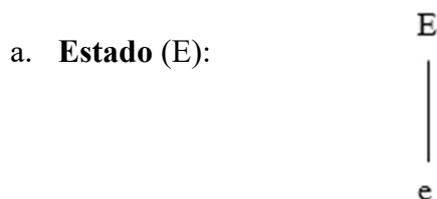
En ella se especifica el tipo de evento denotado por el predicado<sup>38</sup>. Según este modelo, los eventos no son entidades atómicas, sino que tienen una estructura interna que permite que se puedan descomponer en distintos subeventos. Pustejovsky propone tres

---

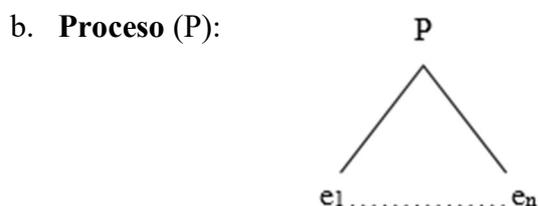
<sup>37</sup> El resumen que presentamos está tomado de De Miguel (2009).

<sup>38</sup> Como señala De Miguel (2009: 9) ya en 1967, Davidson había propuesto la existencia de un argumento eventivo en el que se incluía información relativa al aspecto dentro de la estructura argumental de los verbos. La novedad que propone Pustejovsky se basa en que esta información no se encuentra dentro de la EA, sino que constituye por sí mismo un nivel más de la descripción de la palabra, un nivel estructurado y jerarquizado “cuyas unidades se pueden descomponer en distintas subestructuras o subeventos, relacionados entre sí por vínculos de ordenación temporal y de prominencia relativa”.

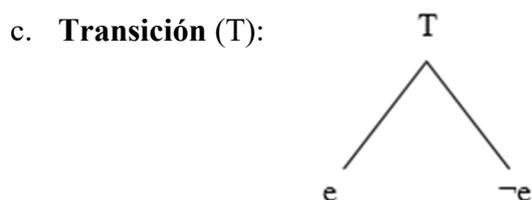
clases de eventos: estados (E), procesos (P) y transiciones (T). Estos eventos se distinguen en función de los rasgos de [DINAMICIDAD], [DELIMITACIÓN] y [DURACIÓN]<sup>39</sup>. La estructura interna de estos eventos se puede representar de la siguiente forma:



Evento simple, que se evalúa sin ponerlo en relación con otros eventos: *amar*, *saber*<sup>40</sup>.



Sucesión de eventos [ $e_1 \dots e_n$ ] que forman parte de una misma expresión semántica: *correr*, *nadar*.




---

<sup>39</sup> De esta forma un estado tendría los rasgos [-DINÁMICO] [-DELIMITADO] [+DURATIVO], es decir sería un evento sin dinamismo, sin final y con duración; los procesos tendrían los rasgos [+DINÁMICO] [-DELIMITADO] [+DURATIVO]; y, por último, las transiciones tendrían los rasgos [+DINÁMICO] [+DELIMITADO]. Pustejovsky incluye dentro de este último tipo de evento las realizaciones y los logros de la clasificación aspectual de Vendler (1967): estados (*estates*), actividades (*activities*), realizaciones (*accomplishments*) y logros (*achievements*). Las realizaciones se distinguirían de los logros en que los primeros tienen duración y los segundos son puntuales, es decir, las realizaciones tendrían el rasgo [+DURATIVO] y los logros [-DURATIVO].

Como sugiere De Miguel (2009: 345) este conjunto de combinaciones no tiene por qué ser tan limitado. De hecho, esta misma autora en colaboración con Fernández Lagunilla (2007) proponen para el español una clasificación que explota la propuesta inicial de Pustejovsky y postula, a partir de los tres tipos iniciales, ocho clases de eventos.

<sup>40</sup> Ejemplos tomados de De Miguel (2009).

Evento que identifica una expresión semántica [e], evaluada en relación con su oposición [ $\neg$  e]: *construir, escribir*.

En la medida en que una transición implica un proceso que da lugar a un nuevo estado (de no estar construido algo a estar construido, por ejemplo), también se puede representar como:

d. **Transición (T):**

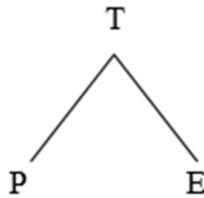


Figura 1. Tipos de eventos según Pustejovsky (1991, 1995). Tomado de De Miguel (2009: 344-345).

### 2.2.3. Estructura de *Qualia* (EQ)

Se trata, como señala De Miguel (2009: 348), de la novedad más importante de la TLG. En este nivel encontramos la información esencial que nos permite definir un objeto: sus características físicas, las partes de que está hecho, su propósito o posibles usos, y cómo ha llegado a existir<sup>41</sup>. Esta información incluida dentro de la EQ se encuentra en dividida en torno a cuatro parámetros (también llamados roles o *qualia*)<sup>42</sup>. Estos son los siguientes:

- **Quale formal (CF):** contiene información acerca de la categoría a la que pertenece una entidad y aquellas propiedades que permiten

---

<sup>41</sup> Como el propio Pustejovsky señala, la información aportada por la Estructura de *Qualia* de una palabra “determine[s] a minimal semantic description of a word that has both semantic and grammatical consequences” (1991: 418).

<sup>42</sup> Como señala De Miguel (2009: 347) estos *qualia* propuestos por Pustejovsky se basan en las cuatro *aitíai* de Aristóteles que dan cuenta de “cómo llegan a darse los eventos y cómo llegan a existir las entidades, cuáles son sus propiedades y sus constituyentes, por qué son como son, y para qué sirven”. Informaciones, que, como se puede apreciar, coinciden plenamente con los cuatro *qualia* que propone Pustejovsky. Además, Aristóteles establecía una distinción entre entidades ontológicas (aquellas que contienen las cuatro *aitíai*), y aquellas que no, distinción, que como esta misma autora señala, “también explota la TLG para su distinción entre objetos naturales y artificiales”. Para conocer más sobre las *aitíai* de Aristóteles y sus semejanzas y diferencias con el modelo de Pustejovsky, cf. nota 21 en De Miguel (2009).

diferenciarla de un dominio más extenso (orientación, magnitud, forma, tamaño, color y posición).

- **Quale constitutivo (QC):** incluye información acerca de la constitución interna de la entidad. Entre estas informaciones se encuentra el material del que está hecho, el peso y las partes que lo constituyen.
- **Quale télico (QT):** especifica la función que realiza una entidad o el propósito para el que ha sido creada.
- **Quale agentivo (QA):** aporta información sobre cómo ha llegado a existir el objeto (creador o cadena causal).

Para ilustrar de forma más clara qué tipo de información se incluye en la definición de las palabras, vamos a proponer la siguiente Estructura de *Qualia* para *silla*:

QF	ES UN artefacto, asiento
QC	PARTES patas, respaldo, asiento MATERIAL comúnmente metal, plástico o hierro
QT	Sentarse
QA	Manufacturar

Una *silla* es, por tanto, es un tipo de asiento, por lo que se trata de un objeto físico creado para el propósito de sentarse en él, de ahí que se considere un artefacto; está constituido principalmente por patas, un asiento y un respaldo, y suele ser de madera, plástico o hierro.

Por último, nos gustaría señalar que estos cuatro parámetros que acabamos de definir nos permiten describir los tres tipos de unidades léxicas que presupone la TLG: las entidades (tanto físicas como abstractas), los eventos y las propiedades<sup>43</sup>.

#### 2.2.4. Estructura de Tipificación Léxica

Este último nivel, a diferencia de los mencionados *supra*, no incluye información sobre la constitución interna de las palabras, sino que es el que permite explicar cómo se relacionan las palabras en el lexicón mental.

Veamos a qué nos referimos con un ejemplo que la propia De Miguel toma de Pustejovsky (1995). Tanto *novela* como *diccionario* contienen en su *quale* formal que son [LIBROS] y [CONTENIDOS] y que existen a través del evento de *escribir*, sin embargo, ambos nombres tienen un *quale* télico distinto: *libro* está destinado a ser leído mientras que *diccionario* está destinado a ser consultado. Esta información indica, por tanto, en qué tipo de eventos participan estos nombres: *leer una novela* es una realización mientras que *consultar un diccionario* es un logro, de ahí que, como Señala De Miguel (2009: 348), cuando *empezar* se combina con *libro* puede significar ‘empezar a leer’ o ‘empezar a escribir’, mientras que cuando se combina con *diccionario* solamente obtenemos la segunda interpretación: ‘empezar a escribir’. La explicación que proporciona De Miguel (2009) estriba en la interacción entre la estructura eventiva y la de qualia: en la medida en que de los eventos puntuales (los logros) no se puede predicar su comienzo ni su fin (porque ocurren en un punto), la combinación con *empezar* descarta la posibilidad de rescatar la información contenida en el *quale* télico de *diccionario* (consultarlo), y la combinación, por tanto, no es ambigua, a diferencia de lo que ocurre con *libro*.

En este nivel, por tanto, ocurre esta desambiguación de los diferentes significados que puede adquirir una combinación en un contexto determinado de entre sus posibles interpretaciones.

---

<sup>43</sup> Esta clasificación de las unidades léxicas será la que seguiremos para la presentación de los resultados de nuestro análisis.

### 2.3. Tipos de palabras según su estructura subléxica

En el modelo de Pustejovsky, las palabras se clasifican en función de su EQ como *tipos naturales* (o *simples*), *unificados* (o *funcionales*) y *complejos* (o *dot objects*, representados mediante el símbolo ●). A continuación, vamos a describir cada uno de estos tipos:

Los *tipos naturales* son palabras no polisémicas cuyo significado deriva de la información contenida en los roles formal y constitutivo: es el caso de sustantivos como *caballo*, *roca* o *agua*, que constituyen entidades de determinada categoría con determinada constitución (externa e interna) que los define.

Los *tipos unificados* o *funcionales* son palabras que aluden a entidades creadas o artefactos y, por tanto, añaden a las informaciones propias de los tipos naturales las relativas al proceso de su creación y al objeto al que se destinan, contenidas respectivamente en los *qualia* agentivo y télico: es el caso de *biberón*, *cuchillo* o *profesor*, todos ellos objetos físicos y además instrumentos que sirven a una determinada función (beber, cortar, enseñar).

Los *tipos complejos* [...] son objetos que se componen de dos o más tipos en su EQ. [...] Por ejemplo [ALIMENTO] y [EVENTO], se unen en *comida* ([ALIMENTO] ● [EVENTO]), tipo complejo formado a partir de dos tipos en principio no compatibles o contradictorios<sup>44</sup>.

(De Miguel 2009: 350-353)

### 2.4. Mecanismos generativos

Hasta esta parte del trabajo hemos explicado cómo las posibles combinaciones de palabras pueden dar lugar a distintas interpretaciones. Ahora es el momento de explicar cuáles son los mecanismos generativos que permiten legitimar las combinaciones generando, de esa forma, los posibles sentidos a los que dan lugar las distintas

---

<sup>44</sup> Al contrario que los tipos naturales y unificados, un nombre de tipo complejo como *comida* es, como señala De Miguel (2009: 352), “una palabra ‘sistemáticamente» polisémica’ como lo son otras tales como *conferencia*, *construcción* o *libro*, que contienen al menos dos sentidos en su QF. Para más información sobre las posibles interpretaciones de estas palabras, véase De Miguel (2009).

combinaciones. Estos mecanismos son cinco y son los siguientes: selección, acomodación, coacción del tipo (introducción y explotación) y co-composición<sup>45</sup>.

#### **2.4.1. Selección**

El mecanismo de selección es el que opera cuando el tipo del argumento concuerda con el tipo requerido por el predicado, es decir, cuando las informaciones que encontramos en el interior de las palabras que forman parte de la combinación hacen que el argumento sea compatible con el predicado. Algunos ejemplos de selección son *disfrutar las vacaciones*, *beber una bebida*<sup>46</sup>.

#### **2.4.2. Acomodación**

El mecanismo de acomodación tiene lugar cuando aquello que permite que el tipo del predicado y el tipo del argumento sean compatibles es una relación de hiponimia, como ocurre con la combinación *escuchar la música* en cuanto que *música* es un hipónimo de [SONIDO], que es el tipo requerido por el verbo *escuchar*.

#### **2.4.3. Coacción del Tipo**

El mecanismo de coacción del Tipo interviene cuando una combinación que en principio está destinada a fracasar resulta válida debido a que el argumento del predicado sufre una recategorización. Se trata, por tanto, como señala De Miguel (2009: 356), de un mecanismo de rescate que coacciona un argumento para que pueda ser compatible con el tipo requerido por el predicado. Existen dos tipos de coacción: la introducción y la explotación.

- **Introducción**

Este tipo de coacción ocurre cuando se “introduce” un tipo semántico que, en principio, no forma parte del argumento del predicado. Este mecanismo es el que hemos

---

<sup>45</sup> La categorización que presentamos aquí se corresponde con las últimas versiones del modelo, como se recoge en De Miguel (2009).

<sup>46</sup> Tomo los ejemplos para este apartado de De Miguel (2009).

visto *supra* en el ejemplo *empezar la novela* donde el verbo *empezar*, que, en principio, selecciona un evento, puede ir acompañado de un nombre como *novela*. De acuerdo con esto, *empezar* impone su requisito al complemento que lo acompaña forzándolo a pasar de [OBJETO] a [EVENTO]<sup>47</sup>.

- Explotación

Este segundo tipo de coerción se produce cuando el predicado selecciona un componente determinado del argumento, como ocurre en *Ana Ozores y Álvaro Mesía (se) salieron de la iglesia tras su triste experiencia*, en el que *salir* puede seleccionar *iglesia* como [EDIFICIO] implicando un movimiento físico o puede explotar el rasgo de [INSTITUCIÓN], denotando en ese caso un evento de cambio de estado (= ‘dejar de formar parte de la iglesia’).

#### 2.4.4. Co-composición

Al contrario que los anteriores mecanismos donde el argumento era del tipo o subtipo requerido por el predicado (*Selección y Acomodación*) o se producía un cambio en el tipo semántico del argumento (*Coacción del Tipo*), la co-composición interviene cuando el tipo de argumento es el que determina el significado del predicado, como ocurre en el siguiente ejemplo tomado de De Miguel (2009): *hacer en el horno*.

*Hacer en el horno* puede implicar un cambio de estado (‘cocinar’) cuando se combina con un nombre como *pescado* o una creación cuando se combina con un nombre como *bizcocho* que incluye en su *quale* agentivo información sobre el hecho de que pasa a existir mediante el evento de hacerse en horno. Este mecanismo implica, por lo tanto, como señala De Miguel (2009: 361) una actuación conjunta de las informaciones contenidas tanto en el argumento como en el predicado en lugar de una restricción.

Una vez presentados los presupuestos básicos de la TLG, pasamos a abordar el análisis de unos datos que creemos que confirman la existencia de los mecanismos de concordancia léxica y la relevancia de la propuesta. En el siguiente apartado procedemos

---

<sup>47</sup> Como aclara De Miguel (2009: 358), para que esto ocurra la definición de *novela* debe contener información que facilite la coacción: como señalamos *supra*, *novela* contiene en su EQ información sobre el hecho de que pasa a existir mediante el evento de escribir y que está destinada al evento de ser leída, de ahí sus dos posibles interpretaciones cuando se combina con *empezar*.

a presentar los datos y en el próximo se incluye un análisis en términos subléxicos de las posibles combinaciones del verbo *perder*.

### 3. DATOS

#### 3.1. Metodología: recuperación de datos

Dado que la naturaleza de este trabajo nos limita, en cierta medida, el número de combinaciones que podemos incluir en el análisis, hemos intentado incluir en él algunas de las combinaciones que consideramos más comunes en español. Para nuestro fin, creamos una base de datos de nombres que se combinan con el verbo *perder* basándonos en la entrada de *perder* del *Diccionario combinatorio del español contemporáneo* (REDES) de Ignacio Bosque (2004) y ayudándonos de la función *Word Sketch* incluida en la herramienta de búsqueda *Sketch Engine*.

La lista inicial de combinaciones fue complementada con los datos extraídos de diferentes corpus, entre los que se encuentran los del *Corpus de Referencia del Español Actual* [CREA], del *Corpus del Español del Siglo XXI* [CORPES XXI] (Real Academia Española) y del corpus *EsTenTen11* (consultado mediante la herramienta *Sketch Engine* de Adam Kilgarriff). Para los ejemplos incluidos a lo largo de estas páginas también nos hemos ayudado de estas mismas fuentes.

Los datos han sido seleccionados y analizados de forma manual para confirmar que constituyen ejemplos válidos para nuestro análisis y, en el caso de *EsTenTen11*, para asegurarnos de que están escritos de forma correcta<sup>48</sup>. Por último, para la definición mínima de *perder* y las Estructuras de *Qualia* de los nombres con que se combinan nos ayudaremos de la última edición (la vigesimotercera) del *Diccionario de la lengua española* (Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española).

Aunque menos conocido que CREA y CORPES, *EsTenTen11* contiene nueve mil millones de palabras hasta la fecha procedentes de diecinueve variedades nacionales del

---

<sup>48</sup> Este corpus incluye material obtenido de páginas web y redes sociales que, en ocasiones, contiene errores ortográficos y gramaticales.

español<sup>49</sup>, y está incluido en la herramienta de búsqueda *Sketch Engine*, la cual nos será de gran utilidad para este trabajo. La herramienta incluye funciones bastante interesantes y útiles como la ya mencionada *Word Sketch* o *Thesaurus*<sup>50</sup>. A continuación, describiremos brevemente estas funciones.

## 3.2. Sketch Engine

### 3.2.1. Word Sketch

Word Sketch es una síntesis del comportamiento gramatical y composicional de las palabras. Esta herramienta, concebida como una extensión de las “colocaciones”, se caracteriza porque las combinaciones que identifica aparecen ordenadas por relaciones gramaticales del tipo sujeto, objeto, palabras del mismo tipo unidas por la conjunción *y/o*<sup>51</sup>, modificadores, preposiciones, etc. en función del tipo de palabra introducida. La figura 2 muestra los resultados obtenidos en la búsqueda de *perder* ordenados por su frecuencia de aparición.

Esta herramienta permite al lexicógrafo un importante ahorro de tiempo al mostrar de forma rápida y sencilla cuáles son las palabras con las que una palabra clave se combina con mayor frecuencia sin tener que proceder a extraer, analizar y contabilizar los ejemplos. Además, debajo de algunas de esas palabras encontramos ejemplos de cómo se combinan. Al hacer clic sobre esas palabras el lexicógrafo podrá acceder a todos los ejemplos donde aparecen dichas combinaciones.

---

<sup>49</sup> Estas variedades son las siguientes: Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

<sup>50</sup> Aunque solo describiremos brevemente en qué consisten *Word Sketch* y *Thesaurus*, *Sketch Engine* ofrece otras funciones. Si el lector quiere conocer más sobre estas herramientas y sus funciones podrá encontrar la información pertinente en: <https://www.sketchengine.co.uk/documentation/>.

<sup>51</sup> Por ejemplo, *perdido* y *desorientado* (como en *La acción gótica solía producirse en localizaciones cerradas donde los lectores se podían sentir tan perdidos y desorientados como los propios personajes*) o *perder* o *empatar* (como en *En cuatro minutos se pierde o empata un partido*).

**perder** (verb) Alternative PoS: **noun** (3,804)  
 esTenTen [2011, Eu + Am, Freeling v4] freq = **3,084,620** (280.55 per million)

object	subject_np	y_o	object_inf	object_clause
1,229,403 0.40	238,425 0.08	35,444 0.01	2,643 0.00	767 0.00
vida + 64,954 9.83 <i>perdió la vida</i>	conductor + 3,441 8.44 <i>el conductor perdió el control</i>	ganar + 2,536 10.12 empatar + 1,204 9.97 <i>perder o empatar</i>	poder + 1,327 8.07 river 25 7.70 <i>pierde river</i>	llevar 16 3.50 pasar 11 1.82 hacer 18 1.34
control + 40,682 9.61 <i>perdió el control</i>	equipo + 5,424 7.63 pri + 1,439 7.28 <i>el PRI perdió</i>	encontrar + 877 8.68 <i>Perdidos o encontrado :</i>	intentar 14 3.54 <i>perdido intentar</i>	tener 60 1.11 ir 19 0.71
peso + 23,339 9.04 <i>perder peso</i>	partido + 2,456 6.96 índice + 963 6.72	robar + 519 8.54 <i>perdidos o robados</i>	tratar 12 2.28 ver+lo 15 2.12	ser + 198 0.68 estar 42 0.47
oportunidad + 31,837 8.90	bolsa + 929 6.68 oficialismo + 833 6.63 <i>el oficialismo perdió</i>	olvidar + 479 8.37 dañar + 348 8.02 <i>perdidos o dañados</i>	visitar 11 1.82 <i>te pierdas visitar</i>	poder 21 0.29
esperanza + 18,248 8.73	persona + 2,986 6.62 hombre + 2,171 6.62 <i>hambre perdió</i>	quedar + 587 7.80 deteriorar + 214 7.49 <i>perdido o deteriorado</i>	dar+le 15 1.46 conocer 29 1.30 ver 78 1.08 ir 39 1.03 ganar 15 1.02 <i>perder ganar</i>	
partido + 19,848 8.41	selección + 1,055 6.60 trabajador + 1,537 6.58	recuperar + 286 7.45 abandonar + 239 7.29	disfrutar 15 0.74 jugar 15 0.71	
elección + 15,765 8.40	conjunto + 979 6.51 contrario + 922 6.43	extraviar + 175 7.28 saber + 547 7.09	volver 12 0.53 vivir 12 0.48	
sentido + 11,545 7.87	país + 2,246 6.41 <i>país perdió</i>	haber + 1,423 6.96 volver + 383 6.94	salir 13 0.41	
fuerza + 11,164 7.83	joven + 1,397 6.37 <i>joven perdió</i>	desorientar + 138 6.93 <i>perdido y desorientado</i>		
dinero + 12,421 7.74	dow + 615 6.37 <i>el Dow Jones perdió</i>	ir + 553 6.73 llegar + 296 6.66		
contacto + 9,611 7.69	mujer + 1,951 6.25 pan + 672 6.25 <i>el PAN perdió</i>	ser + 2,347 6.64 destruir + 180 6.62 hallar + 109 6.55 <i>perdido y hallado en el</i>		
terreno + 8,815 7.69	chofer + 551 6.15 <i>el chofer perdió el control</i>	jugar + 198 6.53 terminar + 237 6.52		
credibilidad + 7,059 7.50	familia + 1,112 6.12 piel + 593 6.11 <i>la piel pierde</i>	estar + 970 6.52 tener + 1,214 6.51		
capacidad + 9,947 7.49	vez + 2,738 6.11 gente + 2,445 6.10 <i>gente pierde</i>	confundir + 114 6.48		
miedo + 8,440 7.49 <i>perder el miedo</i>	estado + 1,568 6.06 niño + 1,499 6.00			
final + 7,771 7.46 <i>perdió la final</i>				
confianza + 7,942 7.45				
punto + 9,385 7.42				
parte + 15,191 7.37				
fe + 6,733 7.33				
batalla + 6,089 7.23				
rumbo + 6,104 7.19				
equilibrio + 6,044 7.18 <i>perder el equilibrio</i>				
vigencia + 5,638 7.14 <i>perdido vigencia</i>				

Figura 2. Word Sketch para perder

### 3.2.2. Thesaurus

La herramienta *Thesaurus* calcula cuáles son aquellos lemas que más se parecen a una palabra. La lista arrojada por la herramienta se basa en aquellos lemas que suelen aparecer con las mismas colocaciones que la palabra clave introducida, es decir, se trata de una lista de lemas que aparecen en contextos similares. Por este mismo motivo, *Thesaurus* puede ser una herramienta de gran utilidad para aquellos lexicógrafos

interesados en el estudio de relaciones semánticas como la sinonimia o la antonimia. En la figura 3 encontramos los lemas relacionados con *perder* que arroja la herramienta *Thesaurus*.

**perder** <sup>(verb)</sup>  
 esTenTen [2011, Eu + Am, Freeling v4] freq = **3,084,620** (280.55 per million)

Lemma	Score	Freq
<u>ganar</u>	0.665	3,014,117
<u>mantener</u>	0.659	3,385,913
<u>recuperar</u>	0.644	979,362
<u>tener</u>	0.618	41,852,171
<u>seguir</u>	0.591	7,619,148
<u>dar</u>	0.587	14,648,278
<u>obtener</u>	0.585	2,930,881
<u>llevar</u>	0.584	6,851,986
<u>tomar</u>	0.581	4,683,170
<u>alcanzar</u>	0.579	2,158,353
<u>encontrar</u>	0.577	7,948,132
<u>llegar</u>	0.574	7,896,651
<u>pasar</u>	0.571	9,767,355
<u>poseer</u>	0.566	1,069,438
<u>mostrar</u>	0.562	3,074,865
<u>cambiar</u>	0.560	2,302,379
<u>quedar</u>	0.558	5,835,295
<u>salir</u>	0.557	3,979,600
<u>recibir</u>	0.557	4,446,814
<u>terminar</u>	0.555	2,826,030
<u>volver</u>	0.553	3,541,912
<u>sacar</u>	0.552	1,756,130
<u>poner</u>	0.550	6,427,540
<u>sumar</u>	0.550	1,502,832
<u>haber</u>	0.544	62,724,426
<u>dejar</u>	0.541	6,227,435
<u>venir</u>	0.533	4,282,381
<u>caer</u>	0.530	1,630,263
<u>presentar</u>	0.527	6,136,082
<u>existir</u>	0.526	4,300,704
<u>ver</u>	0.524	12,538,605
<u>representar</u>	0.524	2,070,457
<u>aprovechar</u>	0.522	1,138,147
<u>jugar</u>	0.520	2,943,978
<u>entrar</u>	0.517	2,261,430
<u>acabar</u>	0.515	1,512,994
<u>aportar</u>	0.513	1,161,111
<u>adquirir</u>	0.509	1,168,044
<u>vivir</u>	0.509	3,804,222
<u>aparecer</u>	0.509	2,017,006
<u>traer</u>	0.508	1,232,153
<u>conocer</u>	0.507	5,927,305
<u>estar</u>	0.504	38,719,922
<u>ir</u>	0.503	16,627,359
<u>conservar</u>	0.501	505,756
<u>sufrir</u>	0.500	1,635,862
<u>necesitar</u>	0.498	2,735,342
<u>buscar</u>	0.497	3,902,473
<u>entregar</u>	0.496	2,142,900
<u>compartir</u>	0.495	1,767,805
<u>abrir</u>	0.494	3,168,996
<u>conseguir</u>	0.493	2,203,961
<u>abandonar</u>	0.492	739,268
<u>cerrar</u>	0.488	1,655,981
<u>marcar</u>	0.487	1,250,963
<u>crear</u>	0.486	6,315,399
<u>contar</u>	0.486	5,381,681
<u>lograr</u>	0.484	4,071,398
<u>utilizar</u>	0.484	3,785,106



Figura 3. Thesaurus para *perder*

Las herramientas mencionadas en este apartado han contribuido tanto al grueso de palabras que se combinan con *perder* como al corpus de ejemplos. En el siguiente apartado procedemos al análisis de estos ejemplos y a la explicación de las combinaciones que aparecen en los mismos.

#### 4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Para analizar las posibilidades combinatorias del verbo *perder* y sus características dentro del marco del modelo del LG es necesario, en primer lugar, proponer una definición mínima (a partir de la cual se formarán sus distintas interpretaciones como ya comentamos *supra*) y, en segundo lugar, describir el verbo que estamos estudiando desde el punto de vista de su estructura interna.

Para esta definición mínima vamos a tomar como definición de partida la primera acepción de *perder* que aparece en el *Diccionario de la Lengua Español*<sup>52</sup> -DLE de aquí en adelante-. Esta definición es la siguiente: “Dicho de una persona: Dejar de tener, o no hallar, aquello que poseía, sea por culpa o descuido del poseedor, sea por contingencia o desgracia”. Partiendo de esta definición propuesta por el DLE y con el fin de hacer la definición lo más simple (infraespecificada) posible, modificaremos levemente esta acepción y propondremos una definición mínima de *perder* como “dejar de tener”.

Desde el punto de vista de su estructura interna, *perder* podría describirse de la siguiente manera:

##### (5) ESTRUCTURA ARGUMENTAL (EA)

[A1 pierde A2]

A1: paciente

A2: tema

Es decir, el paciente (A1) pierde el tema (A2).

---

<sup>52</sup> Como ya comentamos *supra* y como aparece en la bibliografía, para las definiciones del DLE hemos utilizado la versión en línea de la última edición (la vigesimotercera). La definición completa de *perder*, así como la de los nombres que describiremos en términos de EQ a lo largo del presente trabajo se podrán encontrar en los anexos al final del mismo.

(6) ESTRUCTURA EVENTIVA (EE):

Tomando como ejemplo una oración como la de (7a): *Javier perdió el dinero*, y siguiendo la clasificación tripartita propuesta por Pustejovsky explicada *supra*, podemos comprobar que nos encontramos ante una transformación (un logro en la clasificación original de Vendler de 1967). Se trata, por tanto, de un evento que no se da, sino que ocurre, es decir, es dinámico, e implica un cambio o progreso en el tiempo. Además, es un evento delimitado que no tiene duración (por lo tanto, sus rasgos son [+DINÁMICO], [+DELIMITADO], [-DURATIVO])<sup>53</sup>.

Además de estas propiedades que acabamos de nombrar, sabemos que el paciente del primer argumento (A1) puede ser una entidad física tanto inanimada (*el coche ha perdido una rueda*) como animada (*Javier ha perdido el móvil*) así como una entidad abstracta (*la noticia perdió interés*). Por su parte, el segundo argumento del verbo (A2), el tema, puede ser una entidad física tanto inanimada (*Javier perdió el dinero*) como animada (*Raúl perdió al perro*), además de una entidad abstracta (*Sara perdió el día viendo la televisión*) o un evento (*nos perdimos el partido por la lluvia*).

Los datos presentados (7) demuestran que, incluso con una misma estructura argumental, la que se recoge *supra* en (5), podemos tener predicado con interpretaciones muy diferentes en función del nombre que acompaña a *perder*, en este caso, en la posición de objeto:

- (7) a. Javier perdió el dinero en el parque. (= ‘extraviar’)  
b. Javier perdió la bicicleta en una apuesta. (= ‘dejar de tener’)  
c. Javier ha perdido su primer diente de leche. (= ‘dejar de tener en el cuerpo’)  
d. Javier perdió el partido. (= ‘ser derrotado’)  
e. Javier llegó tarde al aeropuerto y perdió el avión. (= ‘no tomar un medio de transporte’)

---

<sup>53</sup> La EE propuesta se corresponde con la definición mínima en un ejemplo como el de (7a). Más adelante comprobaremos cómo afectan los rasgos subléxicos a la EE del verbo.

Como podemos comprobar observando los datos de (7), solo los significados de *perder* en las oraciones (7a), (7b) y (7c) coinciden con la definición mínima que hemos propuesto para el verbo *perder*: “dejar de tener” (en cualquiera de sus sentidos). En los ejemplos (7d) y (7e) el verbo objeto de estudio pasa a significar algo parecido a ‘ser derrotado’ y ‘no tomar un medio de transporte’ respectivamente.

A lo largo del presente apartado procederemos a analizar los datos procedentes de los distintos corpus. Para la organización de los resultados, hemos decidido hacerlo en línea con la clasificación tripartita que presupone la TLG para las unidades léxicas: entidades (objetos físicos y entidades abstractas), eventos y propiedades. Debido a la limitación de espacio y tiempo, hemos decidido centrarnos en las combinaciones de *perder* con entidades y eventos.

Para explicar cómo adquiere el verbo sus distintos significados propondremos definiciones en términos de Estructura de *Qualia* de algunos de esos nombres con los que *perder* se combina con más o menos frecuencia. Para la Estructura de *Qualia* de los nombres nos ayudaremos, cuando resulte necesario, de las definiciones proporcionadas por el DLE. A este efecto, el lector debe tener en cuenta que el propósito del presente trabajo no es el de proponer definiciones subléxicas completas para estos nombres, sino más bien presentar unas estructuras de *qualia* más o menos simples en la medida en que aporten información suficiente que nos permita obtener y explicar los distintos significados que un verbo como *perder* puede adquirir dentro del contexto de una enunciación. De esta forma, como cabe esperar, estas EQ estarán adaptadas al contexto en el que se encuentran los ejemplos proporcionados.

A continuación, pasamos a analizar las combinaciones de *perder* con estos nombres.

#### 4.1. *Perder con objetos*

En este primer apartado vamos a incluir aquellos nombres que se combinan con el verbo *perder* y que tienen como referente entidades físicas (tanto inanimadas como animadas) y entidades abstractas.

Como señala De Miguel (2012: 194), “para explicar el comportamiento de *perder* [...] resulta fundamental el rasgo [ $\pm$ PREEXISTENTE]”. Este será el primer rasgo que tendremos en cuenta en nuestro análisis y que permite explicar los significados de los siguientes ejemplos:

- (8) a. Perdí la medalla de oro por dos segundos.  
b. La perra ha perdido el cachorro que esperaba<sup>54</sup>.  
c. Javier perdió la oportunidad de conseguir la beca.

En (8), el argumento que hemos considerado *tema* tiene el rasgo [-PREEXISTENTE]. Cuando decimos que aquello que se pierde no preexiste nos referimos a que no existe, no está presente o disponible para el referente del sujeto en el momento en que lo pierde. Ante la imposibilidad de dejar de tener algo que no preexiste, el significado de *perder* cuando se combina con un nombre con el rasgo [-PREEXISTENTE], independientemente de si se trata de una entidad concreta inanimada (*medalla*), una entidad concreta animada (*cachorro*) o una entidad abstracta (*oportunidad*), el verbo adquiere el significado de ‘no llegar a tener o existir’. De esta forma, cuando se *pierde una medalla, un cachorro o una oportunidad* en un contexto como el de (8), estos no llegan a existir para el referente del sujeto.

Cuando *perder* se combina con un nombre de una entidad que preexiste ([+PREEXISTENTE]), entonces el predicado puede adquirir muy diversos sentidos. A continuación, identificaremos algunos de estos posibles significados:

---

<sup>54</sup> Ejemplo adaptado de De Miguel (2012: 194).

#### 4.1.1. *Perder* con objetos concretos inanimados

##### 4.1.1.1. *Perder* con objetos discontinuos

En este primer apartado analizaremos las combinaciones de *perder* con objetos concretos inanimados discontinuos. En predicados formados por *perder* con nombres con el rasgo [+PREEXISTENTE] el verbo puede mantener el significado que especificamos en su definición mínima: ‘dejar de tener’ (en el sentido de ‘dejar de poseer’), como ocurre en (9a) que podría parafrasearse por ‘{la casa/el coche} ya no me pertenecen’, o puede significar ‘dejar de existir’, como podemos observar en (9b)<sup>55</sup>.

- (9) a. Me despidieron, no podía pagar las facturas y, como consecuencia, perdí {la casa/el coche}.
- b. Perdí {la casa/el coche/} en un incendio el verano pasado.
- c. Siempre pierdo {el coche/#la casa} cuando salgo los fines de semana.

Además de los dos significados señalados *supra*, existe un tercer significado para estas combinaciones en las que entra en juego un nuevo rasgo: [±DESPLAZABLE]. Este rasgo nos permitirá explicar la legitimidad de *perder el coche* frente a *perder la casa* en (9c). Cuando el nombre que se combina con *perder* está especificado positivamente para el rasgo [±DESPLAZABLE], el verbo puede adquirir la interpretación ‘desconocer su ubicación’ (en el sentido de ‘extraviar’).

Como acabamos de señalar, esta última interpretación ocurre con aquellos nombres de entidades que pueden sufrir un cambio de localización: *coche*, al igual que otros muchos nombres como *cartera*, *llaves*, *lentillas*, *entradas*, *bolso*, *reloj* o *mochila*, designan entidades que pueden ser desplazadas mientras que *casa* no. De ahí que *perder la casa* no presente este significado. Como hemos especificado con anterioridad, estos rasgos que nos ayudan a especificar al verbo para sus distintos sentidos surgen como consecuencia de las informaciones que se encuentra en el interior de las palabras. Por tanto, este rasgo debe ser deducible de la EQ de la palabra (en el caso que nos ocupa, en

---

<sup>55</sup> En cualquier caso, ‘dejar de existir’ lleva implícito el primero de los significados que hemos señalado: ‘dejar de tener’. Los predicados en los que *perder* significa ‘dejar de existir’ suelen contener la causa que desencadena la *pérdida* del objeto, como ocurre en (9b).

concreto en sus *quale* formal y constitutivo<sup>56</sup>). A continuación, propondremos la EQ de *llave* y *coche* para comprobar que dicho rasgo puede deducirse de la información subléxica de dichas palabras:

(10) Llave<sup>57</sup>

QF	ES UN objeto físico, artefacto DIMENSIONES tamaño reducido
QC	MATERIAL comúnmente metal PESO ligero
QT	Abrir y cerrar cerraduras
QA	Manufacturar

La primera de estas informaciones se refiere a las características formales de la entidad a la que se refiere el nombre: se trata de un [OBJETO FÍSICO] de dimensiones reducidas (información aportada por el *quale* formal de la palabra -en adelante QF-). La segunda información aportada, *quale* constitutivo (QC a partir de ahora) está relacionada con la constitución de la entidad de la palabra y en ella se describe al nombre como “metálico” y “ligero” (esta información, junto con la del QF, son las que otorgan a este nombre el rasgo [+DESPLAZABLE]). La tercera información se corresponde con su *quale* télico (QT) y se refiere a la función para la que se usa esta entidad: “abrir y cerrar cerraduras”. Por último, en su *quale* agentivo (QA de ahora en adelante), encontramos la información relacionada con la forma en que esta entidad llega a existir: mediante el evento de “manufacturar”. Estas dos últimas informaciones añaden, además, otra información al QF del nombre: se trata de un artefacto.

---

<sup>56</sup> Aunque en otros casos que veremos más adelante será el QT del nombre el que determinará la interpretación del verbo cuando se combina con él.

<sup>57</sup> La palabra *llave*, como el resto de nombres que se analizarán a lo largo de esta investigación, es polisémica, y su definición puede corresponder a otras EEQQ. Esta es solamente una de esas posibilidades y la que, como autor, he creído conveniente incluir en el presente trabajo, dado que aporta la información que parece pertinente para explicar el significado de la combinación.

(11) Coche

QF	ES UN objeto físico, artefacto, vehículo DIMENSIONES gran tamaño
QC	PARTES puertas, depósito de combustible, motor, cuatro ruedas PESO muy pesado
QT	Transportar personas
QA	Manufacturar

El comportamiento de *coche* es similar al de *llave* que hemos descrito *supra*. Aunque se trata de un objeto físico de grandes dimensiones (QF) y muy pesado (QC). Dentro de su QC encontramos información que permite especificar positivamente al nombre para el rasgo [ $\pm$ DESPLAZABLE]: tiene cuatro ruedas, que son las que permiten realizar la función a la que está destinado: transportar personas (QT).

Como cabe esperar, la inmensa mayoría de los nombres de objetos físicos tendrán el rasgo [+DESPLAZABLE] que acabamos de señalar (nombres como *pasaporte*, *dinero*<sup>58</sup>, *zapato*, *calcetín*, *gafas*, *cargador*, *móvil*, *mapa*, *balón*, *libro*, *fotografía*, *película*, *bolígrafo*, *mochila*, *yate*). Aunque la mayoría de entidades que se combinan con *perder* dando lugar a esta especificación suele ser de dimensiones relativamente reducidas y ligeras, estas informaciones no son determinantes: con el sentido de ‘desconocer su ubicación’ podemos *perder un coche*, que tiene un volumen y un peso considerables, pero no podemos *perder una uña*<sup>59</sup>.

La EQ de *casa* se podría representar de la siguiente manera:

(12) Casa

---

<sup>58</sup> Dinero como *monedas* y *billetes*. Es decir, entidades físicas inanimadas y contables.

<sup>59</sup> Cuando esta forma parte del cuerpo, y no cuando es algo externo, como una *uña postiza*. En las siguientes páginas analizaremos los predicados formados por *perder* y nombres de partes del cuerpo.

QF	ES UN Objeto físico, edificio DIMENSIONES gran tamaño
QC	MATERIAL Comúnmente de ladrillo, madera u otro material resistente PARTES vigas, columnas, paredes
QT	Ser habitada
QA	Construir

En la EQ de *casa* encontramos que se trata de un objeto de gran tamaño, hecho de ladrillo, madera u otro material resistente que pueda aportar estabilidad y seguridad. Sin embargo, como acabamos de demostrar, esta información no es suficiente. Además de estas informaciones, en su QF encontramos información relevante para especificar este nombre para el rasgo [±DESPLAZABLE]: una *casa* es un [EDIFICIO] y está, por tanto, “anclado” al suelo sobre el que se asienta<sup>60</sup>.

#### 4.1.1.2. Cuando el objeto discontinuo es una [PARTE DEL CUERPO]: el rasgo [±INSTRUMENTO]

Hemos creído conveniente diferenciar aquellos nombres que denotan partes del cuerpo del resto de nombres de objetos físicos y, de esta forma, dedicarles un apartado especial, porque las características de estos nombres, como ya hemos adelantado con *perder una uña*, pueden dar lugar a especificaciones diferentes.

---

<sup>60</sup> Aunque no nos detendremos mucho en ello, puede existir una tercera posibilidad para aquellas entidades que uno *lleva puestas*. De esta forma, mientras que *perder la llave* significa ‘desconocer su ubicación’ en una oración como *Es fantástico saber que, si pierdo las llaves, el aparato me ayudará a encontrarlas* (EsTenTen), *perder las gafas* puede implicar el desconocimiento de su ubicación: *Un poco más arriba, ya en terreno seguro, se dio cuenta de que había perdido las gafas* (CORPES) o ‘dejar de llevar puestas (por algún infortunio)’: *Al hacerlo perdió las gafas, que rebotaron con un sonido metálico en el cambio de marchas y acabaron entre mis pies* (CORPES). Esto ocurre, porque *gafas* se dejar de tener en la ubicación donde se encontraba (el ser humano).

Antes de entrar a analizar las combinaciones de *perder* con las distintas partes del cuerpo conviene detenerse, aunque sea brevemente, en la cuestión de qué vamos a considerar como “partes del cuerpo”.

El concepto de “parte del cuerpo” es, en cierto modo, controvertido. Como sugiere Wierzbicka (2007: 15), lo interesante del cuerpo humano es que este está “universally conceptualized in terms of ‘parts’”, resaltando que lo realmente curioso es que en todo el mundo la gente piensa en el cuerpo en términos de sus distintas partes. Sin embargo, cómo segmentan el cuerpo las distintas lenguas es algo que no está del todo claro.

Existe la suposición de que las partes del cuerpo serán las mismas en las distintas culturas porque, como señala Enfield et al., “everyone’s perceptual apparatus is the same and everyone’s bodies are (more or less) the same” (2006: 140). Estos mismos autores señalan (p. 141) que uno de los motivos que nos lleva a la segmentación del cuerpo es el concepto de “perceptual discontinuity”, ya que parece que la mayoría de las lenguas segmentan los miembros en referencia a la discontinuidad fijada por las articulaciones. La segmentación en función de la discontinuidad perceptiva, sin embargo, no explicaría la existencia de lenguas, como el yéllí dyne, donde se distinguen la parte superior de la inferior, ignorando el tobillo, o como el jahai, en la que se distinguen la parte superior e inferior de la pierna y el pie<sup>61</sup> ni tampoco explicaría que tengamos términos como *cara*, *barriga* o *pecho*, y mucho menos que los tengamos para designar los órganos internos<sup>62</sup>.

Otros autores (cf. McClure 1975; Wilkins 1996;) sugieren que la funcionalidad también juega un papel importante en esta categorización: “[a] leg is long, vertically oriented and attached to the trunk, but at the same time it is used for support and for walking. The nose is for smelling and breathing, eyes are for seeing, ears are for hearing”, confirmando, como sugieren Tversky et al. (2002), que la función puede ser tan importante como la forma, la localización o aquellos límites que pueden ser percibidos visualmente (Enfield et al. 2006: 141-142). Esto explicaría, como Wierzbicka concluye,

---

<sup>61</sup> Aunque mucho menos común, también parece haber lenguas, como el tidore, con una palabra, ‘yohy’, que hace referencia a todo lo que va desde el pie hasta tres cuartas partes por encima del muslo, donde no hay discontinuidad visible (Enfield et al. 2006: 141). En su estudio, citando a Witkowski y Brown, Enfield et al., señalan, además, que existen otras lenguas en las que no hay una palabra distinta para *mano* y *brazo*, sino una que cubre la totalidad de la extremidad superior (2006: 141).

<sup>62</sup> Tampoco permitiría explicar que en jahai existan términos para designar partes más pequeñas como los distintos labios, las rugosidades en ambos lados de la frente y las arrugas entre las cejas. Curiosamente, existe también un término en punjabi, *kODDi* con el significado de “organ in chest cavity deemed to be responsible for sickness” (Enfield et al. 2006: 145). Además, hay lenguas como el yéllí y el jahai en las que el alma es considerada una parte del cuerpo.

por qué no existe un término para la parte que va desde la axila hasta la cadera en la mayoría de las lenguas, dado que esta área “is neither associated with any clearly defined function nor perceptually striking” (2007: 56).

Como se puede comprobar, no existe consenso acerca de qué se considera “partes del cuerpo”. A los efectos de este trabajo, se ha optado por incluir en este apartado los nombres de todo aquello con lo que nace un ser humano o aquello que se desarrolla en él de forma natural a lo largo de su vida, ya sea en el interior o en el exterior del mismo<sup>63</sup>.

No todas las partes del cuerpo pueden combinarse con el verbo *perder*<sup>64</sup>. Algunos de los nombres que sí se combinan con nuestro verbo son *dedo, pie, pierna, rodilla, muslo, pantorrilla, mano, muñeca, brazo, codo, cadera, barriga, hombro, pecho, cabeza, lengua, oreja, ojo, nariz, uña, diente, pelo, ceja, pestañas, músculo, bazo, páncreas, apéndice, pulmón y riñón*. A continuación, proponemos algunos ejemplos:

- (13) a. Pues no sé quién contaba que uno perdió un dedo trabajando y le dieron cinco o seis mil pesetas. (CREA)
- b. Compréndeme, Bárbara, tengo que cuidar la imagen de este circo; ya no perteneces a los de nuestra clase... Has perdido tu barba, hemos perdido el interés... (CORPES).
- c. Javier perdió su primer diente hace una semana.
- d. La muñeca ha perdido un ojo<sup>65</sup>.
- e. A raíz del accidente perdió el bazo y la visión de un ojo.  
(CORPES)

Las partes del cuerpo no se pueden dejar de tener, puesto que constituyen entidades inalienables; tampoco, pues, pueden cambiar de ubicación, por lo que no se pueden ‘extraviar’<sup>66</sup>; por ello, combinado con ellas, el verbo pasa a predicar el significado

---

<sup>63</sup> En línea con la acepción número dos que ofrece el DLE (2004) para “parte del cuerpo”: “Conjunto de los sistemas orgánicos que constituyen un ser vivo”.

<sup>64</sup> Algunos nombres que no se combinan con *perder* son *cerebro, hígado, corazón, estómago e intestinos*. A lo largo de las siguientes páginas examinaremos qué otras partes del cuerpo no pueden perderse e intentaremos explicar el motivo de la falta de legitimación de tales combinaciones.

<sup>65</sup> Ejemplo aportado por De Miguel.

<sup>66</sup> Excepto cuando predicamos su pérdida como objeto inanimado, como en (13d) a propósito de *ojo de muñeca* o cuando la parte del cuerpo cuya ubicación se desconoce ya no forma parte del cuerpo (por

de ‘dejar de tener en el cuerpo’, que es el [CONTENEDOR] donde se encuentran<sup>67</sup>. En (14) y (15) proponemos las EEQQ de *dedo* y *diente*.

(14) Dedo

QF	ES UN Objeto físico, parte del cuerpo POSICIÓN en extremos de manos y pies
QC	PARTES Nudillos, huesos, uñas CANTIDAD más de uno <sup>68</sup>
QT	
QA	

(15) Diente

QF	ES UN Objeto físico, parte del cuerpo POSICIÓN en interior de la boca/interior y exterior de los maxilares.
QC	PARTES corona, raíz CANTIDAD más de uno
QT	Cortar y triturar alimentos antes de ingerirlos
QA	

---

ejemplo, tras una amputación o una intervención quirúrgica), en cuyo caso, en primer lugar, *se pierde* esa parte del cuerpo en el sentido de ‘dejar de tener’ y luego *se pierde* en el de ‘desconocer su ubicación’.

<sup>67</sup> Como ocurría con *perder las gafas* (cf. nota 60).

<sup>68</sup> Como veremos a continuación, la información sobre el número de elementos representantes de cada parte del cuerpo, en particular cuando es ‘más de uno’, será relevante para la combinación con *perder*.

Dentro de la EQ de estos nombres, en concreto en su QF, encontramos que son [OBJETOS] y que se encuentran en el [CONTENEDOR] cuerpo. En ella se especifica también el lugar en el que se encuentran con respecto a otras partes del cuerpo (los dedos se encuentran en los extremos de los pies y las manos, y los dientes en el interior de la boca). Además, encontramos que *dedo* carece de rol télico prominente<sup>69</sup>, y que los dientes se usan para cortar y triturar los alimentos para que puedan ser ingeridos con más facilidad. Para finalizar, en cuanto a cómo llegan a existir, el QA de *dedo* nos dice que este aparece durante el desarrollo del feto en el útero materno mientras que el de *diente* contiene información sobre el hecho de que existe pasando de estar en el interior del cuerpo a estar fuera y que suele ocurrir en los primeros años de vida<sup>70</sup>.

Lo peculiar de los nombres de partes del cuerpo es que algunos de estos nombres, especialmente aquellos relacionados con los sentidos y aquellos que designan órganos internos y articulaciones, además de [OBJETOS] pueden ser [INSTRUMENTOS]. Por ello, cuando *perdemos un ojo* podemos perder el [OBJETO] *ojo* (como ocurre en (13d)) o el [INSTRUMENTO] *ojo*. Cuando se pierde el [INSTRUMENTO] el verbo *perder* pasa a significar ‘dejar de funcionar’.

Algunas de las partes del cuerpo con el rasgo [+INSTRUMENTO] son *ojo, nariz, lengua, pulmón, riñón, bazo, rodilla, muñeca, codo* y *hombro* en oraciones como las siguientes:

- (16) a. La imagen de Domingo Membreño, su padre, fue la primera señal que Rosita tuvo para saber que ella no había perdido el ojo izquierdo. (CORPES)
- b. Cuando he ido al neumólogo me dice que tengo tuberculosis, que he perdido un pulmón y parte del otro. (EsTenTen)

---

<sup>69</sup> Ello no implica que no tenga ninguna función, sino que su naturaleza no depende de la función; de hecho, puede tener diversas funciones sin que ninguna de ellas destaque como definitoria sobre las demás.

<sup>70</sup> Además, la EQ de este último nombre podría indicar que su pérdida puede deberse a la maduración del individuo. En este sentido, *diente* se parece a *pelo* y *hoja* (de un árbol) en que su pérdida puede formar parte de un ciclo natural: el pelo se cae y, generalmente, vuelve a crecer; los dientes de leche se acaban desprendiendo una vez que los nuevos dientes están listos para salir, y las hojas de los árboles se “sueltan” de las ramas y vuelven a aparecer hojas nuevas.

- c. Ten cuidado, muchacho, el patio está lleno de orines y mierda. Los modales, ¿quién se va hacer cargo de enseñarle modales a estos puercos? Yo perdí la nariz cuando era niño. (CORPES)
- d. El actor, de 50 años, ha asegurado que "La serie podría durar hasta la temporada siete, ocho o nueve, pero no sé si yo seguiré porque estoy empezando a perder mis rodillas. (EsTenTen)

La información acerca de la función de los nombres con el rasgo [+INSTRUMENTO] la encontramos en el QT de la palabra (rol prominente en la mayoría de los órganos) como veremos en la EQ de *ojo*, (17), y *rodilla*, (18):

(17) Ojo

QF	ES UN objeto físico, parte del cuerpo, órgano POSICIÓN en cara
QC	PARTES iris, pupila, cristalino, córnea, retina, nervio óptico CANTIDAD más de uno
QT	Ver <sup>71</sup>
QA	

(18) Rodilla

QF	ES UN objeto físico, parte del cuerpo POSICIÓN entre la parte superior e inferior de la pierna
----	---

---

<sup>71</sup> Técnicamente, el *ojo* capta la luz procedente del entorno la cual se convierte en impulsos nerviosos que acaban convirtiéndose en imágenes una vez llegan al cerebro. Se trata, por tanto, de una versión simplificada de su función.

QC	PARTES Huesos, músculos, ligamentos CANTIDAD más de uno
QT	Permitir el movimiento de la pierna facilitando el desplazamiento
QA	

De esta forma, será la función del nombre (QT) la que nos ayude a rescatar el significado de estas combinaciones: *perder un ojo* se interpreta como ‘dejar de ver’, *perder un pulmón* adquiere el significado de ‘dejar de producirse el intercambio entre gas y sangre en él’, *perder la nariz* significa ‘dejar de oler’, y *perder mis rodillas* se puede interpretar como ‘dejar de tener movilidad en ellas’<sup>72</sup>.

Dentro de la EQ de las partes del cuerpo también encontramos el número de partes iguales que las componen: tenemos dos ojos, dos pulmones y dos rodillas y una nariz. Esta información también resulta de utilidad para explicar los siguientes ejemplos:

- (19) a. Perdí {los ojos/los oídos} en una explosión.  
b. #Perdí {los pulmones/los riñones} en un accidente.  
c. #Perdí {el hígado/el corazón/la piel} en un incendio.

Si *perdemos un ojo*, como ocurre con *perder un oído*, podemos perder esa parte del cuerpo o su funcionalidad, sin embargo, si *perdemos los ojos*, lo que perdemos son los [OBJETOS] (‘dejamos de tener los órganos’). *Perder los ojos* implica ‘quedarse ciego’, por lo que parece informativamente más relevante predicar la pérdida de la visión o decir

---

<sup>72</sup> En las combinaciones de *perder* con partes del cuerpo con el rasgo [+INSTRUMENTO] el contexto será fundamental para desambiguarlas y rescatar el sentido: en (16a) sabemos que se pierde la función porque aquello que hace que el sujeto sepa que no ha perdido el ojo es, precisamente, el hecho de poder percibir una imagen. Algo similar ocurre en (16b) donde es el neumólogo el que hace saber al sujeto que este ha perdido un pulmón y parte del otro, por lo que parece más plausible que lo que se pierda sea también la función. En (16c) se habla de elementos que emiten un olor fuerte (*orines* y *mierda*), lo que ayuda a que se interprete como ‘dejar de oler’, y, por último, en (15d) podemos descartar la interpretación como [OBJETO FÍSICO] por la imposibilidad de no tener una rodilla y seguir manteniendo y moviendo la pierna.

que una persona se ha quedado ciega a decir que una persona *ha perdido los ojos*, como sucede en (19a).

Cuando *perdemos un pulmón* o *un riñón*, volvemos a tener esta doble posibilidad (como con *ojo* y *oído*), no obstante, no es posible *perder los pulmones* ni *perder los riñones* ni como [OBJETOS] ni como [INSTRUMENTOS]. La ilegitimidad de *perder los pulmones* y *perder los riñones* parece deberse a que estos órganos tienen el rasgo [+VITAL], por lo que resulta imposible seguir viviendo sin ellos. Esta misma explicación nos es de utilidad para explicar (19c): no es posible vivir sin el hígado, el corazón o la piel<sup>73</sup>.

Estos son algunos de los nombres que no incluimos en la lista de partes del cuerpo que presentamos al comienzo de este apartado (cf. nota 64). Además de estos nombres, otros con los que *perder* no suele combinarse por los mismos motivos que hemos señalado *supra* son *culo*, *espalda*, *nuca*, *cuello* y *cabeza*<sup>74</sup>. Existe otra posible interpretación de *perder* con partes del cuerpo en combinaciones como *perder barriga* o *perder hombros*. Esta será analizada *infra* en el apartado dedicado a los objetos continuos (§4.1.2.2)

#### 4.1.1.3. *Perder con objetos continuos*

En las combinaciones de *perder* con nombres continuos obtenemos el significado de ‘dejar de tener’ (como ocurre con los nombres discontinuos) con la diferencia de que, al tratarse de nombres contables, se puede perder solamente una parte de ellos

---

<sup>73</sup> Esto mismo ocurre con *#perder los cimientos* cuando se predica de *casa*: sin ellos no existe la casa, por lo que no es posible perderlos.

<sup>74</sup> Es destacable que estas partes que, en principio, no pueden perderse de forma física (al menos cuando se predica su pérdida de una persona con vida) son las partes del cuerpo que se pierden en muchas expresiones idiomáticas:

- a) Claro, qué fácil, cómo se nota que no son tus padres, si fueran tus padres ya estarías perdiendo el culo (CORPES).
- b) ¡Éste o ha perdido la cabeza o está ya chocho!" (CORPES)
- c) El collar por el que perdió el cuello Maria Antonieta. (El Mundo)
- d) El juez Scalia afirmó que "una ley que ha perdido el corazón no debe sobrevivir" (CORPES)
- e) Iván no es el mismo. Pierde la espalda con facilidad y ya le han pitado dos penaltis. (EsTenTen)

Probablemente la explicación se debe a que la expresión idiomática entra en el terreno de lo hiperbólico, metafórico, figurado, en definitiva, en el terreno en el que se vulneran los mecanismos de concordancia léxica regulares. Los datos recogidos en (a-e) confirman, pues, de manera indirecta, el análisis defendido en este trabajo.

proporcionando al verbo una nueva especificación: ‘tener menos cantidad’, como ocurre en (20).

- (20) a. Javier ha perdido dinero (sigue teniendo, pero menos que antes).  
b. La rueda ha perdido aire.  
c. La laguna ha perdido agua debido a la escasez de lluvia.

Aunque, en principio, parece que no existe diferencia en el significado de *perder* cuando se combina con nombres con el rasgo [+CONTINUO], existen ciertas combinaciones que dan lugar a una especificación un poco diferente como veremos a continuación.

#### 4.1.1.4. *Perder* con [MATERIAS]: el rasgo [±CONTENEDOR] en el sujeto

En este apartado vamos a analizar las combinaciones de *perder* con sujetos inanimados con el rasgo [+CONTENEDOR] y objetos concretos inanimados con el rasgo [+CONTINUO]. Algunos de los nombres continuos que se combinan con *perder* son *agua*, *aire*, *gasolina*, *combustible*, *tinta*, *oxígeno*, *arena*, *aceite*, *líquido* y *gas*. En (21) proporcionamos algunos ejemplos de estas combinaciones:

- (21) a. Si la tubería pierde agua, corte el paso de la misma y vacíe el conducto. (EsTenTen)  
b. En algunos de estos modelos, ha explicado Alberti, se ha detectado que, en ciertas condiciones meteorológicas extremas, podría producirse una pequeña grieta en la tubería combustible que haría que el coche perdiera gasolina. (EsTenTen)  
c. El piloto tuvo que parar porque una de las ruedas traseras de su 4x4 perdía aire.  
d. El camión estuvo perdiendo arena durante todo el viaje sin que su conductor se percatara.

En los ejemplos de (21), cuando predicamos de un objeto que *pierde gasolina* o que *pierde aire*, por ejemplo, no predicamos la desaparición de estos elementos, sino que la entidad donde se encuentran contenidos ‘permite su salida (poco a poco)’ y, por tanto, como hemos mencionado *supra*, este ‘pasa a tener menos’. Para ello es preciso que la entidad donde se encuentra el contenido cuya pérdida se predica sea un nombre especificado para el rasgo [CONTENEDOR].

A continuación, propondremos la EQ de los nombres *agua* y *gasolina*.

(22) Agua

QF	ES UN objeto físico, natural, estado líquido
QC	COMPUESTO POR átomos de hidrógeno y oxígeno
QT	Ser bebido (hidratación), higiene <sup>75</sup>
QA	

(23) Gasolina

QF	ES UN objeto físico, artefacto [COMBUSTIBLE]
QC	COMPUESTO POR mezcla de hidrocarburos en estado líquido Inflamable, olor característico
QT	Hacer funcionar motores
QA	Destilación del crudo del petróleo y tratamiento químico

---

<sup>75</sup> Entre otras funciones. Como ya comentamos *supra*, incluiremos solamente aquella información que consideremos suficiente y necesaria para poder rescatar el significado de la combinación de *perder* con dicho nombre.

Como podemos observar, basta con la información que aporta el QC para especificar el nombre con el rasgo [+CONTINUO]. El QF de *agua* contiene información sobre el hecho de que es un [OBJETO] natural, y su QC desvela que está compuesto por hidrógeno y oxígeno en estado líquido. Por su parte, el QF de *gasolina* incluye que es un artefacto, y su QC que está compuesto por una mezcla de distintos hidrocarburos. Como se puede apreciar, ambos nombres difieren tanto en su QT como en el QA. Tienen en común, sin embargo, que tienen una constitución líquida (información aportada por QC) que los especificará positivamente para el rasgo [±CONTINUO]<sup>76</sup>.

El sentido señalado *supra* (‘dejar salir (poco a poco) parte del referente del nombre continuo’) se debe a que la naturaleza continua de estos nombres permite su salida de forma progresiva, lo cual es fundamental para esta nueva especificación. De la misma manera que el rasgo [+CONTINUO] de aquello que se pierde es imprescindible, también lo serán las propiedades de la entidad que los pierde: tiene que estar especificada positivamente para el rasgo [±CONTENEDOR] y debe permitir que lo contenido en ella pueda salir de la forma denotada por el significado del verbo (poco a poco). Es por ello que la oración de (21c) es válida (*El piloto tuvo que parar porque una de las ruedas traseras de su 4x4 perdía aire*) pero no lo es la de (24).

(24) #El piloto tuvo que parar porque una de las ruedas traseras de su 4x4 explotó y {perdía/perdió/estaba perdiendo/había perdido} aire.

En cambio, si el sujeto carece del rasgo [+CONTENEDOR], como es el caso de *tubería*<sup>77</sup>, la combinación del nombre continuo con el verbo *perder* adquiere solamente el sentido de ‘dejar salir (poco a poco) parte del referente del nombre continuo’.

(25) Tubería

QF	ES UN objeto físico, artefacto
----	--------------------------------

<sup>76</sup> Si prosiguiéramos con las descripciones en términos de EQ de los otros nombres que hemos incluido en este apartado (*arena, aire, aceite, tinta*, por ejemplo) encontraríamos que *arena* está formada por granos minerales; que *aire* es un gas y está formado principalmente por partículas de oxígeno y nitrógeno; y que tanto *aceite* como *tinta* tienen una constitución líquida.

<sup>77</sup> *Tubería* no responde a las pruebas sintácticas: #*la tubería está llena*, como ya mencionamos acerca del nombre *cuadro* (cf. §2.1). Es más, al ser un canal por el que circula continuamente un líquido o un gas, aunque la entidad permita la salida de estos, siempre tendrá la misma cantidad.

	FORMA circular, totalmente cerrado
QC	MATERIAL metal o plástico
QT	Distribuir líquidos y gases
QA	Manufacturar

En la EQ de *tubería* podemos encontrar información suficiente (circular, totalmente cerrado, hecho de metal o plástico) para habilitarla para su función principal: “distribuir líquidos y gases” (QT). Sin embargo, aunque una tubería tiene en su interior aquello que distribuye, la entidad contenida está en continuo movimiento, por lo que *tubería* no está especificada para el rasgo [ $\pm$ CONTENEDOR]<sup>78</sup>.

Entre las informaciones que nos ayudarán a reinterpretar *rueda*, *coche* y *camión* como [CONTENEDORES], según podemos comprobar en las EEQQ de (26), (27) y (28), encontramos las siguientes: tiene un neumático<sup>79</sup> (para *rueda*), tiene un depósito para la gasolina (para *coche*), y está constituido por una cabina y una caja o depósito para la carga (para el nombre *camión*). Estas informaciones proporcionadas por el QC de los nombres son fundamentales para, mediante un proceso de metonimia, poder predicar la *perdida* de estas entidades de *rueda*, *coche* y *camión*<sup>80</sup>.

#### (26) Rueda

QF	ES UN objeto físico, artefacto, redondo
QC	PARTES llanta, cubo, neumático

<sup>78</sup> Algo similar ocurre con *grifo* en una oración como *Para saber si estos grifos pierden agua, tienes que desmontar primero la manguera de alimentación al electrodoméstico, desenroscándola de la boca del grifo* (EsTenTen): dado que *grifo* carece del rasgo [+CONTENEDOR], cuando se combina con *perder*, solamente obtenemos el significado de ‘dejar salir (poco a poco) su contenido’ y no ‘tener menos’.

<sup>79</sup> Que tiene una cámara de aire.

<sup>80</sup> De la misma forma que podemos decir que un coche *pierde gasolina* cuando realmente lo hace el depósito, y que un camión *pierde arena* cuando esta escapa del depósito donde se encuentra, no es de extrañar que también podamos predicar esas pérdidas de las personas que conducen estos vehículos, aunque en principio están especificados como [-CONTENEDOR], como demuestra el siguiente ejemplo: *Estuve perdiendo líquido de frenos todo el camino*.

QT	Facilitar el desplazamiento
QA	Manufacturar

(27) Camión

QF	ES UN objeto físico, artefacto, vehículo
QC	PARTES cabina, asientos, caja o depósito para carga, 2 puertas, motor, cuatro o más ruedas
QT	Transportar grandes cargas
QA	Manufacturar

**4.1.1.5. Cuando la [PARTE DEL CUERPO] se interpreta como continua**

Para acabar con los nombres continuos, vamos a analizar el caso de ciertas partes del cuerpo que se categorizan como entidades continuas, y que no se trataron por tanto *supra* en el apartado §4.1.1.2; es el caso de *culo, barriga, pecho, muslo, brazo, pierna, músculo, hombro, cadera, pectorales, abdominales y espalda*. Todos estos nombres tienen en común que se refieren a partes del cuerpo que crecen o disminuyen en tamaño debido a la acumulación de grasa o al desarrollo de la masa muscular, y son combinaciones que se usan, normalmente, en el ámbito de la salud y del deporte. En estas combinaciones, *perder* acaba reinterpretándose como ‘reducir sus dimensiones’. En (28) tenemos algunos ejemplos:

- (28) a. Es muy difícil quemar grasa y no perder músculo por el camino.  
(EsTenTen)
- b. Javier ha ganado peso y ha perdido espalda desde que dejó de nadar.

c. Lo mejor para perder barriga es salir a andar diariamente y seguir una dieta equilibrada<sup>81</sup>.

d. Si perdieras un poco de culo, entrarías en ese pantalón.

(29) Espalda

QF	ES UN Objeto físico, parte del cuerpo, POSICIÓN en parte trasera del torso
QC	CONSTITUIDO POR piel, huesos, músculos, grasa
QT	Sostener el cuerpo y permitir su movimiento
QA	

(30) Barriga

QF	ES UN Objeto físico, parte del cuerpo POSICIÓN en parte frontal del torso
QC	CONSTITUIDO POR piel, grasa (abdominal), músculo
QT	Proteger los órganos internos
QA	

Esta interpretación surge porque, como hemos comentado *supra*, se trata de partes del cuerpo que suelen variar en volumen: *espalda* y *hombro*, por ejemplo, suelen aumentar su tamaño por la cantidad de músculos que los componen, los cuales “crecen”

---

<sup>81</sup> Queda excluida la interpretación de *perder la barriga* en el sentido de ‘dejar de estar embarazada’ como ocurre en el siguiente ejemplo: *Ahora que perdió la barriga, parece que nunca hubiera estado embarazada...* (CORPES).

cuando se ejercitan, y *barriga* y *culo* suelen ser zonas de acumulación de grasa que hacen que, igualmente, aumenten su tamaño.

Estos nombres que se combinan con *perder* y le otorgan el significado de ‘reducir sus dimensiones’ tienen la peculiaridad de que no van precedidos por artículos (*perder pecho*; *perder culo*), lo que subraya su naturaleza de nombre continuo. Esto no ocurre con el resto de nombres de cuyo referente no se puede predicar una variación de volumen: #*perder mano*; #*perder ojo*. Cuando estos nombres que admiten la interpretación de ‘reducir sus dimensiones’ aparecen con el determinante, este modifica levemente el sentido del mismo: *necesito perder barriga para entrar en este pantalón* (‘disminuir el volumen’); *necesito perder la barriga antes del verano* (‘disminuir todo el volumen que se considera que sobra’). Esta última lectura no parece darse con partes del cuerpo que puedan dejar de tenerse: *perder la barriga* y *perder el culo* (‘deshacerse del volumen sobrante en esas partes’) frente a *perder el pecho* y *perder el brazo* (‘dejar de tener esas partes’); ello parece indicar que hay nombres de partes del cuerpo que pueden tener una lectura continua y otra discontinua (*barriga*) y otros que solo se interpretan como discontinuos (*brazo*).

#### 4.1.2. *Perder con objetos concretos animados*

Hasta ahora hemos analizado ejemplos en los que el complemento del verbo se refiere a un objeto inanimado. Cuando *perder* se combina con objetos con el rasgo [+ANIMADO] (tanto de personas como de animales): *perro*, *gato*, *ballena*, *león*, *chimpancé* [ANIMALES], *niño*, *hombre*, *chica*, *gente*, *amigo* o *novia* [PERSONAS] obtenemos los mismos significados recogidos *supra* para los nombres no animados: así, cuando el verbo se combina con un nombre con el rasgo [-PREEXISTENTE] su significado es ‘no llegar a tener o existir’, como podemos apreciar en (31a). Cuando el nombre con el que se combina el verbo tiene el rasgo [+PREEXISTENTE], *perder* puede significar ‘dejar de tener’ o ‘dejar de existir’ (= ‘morir), como en (31b) y (31c); y si el nombre está, además, especificado positivamente para el rasgo [±DESPLAZABLE], se puede interpretar como ‘desconocer su ubicación’, como ocurre en (31d) y (31e).

- (31) a. En estas circunstancias, quiso la naturaleza que Lucía quedara tres veces preñada del comandante, y tres veces perdiera al niño durante la gestación. (CORPES)
- b. Perdí la serpiente en una apuesta.
- c. Si, por ejemplo, perdemos al chimpancé (ya quedan menos de 100.000), podríamos perder la mejor oportunidad de encontrar una cura para el SIDA. (CORPES)
- d. Javier perdió a su hermano pequeño en la playa.
- e. Raúl se perdió de vuelta a casa.

#### 4.1.2.1. *Perder* con [NOMBRES FUNCIONALES]: el rasgo [±RELACIÓN]

Además de las interpretaciones señaladas *supra*, ante la imposibilidad de dejar de poseer a una persona, cuando *perder* se combina con [PERSONAS], el verbo puede interpretarse como ‘dejar de existir (una relación)’

- (32) a. Ya has perdido un amigo por tu arrogancia, si sigues así perderás más.
- b. Fuman sólo los malos, los «gansters», las chicas ligeras a punto de perder el novio o los chicos tarambanas a punto de perder el empleo. (CREA)

En (32), por tanto, *perder amigos* y *perder el novio* se interpreta como ‘dejar de tener una relación de amistad o noviazgo con esa persona’. Esto ocurre porque tanto *amigo* como *novio*, además de [OBJETOS], son [RELACIONES] (información que se encuentra en el QF del nombre) y estas tienen una función (QT)<sup>82</sup>, como podemos apreciar en (33) a propósito del *amigo*:

- (33) Amigo<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> De ahí la legitimidad de *Javier es un antiguo {amigo/novio}* frente a *#Javier es una antigua persona: antiguo* selecciona el QT del nombre (Elena de Miguel, comunicación personal).

<sup>83</sup> EQ adaptada de Montagna (2015: 164).

QF	ES UNA entidad física, animada, persona, relación
QC	Entidad animada (persona o animal)
QT	Mantener una relación de cariño, complicidad y confianza
QA	Acuerdo recíproco: intencional

No obstante, esta especificación no ocurre solo con nombres funcionales como los que acabamos de presentar. De hecho, en el ejemplo (35), donde encontramos un nombre propio, obtenemos la misma interpretación que en (34).

- (34) a. Javier perdió a Raúl por una estupidez.  
b. El Presidente ha perdido al pueblo tras los últimos casos de corrupción.

Lo que proponemos aquí es que no solo los nombres funcionales como *novio*, *amigo* o *enemigo* pueden especificarse positivamente para el rasgo [ $\pm$ RELACIÓN], sino que, cuando se combinan con *perder*, también los nombres colectivos como *ciudadanía* o *pueblo*, y los nombres propios, *Javier*, *Raúl* o *Sara*, por ejemplo, pueden tener el rasgo [+RELACIÓN] con la diferencia de que en estos casos no se especifica cuál es esa relación que mantienen las dos partes. En nuestra opinión, los ejemplos de (34) confirma esto que estamos proponiendo (‘Javier dejó de tener la relación que tenía con Raúl’/‘El Presidente ha perdido el {apoyo/respaldo/cariño} de la ciudadanía’)<sup>84</sup>.

---

<sup>84</sup> Consideramos, por tanto, que toda entidad física con el rasgo [+PERSONA] ha establecido relaciones de distinto tipo con otras [PERSONAS] y de ahí que, en ausencia de un nombre funcional que indique qué tipo de relación se pierde, podemos rescatar un nombre más general como *relación*.

#### 4.1.2.2. Cuando el complemento del verbo *perder* alude a una entidad que forma parte intrínseca del sujeto

En esta última sección las entidades que se pierden pueden ser tanto animadas como inanimadas. Este apartado tiene la peculiaridad de que en los ejemplos analizados aquello que se pierde forma parte intrínseca y, por tanto, indispensable de la entidad que las pierde, ya sea porque existe una relación de antonimia recíproca (*profesor-alumno*) o porque el sujeto está constituido por la entidad que se pierde (*playa-arena*). En estas combinaciones el verbo acaba interpretándose como ‘tener menos cantidad’. En esta lista vamos a incluir *estudiantes, lectores, oyentes, seguidores, patrocinadores, profesionales, jugadores, miembros, integrantes, árboles, espectadores, conductores, pasajeros, compradores, turistas, usuarios, clientes*.

- (35) a. El profesor perdía estudiantes conforme avanzaba el periodo escolar y se complicaba la materia. (QT)<sup>85</sup>
- b. En los últimos años los periódicos han perdido lectores. (QT)
- c. El cine español pierde espectadores por cuarto año consecutivo y se sigue culpando a la piratería. (QT)
- d. En la playa de la Devesa también se ha perdido arena. (EsTenTen). (QC)
- e. "Ya podemos concluir que tanto el Polo Sur como Groenlandia están perdiendo hielo". (CORPES) (QC)
- f. El futbolista del Fútbol Club Barcelona ha perdido seguidores en su cuenta de Twitter desde que se filtró el escándalo con Hacienda. (QC)
- g. Las costas pierden turistas en 2016 mientras que aumenta el número de turistas en los destinos de montaña. (QC)

---

<sup>85</sup> En los ejemplos de (35) incluiremos entre paréntesis cuál es el *quale* que contiene información sobre la entidad que se pierde, y, por tanto, valida la combinación.

A continuación, haremos una propuesta sobre cuál es la información contenida en el interior de la palabra de estos nombres que permita explicar por qué se cumple la restricción señalada *supra*.

(36) Profesor

QF	ES UNA entidad física animada, humano, relación
QC	CONSTITUIDO POR persona
QT	Enseñar (a estudiantes)
QA	Acuerdo Formarse <sup>86</sup>

(37) Periódico

QF	ES UN objeto físico, publicación <sup>87</sup>
QC	COMPUESTO POR páginas, noticias, reportajes
QT	Ser leído por el público (lectores)
QA	Redactar/Publicar

(38) Cine

QF	ES UNA información, producto
----	------------------------------

---

<sup>86</sup> De acuerdo con el QA de *profesor*, este existe como tal por el hecho de llegar a un acuerdo con sus estudiantes o por medio de una capacitación otorgada por un árbitro externo. Es decir, tenemos un *profesor* que tiene esa función aunque no ejerza solo por el hecho de estar capacitado para ello, y un *profesor* que lo es por el hecho de estar enseñando.

<sup>87</sup> Proporcionaremos solamente la EQ de periódico como [PUBLICACIÓN] por ser esta lectura la proporcionada por el contexto dejando a un lado *periódico* como [INSTITUCIÓN].

QC	Obra cinematográfica
QT	Ser visto por el público (espectadores)
QA	Rodar

Como podemos apreciar en (36) y (37), los nombres *profesor* y *periódico*, sujetos del predicado *perder alumnos* y *perder lectores* respectivamente, contienen en su EQ información sobre el referente de los nombres cuya pérdida se predica: en el QT de *profesor* encontramos que su función es enseñar (a estudiantes); en el de *periódico* que está destinado a ser leído (por un público, que se convierte en lector). Lo mismo ocurre en (38) con el nombre *cine* que contiene en su QT que está destinado a ser visto (por espectadores). Esto quiere decir que aquello que se pierde es necesario para la existencia de la entidad que los pierde.

En el resto de ejemplos (35d-g), de nuevo, la entidad que se pierde es indispensable para la existencia de aquellas que las pierden. En estos casos la relación es tan importante que el sujeto está constituido por aquello que se pierde (esta información la encontramos en el QC y, en ocasiones, como ocurre con *playa*, *Polo Sur* o *costa*, también en el QA de la palabra): una playa está constituida de arena (sin ella no es una playa) y, además, llega a existir por la acumulación de arena cerca de una masa de agua, como podemos observar en su EQ (39); y el *Polo Sur* está formado por hielo y su existencia se debe a esa constitución.

(39) Playa

QF	ES UN objeto físico, natural
QC	CONSTITUIDO POR arena
QT	
QA	Acumulación de arena cerca de una gran masa de agua

Aunque *turista*, en (35g) no forma parte de la EQ de *costa* como [LUGAR], sí que lo hace cuando este nombre se recategoriza como [DESTINO VACACIONAL], que es lo que parece ocurrir en el contexto de ese ejemplo. *Turistas*, es tan necesario que de hecho lo encontramos tanto en su QC (un componente necesario de un [DESTINO VACACIONAL] son los turistas), como en su QA (lo que hace que exista *costa* como [DESTINO VACACIONAL] es precisamente el hecho de tener turistas).

En (35f) *seguidores* no es una parte esencial de *jugador*, de hecho, no forma parte de su EQ. Es más, *seguidores* ni siquiera es un constituyente esencial de *club*, como sí lo son *integrantes* o *miembros*<sup>88</sup>. En esta oración, la pérdida de seguidores se debe a que el jugador forma parte de la red social *Twitter*, que es el lugar donde “se encuentran” estos seguidores (su contenedor). En la EQ de *Twitter* (40) encontramos la información que necesita *perder* para que se produzca una combinación legítima como la de (35f): su QT contiene que está destinado a leer mensajes de otros usuarios a los que sigues o escribir mensajes para que sean leídos por tus seguidores. Se trata, por tanto, de una red social en la que los seguidores son una parte imprescindible de su existencia.

(40) Twitter

QF	ES UN artefacto, red social, cuenta
QC	CONSTITUIDO POR mensajes
QT	Seguidores (tener o ser uno) Leer o escribir mensajes digitales
QA	Crear, escribir

---

<sup>88</sup> Un *club* existe con independencia de si tiene o no *seguidores*. Si en lugar de un club de fútbol se tratara de un club de lectura o un club de solteros, esto quedaría más claro, como demuestran los siguientes ejemplos:

- a) El club de lectura de la UAM ha perdido {miembros/#seguidores} con la llegada de las altas temperaturas
- b) El club de solteros “Ni loco me caso” ha vuelto a perder {integrantes/#seguidores} a raíz de la boda de dos de sus miembros.

Estas restricciones que el sujeto de *perder* impone al complemento del verbo (el referente de lo que se pierde debe formar parte intrínseca de la entidad que lo pierde, que es el sujeto), nos ayudan a explicar los siguientes ejemplos:

- (41) a. Shakespeare pierde lectores en el cuarto centenario de su muerte.
- b. Los *Smart Watch* han perdido usuarios por primera vez desde su aparición.
- c. #Almodóvar ha perdido lectores en tras las malas críticas de su última película.
- d. #El gremio de actores pide que se rebaje el IVA cultural tras conocerse que el teatro ha perdido 700.000 usuarios en los últimos 5 años.

Lo que permite que se pueda predicar de *Shakespeare* en (41a) que *pierde lectores* es el hecho de que se trata del nombre propio de un [ESCRITOR] de obras literarias, que están, por tanto, destinadas a [SER LEÍDAS]<sup>89</sup>. Sin embargo, lo que hace que (41c) no sea válida es que *Almodóvar* es el nombre de un director de cine, y el QT de la palabra *cine* incluye información acerca de que está destinado a [SER VISTO] y no [SER LEÍDO]. De igual forma, un *Smart Watch* puede *perder usuarios*, ya que se trata de un nombre de artefacto que contiene en su QT información acerca de que está destinado a [SER USADO] para distintas tareas; en cambio, no podemos predicar esa misma pérdida respecto de *teatro*, nombre que no está ligado en su EQ a la palabra *usuarios* sino *espectadores*, como hemos propuesto para *Almodóvar*.

En (42) encontramos combinaciones que no son válidas debido a la restricción propuesta para explicar los ejemplos de (41): cuando aquello de lo que el sujeto tiene menos cantidad no forma parte intrínseca del sujeto que experimenta la pérdida, la combinación con *perder* no es aceptable.

---

<sup>89</sup> De hecho, sus obras de teatro estaban destinadas a [SER REPRESENTADAS], por lo que también sería legítima una oración como *Shakespeare perdía espectadores a medida que avanzaba el puritanismo en Inglaterra*.

- (42) a. #El Mediterráneo pierde peces debido al aumento de la suciedad de sus aguas.
- b. #La playa ha perdido conchas.
- c. #El coche pierde pasajeros.
- d. #El despacho ha perdido cuadros desde la última vez que vine.

#### 4.1.3. *Perder* con nombres de objetos abstractos

En este tercer apartado de nuestro análisis vamos a incluir algunos nombres de entidades abstractas que pueden combinarse con el verbo *perder*<sup>90</sup>. En la primera parte incluiremos una lista de nombres que designan propiedades (*color, frescura*). En la segunda, analizaremos la combinación de *perder* con [PORCIONES DE TIEMPO] (*hora, día*), y, en la última, analizaremos brevemente la combinación de este verbo con nombres de [SENTIDOS] (*vista, olfato*).

En esta primera parte se incluirán los siguientes nombres: *grosor, peso, color, sabor, olor, temperatura, tamaño, frescura, flexibilidad, fuerza, valor*.

Como [OBJETOS] con el rasgo [+CONTINUO], estas combinaciones adquieren los significados ya mencionados *supra*: ‘dejar de tener’ cuando el objeto va precedido del artículo (como vimos a propósito de *perder la arena*) y ‘tener menos’ (*perder arena*). Ello demuestra que un rasgo como [±ABSTRACTO] no define el significado del verbo.

- (43) a. Sus ojos parecen remotos y su boca más chica, ¿perdieron grosor sus labios? (CORPES)
- b. Javier se enfadó con su hermano cuando este le dijo que debía perder peso.

---

<sup>90</sup> Mucho se ha debatido sobre la oposición concreto-abstracto. A propósito de ello, Bosque (1999: §1.5.1) señala que “[e]xisten serias dudas sobre si tiene sentido mantener propiamente la distinción”, que parece, además, como señala De Miguel, “relativamente descartada en la lingüística actual” en la que los miembros del último grupo acaban redistribuyéndose en otras categorías, como sustantivos de evento u objeto, o continuos o discontinuos (2015: 215). Dejando a un lado el larguísimo debate acerca de la distinción entre nombres concretos y nombres abstractos, vamos a tomar la propuesta aportada por Barrios (2010), ya usada para clasificar este tipo de nombres en otros trabajos similares (Cf. De Miguel 2015, Montagna 2015), en la que se considerará sustantivos abstractos a aquellos que pertenecen al dominio de los verbos soporte ya que estos “designan algo inmaterial” (2010:183).

c. Los medicamentos vencidos pueden perder su potencia con el tiempo. (CORPES)

d. El filme es claramente una obra de madurez sin perder la frescura y toque de sus anteriores películas (EsTenTen)

Lo que haremos en este apartado, pues, será determinar si estas combinaciones pueden adquirir uno o los dos significados e intentar aportar una explicación de por qué es posible *perder sabor* y *tamaño*, en cambio, aunque podemos *perder el sabor*, no es posible *perder el tamaño*.

Hemos clasificado esta lista de nombres en dos categorías: propiedades inherentes a los objetos físicos (44) y propiedades no inherentes a los objetos físicos (45)

(44) *peso, tamaño, temperatura, volumen, grosor, altura.*

(45) *sabor, olor, color, flexibilidad, color, potencia, fuerza, frescura, valor*

Los nombres de (44) denotan propiedades inherentes a las entidades físicas. Todo objeto físico por el hecho de existir tiene estas propiedades (un peso, un tamaño, una temperatura...): los nombres que las designan tienen el rasgo [+INHERENTE] y eso imposibilita que se predique la pérdida total del referente, como ya vimos *supra* en §4.1.1. Por tanto, *perder peso, tamaño o temperatura* son combinaciones legítimas, pero no *\*perder {el peso/el tamaño/la temperatura}*, combinaciones en las que se predica la pérdida total de una propiedad inalienable.

En cambio, los nombres de (45) no aluden a propiedades inherentes de las entidades físicas. Mientras que, como acabamos de ver, un objeto no puede perder su *volumen, su grosor o su altura*, sino solo parte de ellos, sí puede dejar de tener *sabor, olor o flexibilidad*. Esto ocurre incluso cuando la propiedad que se pierde es la que caracteriza al sujeto: un resorte puede perder la flexibilidad (y sigue siendo un resorte) de la misma forma que un alimento puede perder el sabor o una hoja el color y seguir siendo un alimento y una hoja.

Desde nuestra perspectiva de análisis, la razón por la cual una entidad física no puede perder totalmente las propiedades aludidas por los nombres de (44) es que ello

supondría una afectación fundamental del QF y QC de la palabra que la refiere, alterando la naturaleza esencial del objeto referido (como se mencionó *supra* en §4.1.1 para explicar la imposibilidad de combinar *perder* con nombres de partes del cuerpo con el rasgo [+VITAL]). Sin embargo, cuando se predica de un sujeto que ha perdido alguna de las propiedades aludidas por los nombres de (45), lo que el predicado expresa es que el sujeto ha dejado de tener (en parte o totalmente) una propiedad que no forma parte de la EQ del nombre, como ocurre cuando una flor pierde el olor o un alimento pierde el sabor; asimismo, la propiedad cuya pérdida se predica puede estar vinculada al QT de la palabra (es decir, aludir a su función), por lo que su pérdida no afecta a la integridad del [OBJETO]: así, un resorte que pierde la flexibilidad y un coche que pierde la potencia no pueden cumplir la función a la que están destinados como [ARTEFACTOS]. Estas entidades implican un defecto ya que pierden la funcionalidad para la que se crearon o una de las propiedades que la caracterizan, pero no dejan por ello de ser las entidades aludidas en el QF. En (46) y (47) encontramos la EQ de *flor* y *resorte*. Para la EQ de *coche*, véase (11).

(46) Flor

QF	ES UN objeto físico, natural
QC	PARTES pétalo, sépalo, estambre, pistilo
QT	Reproducirse (una planta)
QA	Brotar (de una planta).

(47) Resorte

QF	ES UN objeto físico, artefacto
QC	MATERIAL comúnmente de metal FORMA espiral
QT	Devolver algo a su posición inicial

QA	Manufacturar
----	--------------

#### 4.1.3.1. *Perder* con [PORCIONES DE TIEMPO]

En este apartado vamos a incluir aquellos nombres que se combinan con *perder* y que se refieren a porciones de tiempo. Hablamos de palabras como *segundo, minuto, hora, día, fin de semana, semana, mes, trimestre, semestre, año, década, siglo, mañana, tarde, noche, madrugada, primavera, verano, otoño, invierno, rato, tiempo* en ejemplos como los siguientes:

- (48) a. Me has hecho perder el día buscando ese pedazo de fierro.  
(CREA)
- b. Había perdido la tarde entera encerrado en el coche, pero también había aprovechado para activar sus temas de Bolsa a punta de móvil. (CORPES)
- c. Perdí todo el verano estudiando.

(49) Día

	49a	49b
QF	ES UN concepto, porción de tiempo	ES UN concepto, porción de tiempo
QC	CONSTITUIDO POR 24 horas	CONSTITUIDO POR horas entre el amanecer y el ocaso
QT	Medir el tiempo	Medir el tiempo

QA	Creación intelectual-cultural	Amanecer
----	-------------------------------	----------

Como comentamos *supra*, debido a la naturaleza y limitación del presente trabajo, la EQ de los nombres que aparecen en la investigación estará adaptada al contexto del ejemplo que estamos usando. En este caso el contexto no nos proporciona mucha ayuda al respecto así que para *día* proporcionaremos dos EEQQ: (49a), en la que el nombre está constituido por veinticuatro horas -o más bien un periodo de horas relativamente largo que se extiende más allá del anochecer- (QC), se utiliza para medir el tiempo (QT) y se trata de una creación intelectual-cultural (QA), y otra, (49b), en la que *día* está constituido por el número de horas entre el amanecer y el ocaso (horas de luz solar) y que, por tanto, incluye en su QA que pasa a existir cuando amanece.

Aunque, en un principio, pueda parecer sencillo identificar el sentido que adquiere el verbo *perder* cuando se combina con estos nombres, hacerlo no ha sido tarea fácil. En los casos en los que el predicado denota las coordenadas temporales en las que sucede el evento, como es el caso de los ejemplos de (48), en un principio nos inclinamos por *perder* como ‘desperdiciar’. Sin embargo, analizando el significado del verbo nos dimos cuenta de que esta definición era demasiado vaga<sup>91</sup>. Ya nuestro primer ejemplo (*Me has hecho perder el día buscando ese pedazo de fierro*) podría servir para refutar este sentido: si no se encuentra lo que se busca, se habrá *desperdiciado* el tiempo, no obstante, si se encuentra, no parece que el tiempo se haya usado de forma poco provechosa. Parece, entonces, más acertado definir *perder* en estas combinaciones como ‘hacer uso de un tiempo de forma poco provechosa a juicio del hablante’.

Sin embargo, esta última definición puede cuestionarse atendiendo al segundo y tercer ejemplo: *Había perdido la tarde entera encerrado en el coche, pero también había aprovechado para activar sus temas de Bolsa a punta de móvil y Perdí todo el verano estudiando*. En estos ejemplos parece probable que la persona que enuncia estas oraciones considere *activar sus temas de Bolsa* y *estudiar* como algo productivo. Los ejemplos de (50) nos ayudarán a aclarar esto:

---

<sup>91</sup> Desperdiciar como ‘emplear mal el tiempo’ en el sentido de hacer algo poco productivo en ese tiempo.

- (50) a. Perdí todo el fin de semana yendo de fiesta en lugar de estudiar.
- b. Perdí todo el fin de semana estudiando en lugar de ir de fiesta en lugar.

Parece, por tanto, que *perder* se puede interpretar en este tipo de combinaciones como ‘no usar un tiempo como uno debiera o gustara’. Tanto los ejemplos de (48) como los de (50) entrarían dentro de esta definición.

Sin embargo, cuando el nombre que expresa la porción de tiempo no denota las coordenadas exactas en las que sucede el evento (ya sea porque no se señalan esas coordenadas, como en (51a), o porque la acción se desarrolla en un tiempo más largo que el denotado por el predicado, como en (51b)), *perder* puede pasar a significar ‘usar más del esperado’. Así, en un contexto deportivo como el que encontramos en (51a) donde el periodo de tiempo expresado (*dos segundos*) no se refiere al tiempo en el que se desarrolla el evento *último viraje*, el verbo podría parafrasearse por ‘dejar de tener ese tiempo de ventaja’, mientras que en (51b) si el evento *atravesar la ciudad* toma más tiempo del que se pierde, puede parafrasearse como ‘he tardado media hora más de lo esperado’.

- (51) a. Phelps ha perdido dos segundos en el último viraje.
- b. He perdido media hora atravesando la ciudad

En cualquier caso, al ser [OBJETOS ABSTRACTOS] y tener el rasgo [+PREEXISTENTE], *perder* significa aquello que señalamos en la definición mínima: ‘dejar de tener’ (dejar de tener ese tiempo incluido en el QC para usarlo en otras cosas o dejar de tener ese tiempo de ventaja, por ejemplo).

#### 4.1.3.2. *Perder* con [SENTIDOS]: el rasgo [±INSTRUMENTO]

Por último, para acabar con los nombres de objetos abstractos vamos a analizar la combinación de *perder* con nombres de sentidos corporales (*vista, olfato, tacto, oído, gusto*).

- (52) a. Los heridos sufren traumatismo en los ojos, pómulos y la nariz y algunos corren el riesgo de perder la vista. (CREA)
- b. Que a él en ese entonces, por conveniencia, no le oliera mal, sólo podía deberse a que los lazos del poder le habían hecho perder el olfato. (CREA)
- c. El pobre muchacho perdió el gusto a una edad muy temprana por culpa de un cáncer de lengua<sup>92</sup>.
- d. Era imposible que Beethoven estuviera perdiendo el oído. Ludwig era músico, el más genial que ella hubiera conocido nunca. (CORPES)
- e. es imprescindible llevar guantes de cuero resistentes a la abrasión, pero no excesivamente gruesos como para perder el tacto de los puños y manetas. (EsTenTen)

(53) Vista

QF	ES UN proceso, sentido corporal
QC	
QT	Percibir imágenes
QA	

(54) Oído

QF	ES UN proceso, sentido corporal
----	---------------------------------

---

<sup>92</sup> Mucho más frecuentes son ejemplos como *Diez años y todavía no le has perdido el gusto a insultarme, ¿verdad, Daniel?* o *Esto no quiere decir que los estadounidenses estén perdiendo el gusto por el cine*, ambos sacados de CORPES. Estos ejemplos se han dejado fuera de este apartado y de la investigación por tratarse de un significado distinto de la palabra *gusto*: es el resultado del proceso y no el sentido. En estos ejemplos, el significado de *perder* sería el de su definición mínima: ‘dejar de tener ese gusto o afición’.

QC	
QT	Percibir sonidos
QA	

En la EQ de *vista* (53) y *oído* (54) podemos apreciar que se trata de un [PROCESO] (QF), y una creación intelectual-cultural (QA). Ambas palabras difieren, como cabe esperar, en el su QT: “percibir imágenes” en el caso de *vista*, y “percibir sonidos” para *oído*. No se hace necesario describir en términos de EQ la estructura interna del resto de nombres de este apartado para darnos cuenta de que el rol prominente de los [SENTIDOS], como ocurría con la mayoría de los órganos, es aquel que especifica la función que realizan (su QT), por lo que estos nombres se reinterpretan como [ÓRGANOS]. Es por esto que ante la imposibilidad de perder de forma física estos nombres, su combinación con *perder* adquiere el significado de ‘dejar de realizar la función a la que están destinados’, es decir, ‘dejar de funcionar’. De esta forma, *perder la vista* se reinterpreta como ‘dejar de percibir imágenes’ (= ‘dejar de ver’), *perder el oído* como ‘dejar de percibir sonidos’ (= ‘dejar de oír’), *perder el gusto* como ‘dejar de percibir sabores mediante la lengua’ (= ‘dejar de gustar’), *perder el olfato* como ‘dejar de percibir olores’ (= ‘dejar de oler’) y, por último, *perder el tacto* se reinterpreta como ‘dejar de percibir “sensaciones de contacto, presión y temperatura”’<sup>93</sup> (= ‘dejar de sentir mediante la piel’).

El nombre *vista*, además de un [PROCESO], como hemos podido comprobar en los ejemplos de (55), también puede hacer referencia un [OBJETO FÍSICO]: el órgano o conjunto de órganos encargados de realizar aquella función con la que se relacionan, como demuestran los siguientes ejemplos:

- (55) a. Debería ir al médico porque me duele bastante la vista últimamente y me está produciendo jaqueca.
- b. Necesito tomarme un descanso. Tengo la vista cansada<sup>94</sup>.

<sup>93</sup> Tomado de la definición de *tacto* del DLE (RAE/ASALE).

<sup>94</sup> No confundir *tener la vista cansada* (= ‘tener los ojos cansados’) con *tener vista cansada* (= ‘padecer presbicia’).

No ocurre lo mismo, sin embargo, con *tacto*, *gusto* y *olfato* que no designan [OBJETOS FÍSICOS]<sup>95</sup>.

- (56) a. #Debería ir al médico porque me duele bastante el {tacto/gusto/olfato}.
- b. #Necesito tomarme un descanso. Tengo el {tacto/gusto/olfato} cansado.

A este respecto llama la atención el hecho de que el verbo *perder* solamente selecciona el [SENTIDO] de entre las dos posibilidades cuando se combina con *vista* (al contrario de lo que vimos *supra* en (55a) y (55b) a propósito de *doler* y *cansada* que seleccionaba el [OBJETO FÍSICO])

Por último, nos gustaría señalar que, aunque los nombres analizados en este apartado se refieren a los sentidos y estos son procesos, estos procesos tienen efectos: así, *gusto* (cf. nota 92) es el resultado del proceso de *gustar* de la misma forma que *vista* puede ser el resultado del proceso denotado por el nombre del sentido *vista* (como ocurre en *una habitación con vistas*), lo cual los aproxima bastante a los eventos, que serán analizados en el siguiente apartado.

---

<sup>95</sup> No mencionamos esta posibilidad a propósito de *oído* ya que tanto el sentido como el objeto comparten nombre.

## 4.2. *Perder con eventos*

Antes de comenzar este segundo apartado de nuestro análisis nos gustaría aclarar a qué nos referimos cuando hablamos de *nombres de eventos* en este trabajo. En línea con la *Nueva Gramática de la Lengua Española* vamos a considerar *nombres eventivos* a aquellos que “pueden ser sujetos de verbos como *tener lugar* [...] o términos de la preposición *durante*” y que “se ubican temporal o espacialmente con el verbo *ser*” (RAE/ASALE 2010: §12.2.1e).

Como ya señalamos en el comienzo del análisis, uno de los problemas a los que nos hemos enfrentado a la hora de clasificar los nombres de esta investigación ha sido decidir en qué lugar deberían ir aquellos nombres que, por sus características internas, presentan más de una posibilidad. Hablamos de los nombres complejos, que, como comentamos en §2.3, son objetos compuestos por dos o más tipos en su EQ. Algunos de estos nombres son *comida* ([ALIMENTO] • [EVENTO]), *avión* ([VEHÍCULO] • [EVENTO]) y *reunión* ([EVENTO] • [INFORMACIÓN]). Finalmente, optamos por no incluir un apartado dedicado a este tipo de nombres y, en lugar de ello, incluir estos nombres tanto en el apartado dedicado a los objetos como a los eventos y explicar de forma independiente sus posibles significados<sup>96</sup>.

A continuación, presentaremos algunos nombres de eventos que se pueden combinar con el verbo *perder*: *pelea, batalla, lucha, partido, combate, carrera, encuentro, campeonato, guerra, contienda, elecciones, final, set, juicio, pleito, apelación, concurso, discusión, debate, desayuno, comida, cena, fotografía, película, presentación, entrevista, avión, autobús, barco o tren*.

### 4.2.1. *Perder con eventos con rasgo [+COMPETICIÓN]*

Para las combinaciones de *perder* con nombres eventivos como los de la lista que acabamos de proponer resulta esencial el rasgo [ $\pm$ COMPETICIÓN]. Los nombres *pelea, batalla, lucha, partido, combate, carrera, encuentro, campeonato, guerra, contienda,*

---

<sup>96</sup> De esta forma, en el apartado dedicado a los objetos se explicaron las posibilidades que puede adquirir el verbo *perder* con *comida* (como objeto) y en este apartado señalaremos y explicaremos solamente los sentidos que puede adquirir *perder* cuando se combina con el [EVENTO] *comida*.

*elecciones, final, set, juicio, pleito, apelación, concurso, discusión y debate* pueden estar especificados positivamente para el rasgo [ $\pm$ COMPETICIÓN] y de ahí que, al combinarse con *perder*, den lugar a un significado más o menos cercano a ‘no resultar vencedor’.

A continuación proponemos algunos ejemplos de *perder* con nombres que denotan eventos especificados para el rasgo [+COMPETICIÓN].

- (57) a. Motorola está perdiendo la guerra de los smartphones, donde está el negocio. (CORPES)
- b. Me paré casi completamente y pensé que había perdido la carrera. (CREA).
- c. Llegó incluso a boxear un combate solo unas pocas horas después de haber perdido una pelea. (CORPES)
- d. Yo no pierdo juicios, los gano todos. (CORPES)
- e. Como siempre, perdí la discusión, así que acabé pasando la noche en el sofá.
- f. Cree que Rajoy perdió el Debate porque fue a intentar derrotarle a él. (CORPES)

Para que esto pueda ocurrir, dentro del QT de las entidades que se pierden debemos encontrar información suficiente que las especifique positivamente para el rasgo [ $\pm$ COMPETICIÓN]: en una guerra el propósito es conseguir la victoria sobre el oponente; en una carrera, como podemos observar en (58), el objetivo es llegar a una meta antes que el resto de competidores; en una pelea, aquellos involucrados tienen el propósito de ocasionar el mayor daño (físico o moral) posible al contrario; en un juicio se pronuncia una sentencia en la que se declara a un acusado *culpable* o *inocente*<sup>97</sup>. Por último, en el QT de *discusión y debate* se incluye que el propósito del primero es alegar razones contra el parecer de otra persona, como podemos apreciar *infra* en (59), y el del último, discutir con otras personas con opiniones diferentes.

Cuando se predica la pérdida del evento denotado por estos nombres, por tanto, lo que ocurre es que no se cumple lo que especifica su QT. El rasgo [+COMPETICIÓN] es

---

<sup>97</sup> En el caso de que haya un acusado. Si no lo hubiera, las condiciones de la sentencia podrían hacer que uno de los participantes resulte más beneficiado por el resultado de la misma, por lo que, de cualquier forma, podríamos decir que hay un “ganador” y un “perdedor”.

fácilmente “visible” en los nombres relacionados con el ámbito del deporte (como *carrera* o *partido*) o en aquellos que hacen referencia a cualquier tipo de confrontación física (*pelea, guerra*), pero resulta más difícil de detectar en nombres como *discusión* o *debate* (actos de habla). Tanto en *discusión* como en *debate* hay un propósito más o menos implícito de persuadir a la otra persona, de manera que podríamos decir que aquella persona que no cumpla el propósito denotado por el QT del nombre (o lo haga en menor medida) será aquella que pierda.

(58) Carrera

	58a	58b
QF	ES UN evento, competición	ES UNA entidad abstracta (resultado del evento)
QC	CONSTITUIDO POR Corredor, vehículo o animal y una meta	CONSTITUIDO POR corredor, vehículo o animal y una meta
QT	Llegar primero a una meta (ganar)  Ponerse en forma	
QA	Correr	Correr

(59) Discusión

	59a	59b
QF	ES UN evento	ES UNA entidad abstracta, información (resultado del evento)

QC	CONSTITUIDO POR personas (dos al menos) e información	CONSTITUIDO POR información
QT	Contender y alegar razones contra el parecer de alguien para conseguir un cambio en de opinión.	
QA	Acto de habla	Acto de habla

De hecho, son pocos los actos de habla que se combinan con *perder*. Mientras que *discusión* y *debate* parecen poder combinarse con *perder*, hay otros nombres, aquellos que aparecen en (60), que no lo hacen<sup>98</sup>.

- (60) a. #Perdimos la charla sobre política en casa de Sara.  
b. #Elena perdió el piropo.  
c. #Javier y Raúl han perdido la bronca.  
d. #Sara siempre pierde el sermón.

Esto se debe a que en estos eventos no se produce un intercambio de información con un propósito implícito que pueda dar lugar a esa competitividad necesaria para su combinación con *perder*<sup>99</sup>.

Al tratarse de nombres complejos, en (58) y (59) hemos incluido las EEQQ de *carrera* y *discusión* tanto cuando funciona como [EVENTO] (columna *a*) como cuando funciona como [OBJETO] (columna *b*)<sup>100</sup>. La primera de ellas se corresponde con la acción, mientras que la segunda se corresponde con el resultado. Como hemos podido comprobar,

<sup>98</sup> Las oraciones de (60) pueden ser válidas en otro contexto en el que aquello que se pierde no es un [EVENTO] sino el [OBJETO] que contiene la [INFORMACIÓN] *charla*, *piropo*, *bronca* o *sermón*. Estas combinaciones fueron analizadas en el apartado dedicado a los nombres de objetos (cf. §4.1).

<sup>99</sup> Algunos de estos nombres, como *carrera*, pueden estar especificados negativamente para el rasgo [±COMPETITIVIDAD] en un contexto como el de una carrera en la que el objetivo no es ganar sino ponerse en forma, por ejemplo. En este caso, no se puede predicar de ese evento que se pierde en él.

<sup>100</sup> En este caso [ENTIDAD ABSTRACTA].

estas informaciones se encuentran en el QF de los nombres y, en estos casos, *perder* solamente es compatible con el [EVENTO] y no con el [OBJETO].

#### 4.2.2. *Perder* con eventos con rasgo [-COMPETICIÓN]

##### 4.2.2.1. *Perder* con [MEDIOS DE TRANSPORTE]: los rasgos [±SERVICIO] y [±RUTA]

Dentro de este subapartado podemos encontrar los nombres *avión*, *autobús*, *barco* y *tren*. Los nombres incluidos en esta breve lista tienen la peculiaridad de que cuando se combinan con *perder* dan lugar a la siguiente interpretación: ‘no tomar un medio de transporte previsto’<sup>101</sup>. En (61) presentamos algunos ejemplos con estas combinaciones.

- (61) a. ¡Como pierda el avión os mato! (CORPES)
- b. No puedo creer que haya perdido el tren. Ahora llegaremos tarde al restaurante.
- c. Ilevábamos mucho retraso y podíamos perder el barco que nos esperaba en Málaga. (CORPES)

Resulta interesante, sin embargo, que *perder* no pueda combinarse con otros nombres de medios de transporte como los de (62) en un contexto como el de (61):

- (62) a. #Perdí la bicicleta, así que tuve que esperar a la siguiente.
- b. #Llegamos a tiempo incluso habiendo perdido el coche de la mañana.
- c. #Si perdemos la moto será por tu culpa. Te dije que te arreglaras rápido.

---

<sup>101</sup> En un principio, pensamos en *perder* como ‘dejar de hacer algo previsto’ tanto para oraciones como *he perdido el avión* como para otras como *nos perdimos la comida*. Un análisis más profundo reveló que esto se cumple con ciertos nombres de [MEDIOS DE TRANSPORTE], de ahí que la siguiente oración no sea válida: *#perdí el autobús, aunque ni siquiera iba a cogerlo*, pero no se cumple en todos los eventos, como demuestra el siguiente ejemplo en el que no hay nada planeado: *Parece que nos perdimos tu presentación. No estábamos enteradas* (CORPES).

La razón que explica la legitimidad de los ejemplos de (61) es que tanto *avión* como *autobús*, *barco* o *tren*, además de [MEDIOS DE TRANSPORTE], son [SERVICIOS] (o más bien vehículos usados para un servicio de transporte), y estos están funcionando constantemente. En otras palabras, un avión, un tren, un autobús y un barco tienen una tripulación, una ruta y un horario y están en constante movimiento. Se pueden *perder* porque estos saldrán y harán su recorrido esté o no esté un viajero a bordo. Esto, en cambio, no ocurre con *bicicleta*, *coche* o *moto*, vehículos destinados al transporte privado, que no forman parte de un [SERVICIO], y no implican el concepto de movilidad necesario para esta interpretación: rasgo [±RUTA]<sup>102</sup>.

(63) Avión

QF	ES UN objeto físico, artefacto, vehículo DIMENSIONES gran tamaño
QC	PARTES fuselaje, cabina, alas, motores, tren de aterrizaje, ruedas MATERIAL metal
QT	Transportar pasajeros y mercancía en una ruta
QA	Manufacturar

**4.2.2.2. Perderse con nombres de eventos: el rasgo [±ESPECTÁCULO]**

Para la última parte de este apartado vamos a recuperar la lista original propuesta *supra* (*pelea, batalla, lucha, partido, combate, carrera, encuentro, campeonato, guerra,*

---

<sup>102</sup> Nótese, no obstante, que un taxi es un [SERVICIO] pero no se puede perder; ello se debe, en los términos de nuestro análisis, al hecho de que no está en circulación constante por una ruta: en efecto, un taxi no se pone en marcha a menos que una persona se haya subido y haya proporcionado una dirección al conductor. En cambio, un autobús tiene una ruta y este se pierde cuando uno no está en un punto concreto de esa ruta a una hora determinada para unirse a su recorrido.

*contienda, elecciones, final, set, juicio, pleito, apelación, concurso, discusión, debate, desayuno, comida, cena, fotografía, película, presentación, entrevista, avión, autobús, barco, tren*) y vamos a añadir nuevos nombres de eventos como *reunión, concierto, bronca, caída, llegada, salida, fiesta*. Todos estos nombres permiten su combinación con *perderse*

Al contrario que *perder*, que como acabamos de comprobar solo acepta su combinación eventos que denotan un [COMPETICIÓN] (*perder el partido*) o con [MEDIOS DE TRANSPORTE] que forman parte de un [SERVICIO] (*perder el autobús*), *perderse* puede combinarse, con mayor o menor frecuencia, con cualquier evento, como se puede apreciar en los siguientes ejemplos:

- (64) a. Y les animo también a que no se pierdan una reunión anual que, además de necesaria, siempre resulta bastante entretenida. (EsTenTen)
- b. La más animada del lugar, no se perdía ninguna fiesta, aunque estuviera muerta de cansancio. (CORPES)
- c. Esa pasión por el cine sigue latente en mí y casi nunca me pierdo una película. (CORPES)
- d. Por nada del mundo se perderá la comida que se ha organizado. (CREA)

A continuación propondremos la EQ, *reunión, fiesta y película*. Dado que lo que realmente nos interesa en este apartado es el rasgo [+EVENTO] de los nombres, solo vamos a proponer la EQ de ellos como tal y no como [OBJETOS FÍSICOS] o [INFORMACIÓN]<sup>103</sup>.

(65) Reunión

QF	ES UN evento
----	--------------

<sup>103</sup> Compárese las siguientes oraciones con *película*:

- La película está {dentro su funda/al lado de la tele}. [OBJETO FÍSICO]
- La película fue muy {larga/aburrida}. [INFORMACIÓN]
- La película será {a las 22:00/en casa de Javier}. [EVENTO]

QC	CONSTITUIDO POR personas, tema, información
QT	Debatir o intercambiar ideas sobre algún tema
QA	Convocar

(66) Fiesta

QF	ES UN evento
QC	CONSTITUIDO POR personas, música
QT	Celebrar algo, divertirse
QA	Celebrar, hacer

(67) Película

QF	ES UN evento
QC	CONSTITUIDO POR película (información)
QT	Ver una película
QA	

En las combinaciones de *perderse* con [EVENTOS] el verbo pase a interpretarse como ‘no participar en él’: *perderse una reunión*, por tanto, pasaría a significar algo como ‘no participar en el [EVENTO] de *debatir* o *intercambiar ideas*’. Asimismo, *perderse una película* significa ‘no verla’, *perderse una fiesta* puede entenderse como ‘no celebrar

algo’, y *perderse la comida* puede adquirir el significado de ‘no comerla’. Todas estas informaciones se encuentran en la EQ de estos nombres, en concreto en su QT (véase las EEQQ de 65-67).

Analizando estos ejemplos parece que cuando se combina con eventos, *perder* selecciona el QT de los mismos y pasa a significar algo como ‘no realizar el QT de dicho evento’. Curiosamente, esto es lo que sucedía cuando *perder* se combina con nombres con el rasgo [+COMPETICIÓN]: *perder una carrera* significa ‘no realizar su QT’ que no es otro que “llegar antes que el resto de corredores”.

No obstante, esto no explicaría la legitimidad de oraciones como las de (68) en las que obtenemos una interpretación parecida a ‘no ver, oír o presenciar’:

- (68)
- a. El televisor no funcionaba así que nos perdimos la carrera.
  - b. Anoche me perdí la bronca que le echó mi padre a mi hermana por llegar tarde a casa.
  - c. Te perdiste la caída de Javier. Fue muy graciosa.
  - d. Quedémonos un poco más, no quiero perderme los chistes de tu padre.
  - e. Raúl se perdió el coche nuevo de Sara.

Para explicar estas oraciones, lo que proponemos es que estos eventos se interpretan como [ESPECTÁCULOS]. Es decir, como algo que merece la pena presenciar, ver u oír. Con esta interpretación, al perdernos estos eventos dejamos de realizar su QT. De esta forma, *perderse una caída* o *un chiste* sería igual que *perderse una película*. En resumidas cuentas, cuando nos perdemos un [EVENTO] con QT puede ocurrir que ‘no se participe en él’ o que ‘no se presencie’ (como ocurre en *perderse una carrera* como *corredor* o como *espectador*), y cuando nos perdemos un [EVENTO] sin QT (como sucede en *perderse una caída*) o cuando *perderse* se combina con un nombre de objeto físico (como *coche*), solo obtenemos la segunda de estas posibilidades.

Volviendo atrás podemos comprobar que este significado de ‘no realizar el QT’ es el mismo que encontramos cuando *perder* se combinaba con [SENTIDOS] (cuando *perdemos la vista* lo que se deja de tener es la función), al igual que ocurría cuando se combinaba con [PARTES DEL CUERPO] con el rasgo [+INSTRUMENTO] (como en *perder un*

*riñón*), así como con [NOMBRES FUNCIONALES] y objetos con el rasgo [+CONTENEDOR] cuando el verbo significa ‘tener menos cantidad’ (como en *la rueda perdió aire*).

## 5. CONCLUSIONES

En el presente trabajo hemos intentado llevar a cabo un estudio relativamente exhaustivo del verbo *perder* desde una perspectiva subléxica. Para ello, en primer lugar, hemos descrito el verbo en términos de los distintos niveles en que se estructuran las palabras según la TLG (EA, EE, EQ y ETL), y le hemos asignado, en línea con el supuesto de la infraespecificación, una definición mínima que sirve de base para los posibles significados del verbo *perder* en los distintos contextos analizados (‘dejar de tener’).

Como hemos podido comprobar en los distintos subapartados de §4, el verbo adquiere distintos significados en función del nombre con el que se combina y de los rasgos subléxicos de este, tanto cuando funciona como verbo pleno como cuando lo hace como verbo de apoyo: así, cuando *perdemos la cartera*, que es un [OBJETO FÍSICO] con el rasgo [+DESPLAZABLE], lo que ocurre es que ‘dejamos de poseerla’ o ‘desconocemos su ubicación’, mientras que cuando *perdemos la casa*, ante la imposibilidad de predicar un cambio de posición de un [EDIFICIO], lo que se predica es que *la casa* ‘ya no nos pertenece’ o que ‘ha dejado de existir’ por algún infortunio (un incendio, por ejemplo).

Los datos analizados han servido para corroborar que, como afirma De Miguel (2008), el verbo en las CVA no es meramente funcional y, por tanto, no está vacío, sino que tiene significado y que este varía en función del nombre con el que se combina y con el que comparte la tarea de predicar: de ahí que *perder el partido* se interprete como ‘no resultar vencedor’ mientras que *perder el avión* tiene un significado cercano a ‘no tomarlo’, y *perderse la carrera* puede significar ‘no participar en ella como corredor’ o ‘no verla’.

Los datos mostrados a lo largo del análisis han demostrado también, como adelantábamos en la introducción, que las combinaciones del verbo *perder* con los distintos tipos de complemento no son azarosas, sino que responden a ciertas restricciones: una persona, por ejemplo, puede *perder* prácticamente cualquier cosa (*Javier perdió {el lápiz/el dinero/la paciencia/el coche/la casa/una uña}*) excepto aquello que resulta esencial para su existencia, como comprobamos en §4.1.1.2 respecto de ciertas partes del cuerpo (*Javier perdió un ojo* frente a #*Javier perdió el hígado*). No obstante, cuando el sujeto que pierde algo es un objeto inanimado, ante la imposibilidad de poseer algo, este solo puede *perder* aquello que lo constituye de forma inalienable (*la playa*

*perdió arena por el fuerte temporal* frente a #*la playa perdió conchas por el fuerte temporal*) o una propiedad no intrínseca (*la habitación ha perdido luminosidad*).

A modo de resumen, en la siguiente tabla se recogen los significados básicos discriminados por nuestro análisis en función de los rasgos subléxicos que intervienen en la combinación:

[OBJETO] [-PREEXISTENTE]	No llegar a tener o existir
[OBJETO] [+PREEXISTENTE]	Dejar de existir (= ‘morir’)
[OBJETO] [+PREEXISTENTE]	Dejar de tener
[OBJETO] [+PREEXISTENTE] [+DESPLAZABLE]	Desconocer ubicación
[OBJETO] [+PREEXISTENTE] [+CONTINUO]	Tener menos cantidad
[OBJETO] [+PREEXISTENTE] [+CONTINUO] SUJETO [+CONTENEDOR]	Dejar salir su contenido poco a poco
[OBJETO] [+PREEXISTENTE] [+INSTRUMENTO]	Dejar de tener funcionalidad
[OBJETO] [+PREEXISTENTE] [+RELACIÓN]	Dejar de tener la relación
[EVENTO]	No participar en el evento

De esta forma, cuando *perder* se combina con un [OBJETO] pasa a significar ‘no llegar a tener o a existir’ si este tiene el rasgo [-PREEXISTENTE] (como en *perder una oportunidad*), o ‘dejar de tener o existir’ (*perder la casa por impago* o *perder la casa en un incendio*) si tiene el rasgo [+PREEXISTENTE].

Si, además del rasgo [+PREEXISTENTE], la entidad que se pierde tiene el rasgo [+DESPLAZABLE], esta puede significar ‘desconocer su ubicación’ (*perder las llaves*), y si tiene el rasgo [+CONTINUO] *perder* pasa a significar ‘tener menos’ (*perder brillantez*) o ‘dejar salir poco a poco su contenido’ si el sujeto del predicado tiene el rasgo [+CONTENEDOR] (*la rueda pierde aire*).

Cuando el verbo se combina con un objeto con el rasgo [+INSTRUMENTO] lo que se pierde es la funcionalidad (*perder la vista*, *perder un pulmón*); cuando lo que se pierde tiene el rasgo [+RELACIÓN], además de los significados ya señalados, obtenemos el de ‘dejar de tener esa relación’ (*perder un amigo*). Por último, cuando *perder* se combina con un [EVENTO] con el rasgo [+COMPETICIÓN] el verbo pasa a significar ‘no resultar

vencedor' (*perder la batalla*) mientras que, si no tiene dicho rasgo, el verbo pasa a significar 'no participar en el evento' de forma activa (*perderse la fiesta*) o como mero espectador (*perderse la caída*).

Como podemos apreciar, *perder* puede seleccionar distintos *qualia* de las palabras con las que se combina; cuando lo que se pierde no es el objeto en sí, como en *perder el oído*, *perder el novio* o *perder la carrera*, el verbo selecciona el QT del nombre y de ahí que lo que se pierda sea la funcionalidad de los mismos: cuando se *pierde un ojo*, se deja de ver, de la misma forma que cuando se *pierde un novio* uno deja de ejercer dicha función, y cuando se *pierde una carrera* lo que ocurre es que no realizamos el QT del nombre *carrera* (llegar a una meta antes que el resto). Por su parte, cuando el [OBJETO] no preexiste, *perder* selecciona el QA, de ahí que nunca llegue a existir para el referente del sujeto; cuando lo que se pierde es parte de una entidad, el *quale* seleccionado es el QC y si aquello que se pierde deja de existir, entonces *perder* selecciona el QF.

Nos gustaría añadir que, aunque aquí acaba nuestra investigación, no lo hacen las distintas posibilidades que ofrece el estudio lexicológico del verbo *perder*; aún quedan muchas combinaciones por analizar, especialmente aquellas en las que *perder* se combina con entidades abstractas entre las que se incluyen los nombres psicológicos como *miedo*, *vergüenza* o *respeto*. Además, salvo en las combinaciones de *perder* con los nombres que denotan propiedades (§4.1.3) y con las partes del cuerpo cuando estas se interpretan como entidades continuas (§4.1.1.5), no hemos podido detenernos mucho en el papel del determinante en estas combinaciones ni en qué es lo que hace que este pueda aparecer o no con determinados nombres.

Además, aunque la función *Thesaurus* de *Sketch Engine* no incluye entre los veinticinco lemas que más se parecen a *perder* el verbo estudiado por Montagna (2015):  *echar* (véase la figura 3 en §3.2.2), ambos verbos tienen en común un gran número de combinaciones entre las que se encuentran  *echar una película/perderse una película*;  *echar una fotografía/perder una fotografía*; o incluso  *echar una carrera/perderse una carrera*;  *echarse un novio/perder el novio*;  *echar los dientes/perder los dientes*;  *echar barriga/perder barriga* en las que se refleja una relación de antonimia entre ambos verbos. Sería interesante, por tanto, una comparación de las combinaciones de ambos verbos e incluso una comparación a tres bandas entre *perder*,  *echar* y  *ganar* para determinar con qué verbo comparte más contextos ( *echar barriga* frente a *perder barriga* y  *ganar peso* frente a *perder peso*, por ejemplo).

Asimismo, con un poco más de tiempo, podríamos comparar cuántas de las veintisiete acepciones que incluye el DLE en la entrada de *perder* (véase el anexo) pueden explicarse con los rasgos que hemos identificado en nuestro análisis y, de esta forma, podríamos intentar proponer una entrada que incluya, en la medida de lo posible, todos los posibles sentidos de *perder* en función de sus rasgos subléxicos.

Aunque no hemos podido explorar todas estas posibilidades, que han de quedar pendientes para un estudio futuro, los resultados obtenidos nos han permitido demostrar el alcance de la teoría en la que se inscribe nuestra investigación (la TLG), la cual nos ha proporcionado las herramientas necesarias para explicar la polisemia del verbo *perder* en su variada combinatoria. Los resultados avalan, además, la propuesta de existencia de una estructura interna o subléxica en las palabras, la existencia de una definición mínima en estas, en tanto que se ha podido identificar un significado común que apenas varía en los significados de las combinaciones analizadas, y la de los mecanismos de concordancia léxica cuya operación desencadena los distintos significados del verbo *perder* en función de los rasgos de los nombres con los que se construye en los diferentes contextos. En suma, el análisis propuesto puede tener, creemos, consecuencias de interés tanto en el ámbito teórico como en el terreno experimental o aplicado, bien para los estudios sobre procesamiento y adquisición bien para el campo de la enseñanza de segundas lenguas y la lexicografía.



## ANEXO

### Definiciones del DLE (23<sup>a</sup> edición)

<i>Agua</i>	Pág. 89	<i>Amigo</i>	Pág. 89
<i>Avión</i>	Pág. 89	<i>Barriga</i>	Pág. 89
<i>Camión</i>	Pág. 89	<i>Carrera</i>	Pág. 89
<i>Casa</i>	Pág. 90	<i>Cine</i>	Pág. 90
<i>Coche</i>	Pág. 90	<i>Dedo</i>	Pág. 90
<i>Día</i>	Pág. 91	<i>Diente</i>	Pág. 91
<i>Discusión</i>	Pág. 91	<i>Espalda</i>	Pág. 91
<i>Fiesta</i>	Pág. 91	<i>Flor</i>	Pág. 92
<i>Gasolina</i>	Pág. 92	<i>Llave</i>	Pág. 92
<i>Oído</i>	Pág. 92	<i>Ojo</i>	Pág. 93
<i>Película</i>	Pág. 93	<i>Perder</i>	Pág. 93
<i>Periódico</i>	Pág. 94	<i>Playa</i>	Pág. 94
<i>Profesor</i>	Pág. 94	<i>Resorte</i>	Pág. 94
<i>Reunión</i>	Pág. 94	<i>Rodilla</i>	Pág. 94
<i>Rueda</i>	Pág. 94	<i>Silla</i>	Pág. 95
<i>Tubería</i>	Pág. 95	<i>Vista</i>	Pág. 95



### **agua**

Del lat. aqua. **1.** f. Líquido transparente, incoloro, inodoro e insípido en estado puro, cuyas moléculas están formadas por dos átomos de hidrógeno y uno de oxígeno, y que constituye el componente más abundante de la superficie terrestre y el mayoritario de todos los organismos vivos. (Fórm. H<sub>2</sub>O). **2.** f. Líquido que se obtiene por infusión, disolución o emulsión de flores, plantas o frutos, empleado como refresco o en medicina y perfumería. Agua de azahar, de cebada, de limón. **3.** f. lluvia (|| acción de llover). U. t. en pl. con el mismo significado que en sing. **4.** f. lágrimas (|| gotas de la glándula lagrimal). Se le llenaron los ojos de agua. U. t. en pl. con el mismo significado que en sing. **5.** f. Vertiente de un tejado. Una cubierta a dos aguas. **6.** f. Mar. marea (|| movimiento periódico de las aguas del mar). **7.** f. Mar. Rotura, grieta o agujero por donde entra en la embarcación el agua en que ella flota. Abrirse, descubrirse un agua. **8.** f. pl. Visos u ondulaciones que tienen algunas telas, plumas, piedras, maderas, etc. **9.** f. pl. Visos o destellos de las piedras preciosas. **10.** f. pl. Manantial de aguas mineromedicinales. **11.** f. pl. agua mineromedicinal. El balneario es famoso por sus aguas. **12.** f. pl. Zona marítima próxima a la costa de un lugar. Naufragó en aguas de Cartagena. **13.** f. pl. Mar. Corrientes del mar. Las aguas tiran o van hacia tal parte. **14.** f. pl. Mar. Estela o camino que ha seguido un buque. Buscar, ganar, seguir las aguas de un buque. **15.** interj. jerg. U. para avisar de la presencia de cualquier tipo de autoridad. **16.** interj. Mar. hombre al agua.

### **amigo, ga**

Del lat. amīcus. Sup. irreg. amicísimo; reg. amiguísimo. **1.** adj. Que tiene relación de amistad. U. t. c. s. **2.** adj. amistoso (|| perteneciente a la amistad). **3.** adj. Dicho de una cosa: Propia de la persona amiga. **4.** adj. Que gusta mucho de algo. Es amigo de traspasar. U. t. c. s. Los amigos del silencio disfrutarán en este bosque. **5.** adj. poét. Dicho de una cosa: Propicia, benigna, grata. El cielo dio su amiga sombra al peregrino. **6.** m. y f. U. para dirigirse a una persona, aunque no se conozca o no haya relación de amistad. **7.** m. y f. U. en cartas como tratamiento afectuoso, aunque no haya propiamente relación de amistad. **8.** m. y f. amante (|| persona que mantiene con otra una relación amorosa). **9.** f. p. us. Maestra de escuela de niñas. **10.** f. And. y Méx. Escuela de párvulos.

### **avión**

Del fr. avion, y este der. del lat. avis 'ave1'. **1.** m. Aeronave más pesada que el aire, provista de alas, cuya sustentación y avance son consecuencia de la acción de uno o varios motores.

### **barriga**

Quizá de barrica. **1.** f. vientre (|| cavidad del cuerpo de los vertebrados). **2.** f. Región exterior del cuerpo humano correspondiente al abdomen, especialmente si es abultado. **3.** f. Parte abultada de una vasija, columna, etc. **4.** f. Comba que hace una pared. **5.** f. coloq. Embarazo de la mujer gestante. **6.** f. coloq. p. us. vientre (conjunto de vísceras).

### **camión**

Del fr. camion. **1.** m. Vehículo de cuatro o más ruedas que se usa para transportar grandes cargas. **2.** m. Méx. autobús.

### **carrera**

Del lat. vulg. \*carraria, der. del lat. carrus 'carrol'. **1.** f. Acción de correr las personas o los animales. **2.** f. Competición de velocidad entre personas que corren, conducen vehículos o montan animales. **3.** f. Competición de velocidad entre animales adiestrados, como galgos, avestruces, etc. **4.** f. Línea de llegada de una carrera. **5.** f. Cada uno de los servicios que hace un taxi o un vehículo de alquiler transportando clientes de un punto a otro. **6.** f. Conjunto de

estudios, generalmente universitarios, que habilitan para el ejercicio de una profesión. **7.** f. Profesión o actividad que exige una formación académica previa y, generalmente, la superación de un concurso público para acceder a aquella. Siguió la carrera de las armas. Cubrieron su puesto con un diplomático de carrera. **8.** f. Curso profesional de relieve. La carrera de un cantante, de un futbolista. **9.** f. Ejercicio de una profesión o actividad. Un médico con largos años de carrera. **10.** f. por antonom. p. us. carrera diplomática. Ha terminado los estudios de derecho y quiere entrar en LA carrera. **11.** f. Sitio destinado para correr. **12.** f. Curso de los astros. **13.** f. Camino real o carretero. **14.** f. Calle que fue antes camino. La carrera de San Jerónimo. **15.** f. Trayecto o recorrido señalado para un desfile, procesión, etc. **16.** f. Línea regular de navegación. **17.** f. Conjunto o serie de cosas puestas en orden o en hilera. Carrera de árboles. **18.** f. Serie de puntos que se sueltan en una media o en otra prenda de tejido análogo. **19.** f. crencha (|| raya que divide el cabello). **20.** f. Camino o curso que se sigue en las acciones. **21.** f. Transcurso de la vida humana. **22.** f. Camino, medio o modo de hacer algo. **23.** f. Fiesta de parejas o apuestas, que se hacía a pie o a caballo para diversión o para probar la ligereza. **24.** f. Arq. Viga horizontal para sostener otras, o para enlace de las construcciones. **25.** f. Danza y Mús. carrerilla. **26.** f. Dep. En béisbol, recorrido que hace el bateador por las diferentes bases tras golpear la pelota. **27.** f. Mec. En un mecanismo, recorrido de una pieza móvil; p. ej., el de un pistón en el cilindro de un motor. **28.** f. pl. Competición de velocidad entre caballos montados por yoqueis. Un día en las carreras.

### ***casa***

Del lat. casa 'choza'. **1.** f. Edificio para habitar. Una casa de ocho plantas. **2.** f. Edificio de una o pocas plantas destinado a vivienda unifamiliar, en oposición a piso. Quieren vender el piso y comprarse una casa. **3.** f. piso (|| vivienda). Mi casa está en el 3.º C. **4.** f. Edificio, mobiliario, régimen de vida, etc., de alguien. Echo de menos las comodidades de casa. **5.** f. familia (|| grupo de personas emparentadas entre sí). **6.** f. Descendencia o linaje que tiene un mismo apellido y viene del mismo origen. **7.** f. Establecimiento industrial o mercantil. Esta casa es la más antigua en su ramo. **8.** f. Institución de carácter sociocultural y recreativo que agrupa a personas con vínculos geográficos o intereses comunes, y su sede. Casa de Galicia, de la cultura. **9.** f. escaque (|| casilla del tablero de ajedrez). **10.** f. En el juego de tablas reales, cada uno de los semicírculos laterales cortados en el mismo tablero, en donde se van colocando las piezas. **11.** f. cabaña (|| espacio de la mesa de billar). **12.** f. Estados, vasallos y rentas que poseía un señor. **13.** f. Ast. Hueco de la madreña. **14.** f. pl. Arg. Caserío de una estancia. **15.** f. pl. Chile. casa principal de un fundo.

### ***cine***

Acort. de cinematógrafo. **1.** m. Local o sala donde como espectáculo se exhiben las películas cinematográficas. **2.** m. Técnica, arte e industria de la cinematografía. **3.** m. Conjunto de películas cinematográficas.

### ***coche***

Del húngaro kocsi 'carruaje'. **1.** m. Automóvil destinado al transporte de personas y con capacidad no superior a siete plazas. **2.** m. Carruaje de cuatro ruedas de tracción animal, con una caja, dentro de la cual hay asiento para dos o más personas. **3.** m. Vagón del tren o del metro.

### ***dedo***

Del lat. digitus. **1.** m. Cada uno de los cinco apéndices articulados en que terminan la mano y el pie del hombre y, en el mismo o menor número, de muchos animales. **2.** m. Medida de longitud, duodécima parte del palmo, que equivale a unos 18 mm. **3.** m. Medida de diez

nudillos para llevar con cuenta la labor de la media o calceta. **4.** m. Porción de una cosa, del ancho aproximado de un dedo. **5.** m. Mec. Pieza cuyo extremo sirve para empujar a otra.

### *día*

Del lat. dies. **1.** m. Período de 24 horas, correspondiente al tiempo que la Tierra emplea en dar una vuelta completa sobre su eje. **2.** m. Seguido de un complemento especificador, jornada en que se conmemora una determinada festividad o que se dedica a alguien o algo. Día DE los Inocentes, DE la Constitución. **3.** m. Onomástica o cumpleaños de una persona. U. t. en pl. con el mismo significado que en sing. Hoy son los días de Eugenio. **4.** m. Período de tiempo comprendido entre el amanecer y el ocaso, durante el cual hay claridad solar. Ahora los días son más cortos. **5.** m. Estado atmosférico que hay durante el día o gran parte de él. Hace un día despejado. **6.** m. Momento, ocasión. El día que te suban el sueldo te darán una alegría. **7.** m. pl. Período de tiempo, época. Fueron días de luchas continuadas. **8.** m. pl. Vida o existencia de alguien. Terminó sus días allí.

### *diente*

Del lat. dens, dentis. **1.** m. Cuerpo duro que, engastado en las mandíbulas del hombre y de muchos animales, queda descubierto en parte, para servir como órgano de masticación o de defensa. **2.** m. Cada una de las puntas que a los lados de una escotadura tienen en el pico ciertos pájaros. **3.** m. adaraja. **4.** m. Cada una de las puntas o resaltos que presentan algunas cosas y en especial ciertos instrumentos o herramientas. Diente de sierra, de rueda, de peine. **5.** m. Cada uno de los picos que quedan en los bordes de los sellos de correos y en el de ciertos documentos que están unidos a la matriz, cuando se los separa por el trepado. **6.** m. Impr. Huella que se advierte cuando, por estar mal apuntado el pliego, no se corresponden las planas del blanco con las de la retiración.

### *discusión*

Del lat. discussio, -ōnis. **1.** f. Acción y efecto de discutir. **2.** f. Análisis o comparación de los resultados de una investigación, a la luz de otros existentes o posibles.

### *espalda*

Del lat. tardío spathūla 'omóplato', 'espátula', dim. de spatha 'pala'. **1.** f. Parte posterior del cuerpo humano, desde los hombros hasta la cintura. U. t. en pl. con el mismo significado que en sing. **2.** f. Parte posterior del tronco de un animal. **3.** f. En un équido, conjunto de las dos partes de las patas delanteras que, bajando de la cruz hacia las manos, forma el pecho. **4.** f. Parte del vestido que corresponde a la espalda. **5.** f. Parte posterior de un edificio. El cine está a la espalda del museo. U. t. en pl. con el mismo significado que en sing. **6.** f. Dep. Estilo de natación similar al crol, pero en el que el nadador va con la espalda hacia abajo. **7.** f. desus. espaldón (|| barrera para resistir el empuje de las tierras o las aguas). **8.** f. pl. desus. Cuerpo armado que protege la retaguardia de una expedición.

### *fiesta*

Del lat. festa, pl. de festum. **1.** f. Día en que, por disposición legal, no se trabaja. Hoy es fiesta, pero tengo guardia. **2.** f. Día que una religión celebra con especial solemnidad dedicándolo a Dios o conmemorando un hecho o figura religiosos. La fiesta DE la Ascensión, DE la Pascua. **3.** f. Seguido de un complemento especificador, jornada en que se celebra algo o que se dedica a alguien o algo. Mañana se celebra la Fiesta del Trabajo. **4.** f. Acto o conjunto de actos organizados para la diversión o disfrute de una colectividad. **5.** f. Reunión de gente para celebrar algo o divertirse. Voy a organizar una fiesta en casa. **6.** f. Diversión o regocijo. A los jóvenes les gusta demasiado la fiesta. **7.** f. coloq. Descanso laboral que se hace en un día que no es festivo. En el trabajo hoy nos han dado fiesta. **8.** f. coloq. Palabra o gesto cariñosos. U.

m. en pl. El perrito vino a hacernos fiestas. **9.** f. coloq. desus. Chanza, broma. **10.** f. pl. Sucesión de varios días de fiesta en que se celebra una solemnidad. Pasaré las fiestas navideñas en el pueblo.

### *flor*

Del lat. flos, floris. **1.** f. Brote de muchas plantas, formado por hojas de colores, del que se formará el fruto. **2.** f. Bot. Brote reproductor de las plantas fanerógamas, y, por ext., de muchas otras, que consta de hojas fértiles, los carpelos y estambres, y hojas no fértiles, acompañantes, que forman el perianto. **3.** f. Parte mejor y más escogida de algo. Flor del ejército. Pan de flor. La flor de la harina. **4.** f. virginidad. **5.** f. Piropo, requiebro. U. m. en pl. **6.** f. Polvillo que tienen ciertas frutas como las ciruelas, las uvas, etc. **7.** f. Nata que hace el vino en lo alto de la vasija. **8.** f. Dulce que imita en su forma a la flor, hecho con huevos, leche y harina, que se fríe en aceite y se rocía con azúcar o miel. **9.** f. Irisaciones que se producen en las láminas delgadas de metales, cuando pasan candentes por el agua. **10.** f. Juego de naipes que presenta distintas variedades. **11.** f. En algunos juegos de naipes, reunión de tres cartas del mismo palo. **12.** f. En las pieles adobadas, parte exterior, que admite pulimento, a distinción de la llamada carnaza. **13.** f. Arg. alcachofa (|| pieza agujereada de la ducha). **14.** f. p. us. Menstruación de la mujer. **15.** f. desus. Trampa y engaño que se hace en los juegos de naipes o de dados.

### *gasolina*

Del ingl. gasoline, de gas 'gas', -ol '-oil' e -ine '-ina'. **1.** f. Mezcla de hidrocarburos líquidos volátiles e inflamables, más ligeros que el gasóleo, obtenidos de la destilación del crudo de petróleo y su posterior tratamiento químico, que se usa como combustible en algunos tipos de motores.

### *llave*

Del lat. clavis. **1.** f. Instrumento, comúnmente metálico, que, introducido en una cerradura, permite activar el mecanismo que la abre y la cierra. **2.** f. Herramienta que sirve para apretar o aflojar tuercas. **3.** f. llave de paso. **4.** f. En las armas de fuego portátiles antiguas, mecanismo que provocaba el disparo. **5.** f. Instrumento de metal que consiste en un cilindro pequeño con taladro, generalmente de sección cuadrangular en su parte interior, y que sirve para dar cuerda a los relojes. **6.** f. Mecanismo, generalmente de metal, colocado en algunos instrumentos musicales de viento, y que, movido por los dedos, abre o cierra el paso del aire, produciendo diferentes sonidos. **7.** f. Cuña que asegura la unión de dos piezas de madera o de hierro, encajada entre ellas. **8.** f. Instrumento usado por los dentistas para arrancar las muelas. **9.** f. Signo ortográfico auxiliar en forma de ballesta ( { } ), que se emplea, normalmente como signo simple, en la realización de esquemas y cuadros sinópticos para agrupar los elementos que se encuentran a un mismo nivel, y, como signo doble, para encerrar alternativas; p. ej., Prometió {venir / que vendría}. **10.** f. En ciertas clases de lucha, lance que consiste en hacer presa en el cuerpo del adversario, o en alguna parte de él, para inmovilizarlo o derribarlo. **11.** f. Asignatura cuya aprobación previa se requiere para poder examinarse de otras. **12.** f. Principio o medio que facilita el conocimiento de algo. **13.** f. Cosa que sirve de resguardo o defensa a otra u otras. Esta plaza es llave del reino. **14.** f. Resorte o medio para quitar los estorbos o dificultades que se oponen a la consecución de un fin. **15.** f. Ingen. Porción de roca o mineral que se deja cortada en forma de arco para que sirva de fortificación en las minas. **16.** f. Mús. clave (|| signo del pentagrama).

### *oído*

Del lat. audītus. **1.** m. Sentido corporal que permite percibir los sonidos. **2.** m. Cada uno de los órganos que sirven para la audición. **3.** m. Aptitud para percibir y reproducir los temas y

melodías musicales. Fulano tiene buen oído. **4.** m. Agujero que en la recámara tienen algunas armas de fuego para comunicar este a la carga. **5.** m. Orificio que se deja en el taco de un barreno para colocar la mecha.

### *ojo*

Del lat. *ocūlus*. **1.** m. Órgano de la vista en el hombre y en los animales. **2.** m. Parte visible del ojo en la cara. **3.** m. Agujero que tiene la aguja para que entre el hilo. **4.** m. Abertura o agujero que atraviesa de parte a parte alguna cosa. **5.** m. Anillo que tienen las herramientas para que entren por él los dedos o el astil o mango con que se manejan para trabajar. **6.** m. Cada uno de los anillos de la tijera en los que entran los dedos. **7.** m. Anillo, generalmente elíptico, por donde se agarra y hace fuerza en la llave para mover el pestillo de la cerradura. **8.** m. Agujero por donde se mete la llave en la cerradura. **9.** m. Abertura que tienen algunas letras cuando en todo o en parte llevan una curva cerrada. **10.** m. Manantial que surge en un llano. **11.** m. Cada una de las gotas de aceite o grasa que nadan en otro líquido. **12.** m. Círculo de colores que tiene el pavo real en la extremidad de cada una de las plumas de la cola. **13.** m. Espacio entre dos estribos o pilas de un puente. **14.** m. Boca abierta en el muro de ciertos molinos para dar entrada al agua que pone en movimiento la rueda. **15.** m. Mano que se da a la ropa con el jabón cuando se lava. **16.** m. Palabra que se pone como señal al margen de manuscritos o impresos para llamar la atención hacia algo. **17.** m. Cada uno de los huecos o cavidades que tienen dentro de sí el pan, el queso y otras cosas esponjosas. **18.** m. Agujero redondo o alargado que en la parte superior del pie tienen algunas balanzas para ver al través si el fiel está perpendicular o caído. **19.** m. Cada uno de los espacios de la red de mallas. **20.** m. Aptitud singular para apreciar certera y fácilmente las circunstancias que concurren en algún caso o para calcular magnitudes. Tener ojo para tratar con los subordinados. Tener buen ojo para las distancias. **21.** m. Atención, cuidado o advertencia que se pone en algo. **22.** m. Impr. Grueso en los caracteres tipográficos, que puede ser distinto en los de un mismo cuerpo. **23.** m. Impr. Relieve de los tipos, que impregnado en tinta produce la impresión. **24.** m. pl. U. por expresión de gran cariño o por el objeto de él. Mis ojos. Sus ojos. Ojos míos. **25.** interj. U. para llamar la atención sobre algo.

### *película*

Del lat. *pellicūla*. **1.** f. Piel delgada y delicada. **2.** f. Capa delgada que se forma sobre algunas cosas o las recubre. **3.** f. Telilla que a veces cubre ciertas heridas y úlceras. **4.** f. Pellejo, hollejo de la fruta. **5.** f. Cinta de celuloide preparada para ser impresionada fotográficamente. **6.** f. Cinta de celuloide que contiene una serie de imágenes fotográficas que se proyectan en la pantalla del cinematógrafo o en otra superficie adecuada. **7.** f. Obra cinematográfica. **8.** f. C. Rica. apariencia (|| cosa que parece y no es). No hagan caso a las amenazas del jefe; ese hombre es pura película.

### *perder*

Del lat. *perdere*. **1.** tr. Dicho de una persona: Dejar de tener, o no hallar, aquello que poseía, sea por culpa o descuido del poseedor, sea por contingencia o desgracia. **2.** tr. Desperdiciar, disipar o malgastar algo. **3.** tr. No conseguir lo que se espera, desea o ama. **4.** tr. Ocasionar un daño a las cosas, desmejorándolas o desluciéndolas. **5.** tr. Ocasionar a alguien ruina o daño en la honra o en la hacienda. **6.** tr. No obtener lo que se disputa en un juego, una batalla, una oposición, un pleito, etc. U. t. c. intr. **7.** tr. Dicho de un recipiente: Dejar salir poco a poco su contenido. Esta rueda pierde aire. **8.** tr. Padecer un daño, ruina o disminución en lo material, inmaterial o espiritual. **9.** tr. Decaer del concepto, crédito o estimación en que se estaba. U. t. c. intr. **10.** tr. Faltar a una obligación o hacer algo en contrario. Perder el respeto, la cortesía. **11.** intr. Dicho de una tela: Desteñirse, bajar de color cuando se lava. **12.** intr. Empeorar de aspecto o de salud. **13.** prnl. Dicho de una persona: Errar el camino o rumbo que llevaba. **14.**

prnl. No hallar camino ni salida. Perderse en un bosque, en un laberinto. **15.** prnl. No hallar modo de salir de una dificultad. **16.** prnl. Conturbarse o arrebatarse sumamente por un accidente, sobresalto o pasión, de modo que no pueda darse razón de sí. **17.** prnl. Entregarse ciegamente a los vicios. **18.** prnl. Borrarse el tema o ilación en un discurso. **19.** prnl. No percibirse algo por el sentido que a ello concierne, especialmente el oído y la vista. **20.** prnl. No aprovecharse algo que podía y debía ser útil, o aplicarse mal para otro fin. U. t. c. tr. **21.** prnl. naufragar (|| irse a pique). **22.** prnl. Ponerse a riesgo de perder la vida o sufrir otro grave daño. **23.** prnl. Amar mucho o con ciega pasión a alguien o algo. **24.** prnl. Dicho de aquello que se apreciaba o se ejercitaba: Dejar de tener uso o estimación. **25.** prnl. Padecer un daño o ruina espiritual o corporal. **26.** prnl. Dicho de las aguas corrientes: Ocultarse o filtrarse debajo de tierra o entre peñas o hierbas. **27.** prnl. desus. Dicho de una mujer: Quedar sin honra.

### ***periódico, ca***

Del lat. *periodicus*, y este del gr. *περιοδικός* *periodikós*. **1.** adj. Que guarda período determinado. **2.** adj. Que se repite con frecuencia a intervalos determinados. **3.** adj. Dicho de un impreso: Que se publica con determinados intervalos de tiempo. U. m. c. s. m. **4.** adj. Fís. Dicho de un fenómeno: De fases que se repiten con regularidad. **5.** adj. Mat. Dicho de una fracción decimal: Que tiene período. **6.** m. Publicación que sale diariamente.

### ***playa***

Del lat. *tardío plagia*. **1.** f. Ribera del mar o de un río grande, formada de arenales en superficie casi plana. **2.** f. Porción de mar contigua a la playa. **3.** f. Arg., Bol., Par., Perú y Ur. Espacio plano, ancho y despejado, destinado a usos determinados en los poblados y en las industrias de mucha superficie. Playa de estacionamiento. Playa de maniobras.

### ***profesor, ra***

Del lat. *professor*, -ōris. **1.** m. y f. Persona que ejerce o enseña una ciencia o arte.

### ***resorte***

Del fr. *ressort*. **1.** m. Mecanismo que utiliza un muelle para almacenar energía que se libera bruscamente al soltarlo. **2.** m. Fuerza elástica de algo. **3.** m. Medio material o inmaterial de que alguien se vale para lograr un fin.

### ***reunión***

**1.** f. Acción y efecto de reunir. **2.** f. Conjunto de personas reunidas.

### ***rodilla***

Del lat. *tardío rotella* 'ruedecita', dim. de *rota* 'rueda'. **1.** f. Zona donde se une el muslo con la parte inferior de la pierna. **2.** f. Región prominente de la rodilla. **3.** f. En los cuadrúpedos, unión del antebrazo con la caña. **4.** f. rodete (|| rosca para llevar peso sobre la cabeza). **5.** f. Paño basto u ordinario, regularmente de lienzo, que sirve para limpiar, especialmente en la cocina.

### ***rueda***

Del lat. *rota*. **1.** f. Pieza mecánica en forma de disco que gira alrededor de un eje. **2.** f. Círculo o corro de personas o cosas. **3.** f. signo rodado. **4.** f. pez luna. **5.** f. Despliegue en abanico que hace el pavo con las plumas de la cola. **6.** f. Tajada circular de ciertas frutas, carnes o pescados. **7.** f. Turno, vez, orden sucesivo. **8.** f. Partida de billar que se juega entre tres, y en que cada uno de los jugadores va cada mano contra los otros dos. **9.** f. Especie de tontillo de lana o cerdas, que se ponía en los pliegues de las casacas de los hombres para ahuecarlas y

mantenerlas firmes. **10.** f. Impr. Círculo que se hace con los rimeros de los distintos pliegos de una obra impresa, a fin de ir sacándolos por su orden para formar cada tomo. **11.** f. germ. Escudo pequeño de madera o corcho con borde metálico y cazoleta en medio.

### ***silla***

Del lat. sella. **1.** f. Asiento con respaldo, por lo general con cuatro patas, y en que solo cabe una persona. **2.** f. silla de niño. **3.** f. Aparejo para montar a caballo, formado por una armazón de madera, cubierta generalmente de cuero y rellena de crin o pelote. **4.** f. sede (|| asiento de un prelado). **5.** f. Dignidad de papa y otras eclesiásticas. **6.** f. coloq. ano.

### ***tubería***

**1.** f. Conducto formado de tubos por donde se lleva el agua, los gases combustibles, etc. **2.** f. Conjunto de tubos. **3.** f. Fábrica, taller o comercio de tubos.

### ***vista***

Del lat. tardío \*vista, der. del lat. vidēre 'ver!'. **1.** f. Sentido corporal con que los ojos perciben algo mediante la acción de la luz. **2.** f. Conjunto de los órganos de la visión. La pantalla de la computadora fatiga la vista. **3.** f. visión (|| acción de ver). La vista del incendio me impresionó. **4.** f. Aspecto o disposición de las cosas que se ven. Colocados así los muebles tienen mejor vista. **5.** f. Panorama que se ofrece al espectador desde un punto. U. t. en pl. con el mismo significado que en sing. Una ventana con muy buenas vistas. **6.** f. Representación pictórica o fotográfica de un lugar o monumento. Una vista del Partenón. **7.** f. Conocimiento claro de las cosas. **8.** f. Intento o propósito. **9.** f. Parte de una cosa que no se oculta a la vista; p. ej., la parte de la teja, pizarra u hoja de plomo que queda fuera de los solapos; los puños, cuello y pechera de una camisola; las vueltas que guarnecen por delante una americana, un abrigo, etc. **10.** f. Mirada superficial o ligera. **11.** f. Sagacidad para descubrir algo que otros no ven. Tiene mucha vista. **12.** f. Der. Comparecencia ante un juez o tribunal en la que las partes exponen los fundamentos de sus respectivas pretensiones. **13.** f. desus. visera (|| parte del yelmo). **14.** f. pl. Concurrencia de dos o más personas que se ven para fin determinado. **15.** f. pl. Regalos que recíprocamente se hacen los novios. **16.** f. pl. Ventana, puerta u otra abertura en los edificios, por donde entra la luz para ver. **17.** f. pl. Galerías, ventanas u otros huecos de pared, por donde desde un edificio se ve lo exterior. **18.** m. Empleado de aduanas a cuyo cargo está el control de las mercancías.

## BIBLIOGRAFÍA

### 1. Referencias de obras lexicográficas y corpus lingüísticos

Bosque, I. (dir.) (2004). *Redes. Diccionario combinatorio del español contemporáneo*. Madrid: SM.

Real Academia Española. Banco de datos (CORPES XXI) [en línea]. *Corpus del español del siglo XXI*. <<http://web.frl.es/CORPES/view/inicioExterno.viewl>>

Real Academia Española. Banco de datos (CREA) [en línea]. *Corpus de referencia del español actual*. <<http://corpus.rae.es/creanet.html>>

Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (RAE/ASALE). *Diccionario de la lengua española (DLE)*, 23ª edición, 2014 Madrid, Espasa.

Sketch Engine. Lexical Computing Ltd., dir. A. Kilgarriff. <[www.sketchengine.co.uk](http://www.sketchengine.co.uk)>

### 2. Referencias bibliográficas

Alonso Ramos, M. (1997). Coocurrencia léxica y descripción lexicográfica del verbo DAR: hacia un tratamiento de los verbos soporte. *Zeitschrift für Romanische Philologie*, 113, III, 380-417.

Barrios Rodríguez, M<sup>a</sup> A. (2010). El dominio de las funciones léxicas en el marco de la teoría sentido-texto. En *Estudios de Lingüística del Español*, Vol. 30.

Batiukova, O., De Miguel E. (2013). Tratamiento lexicográfico de verbos amplios de movimiento. *Actas del XLI Simposio Internacional de la Sociedad Española de Lingüística*. Valencia: Universitat de València, 439-450.

Bosque, I. (1989): *Las categorías gramaticales: relaciones y diferencias*. Madrid: Síntesis.

Bosque, I. (1999). El nombre común. En Bosque, I. y V. Demonte (eds.), *Gramática descriptiva de la lengua española*, (pp. 3-76). Madrid: Espasa.

- Bosque, I. (2001). On the Weight of Light Verb Predicates. En J. Herschenson, K. Zagana y E. Mallén (eds.), *Features and Interfaces in Romance* (pp. 23-38). Amsterdam: John Benjamins.
- Bosque I. (2004). Combinatoria y significación. Algunas reflexiones, En I. Bosque (dir.) *Redes. Diccionario combinatorio del español contemporáneo*. Madrid: SM
- Cohen, J. (1986): How is Conceptual Innovation Possible? *Erkenntnis*, 25, 221-238.
- De Miguel, E. (1999). El aspecto léxico. En I. Bosque y V. Demonte (coords.), *Gramática descriptiva de la lengua española* (pp. 2977-3060). Madrid: Espasa Calpe.
- De Miguel, E. (2006). Tensión y equilibrio semántico entre nombres y verbos: el reparto de la tarea de predicar. En Villayandre, M. (ed.), *Actas del XXXV Simposio de la Sociedad Española de Lingüística*, (pp. 1289–1313) León: Ediciones del Dpto. de Filología Hispánica y Clásica, Universidad de León.
- De Miguel, E. (2007). El peso relativo de los nombres y los verbos: cambios, ampliaciones, reducciones y pérdidas del significado verbal. En I. Delgado y A. Puigvert (eds.), *Ex admiratione et amicitia. Homenaje a Ramón Santiago* (pp. 295-326). Madrid: Ediciones del Orto.
- De Miguel, E. (2008) Construcciones con verbos de apoyo en español. De cómo entran los nombres en la órbita de los verbos. En I. Olza Moreno, M. Casado Velarde y R. González Ruiz (eds.), *Actas del XXXVII Simposio Internacional de la SEL* (pp. 567-578). Pamplona: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.
- De Miguel, E. (2009). La teoría del Lexicón Generativo. En E. De Miguel (Ed.), *Panorama de la lexicología* (pp. 337-366). Barcelona: Ariel.
- De Miguel, E. (2011). En qué consiste ser verbo de apoyo. En V. Escandell, M. Leonetti y C. Sánchez (eds.), *60 Problemas de Gramática (dedicados a Ignacio Bosque)*, (pp. 139-146). Madrid: Akal.
- De Miguel, E. (2012). Verbos de movimiento en predicaciones sin desplazamiento espacial. *Verba Hispanica (Ljubljana)* XX/1, 185-207.
- De Miguel, E. (2014). La lexicología en España. Tendencias y proyectos en curso. En R. García Pérez (dir.), *La lexicologie en Espagne: de la lexicologie à la lexicographie, monográfico de Cahiers de lexicologie*, 1, 104, 17-44.

- De Miguel, E. (2015). Los nombres psicológicos: propuesta de análisis en términos subléxicos. En R. Marín (Ed.), *Los predicados psicológicos* (pp. 211-248). Madrid: Visor.
- De Miguel, E. y Fernández Lagunilla, M. (2007). La naturaleza léxica del aspecto composicional. En *Actas del VI congreso de lingüística general (2004)*, Madrid, Arco/Libros-Universidad de Santiago de Compostela, vol. II, tomo I, 1767-1778.
- Enfield, N. J., Asifa Majid y Miriam van Staden (2006). Cross-linguistic Categorisation of the Body: Introduction, *Language Sciences*, 28, 137-147.
- Kilgarriff, A., Rychly, P., Smrz, P., y Tugwell, D. (2004). The Sketch Engine. En *Proceedings of the 11th EURALEX International Congress (Lorient, France)*. 105-116.
- Lenz, R. (1920): *La oración y sus partes. Estudios de gramática general y castellana*. Madrid: Revista de Filología Española.
- Luo, Y. (2016). *Verbos de desplazamiento en español y en chino: un análisis subléxico de su significado y sus extensiones semánticas* (Tesis doctoral), Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.
- Marín R. y Sánchez Marco C. (2012). Verbos y nombres psicológicos. Juntos y revueltos. *Borealis. An International Journal of Hispanic Linguistics* 1/2, 91-108.
- McClure, E.F., 1975. Ethno-anatomy: the structure of the domain. *Anthropological Linguistics* 17, 78–88. 113, 169–193. Citado en Enfield (2006)
- Mel'čuk, I. (1998). Collocations and Lexical Functions. En A. P. Cowie (ed.). *Phraseology. Theory, analysis and applications* (pp. 23-53). Oxford: Clarendon Press.
- Mendivil J. L. (1999). *Las palabras disgregadas. Sintaxis de las expresiones idiomáticas y los predicados complejos*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Montagna, D. (2015). *Eventos y entidades que se pueden echar: combinatoria léxica y representación del significado de un verbo polisémico* (Tesis doctoral), Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.
- Pustejovsky, J. (1991). The Generative Lexicon. *Computational Linguistics* 17(4), 409-441.
- Pustejovsky, J. (1995). *The Generative Lexicon*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Pustejovsky, J. (2006). Type Theory and Lexical Decomposition. *Journal of Cognitive Science*, 6, 39-76.
- Pustejovsky, J. (2008). From Concepts to Meaning: The Role of Lexical Knowledge, ponencia presentada en *The 18th International Congress of Linguistics*, July 21-26, Seoul, Korea.
- Pustejovsky, J., Bouillon, P., Isahara, H., Kanzaki, K. y Lee, C. (eds.) (2012). *Advances in Generative Lexicon Theory (Text, Speech and Language Technology)*, Nueva York: Springer.
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (RAE/ASALE) (2010). *Nueva gramática de la lengua Española: Manual*. Madrid: Espasa Libros
- Sanromán Vilas, B. (2003). *Semántica, sintaxis y combinatoria léxica de los nombres de emoción en español* (Tesis doctoral), Helsinki: Universidad de Helsinki.
- Sanromán Vilas, B. (2005). Individual-Level and Stage-Level Predicates: The Spanish Emotion Nouns. En Apresjan, Ju. y L. Iomdin (eds.), *East West Encounter: Second International Conference on Meaning Text Theory* (pp. 417-431). Moscow: Slavic Culture Language Publishing House.
- Sanromán Vilas, B. (2008). El verbo tener como marcador aspectual de los nombres de emoción. *Español Actual* 89, 99-110.
- Tokunaga, S. (2014). Propuesta de explicación de los significados metafóricos. En N. M. Contreras Izquierdo (ed.), *La enseñanza del español como LE/L2 en el siglo XXI*. Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera (ASELE).
- Tversky, B., Morrison, J.B., Zacks, J.M., 2002. On bodies and events. En Prinz, M.A. (ed.), *The Imitative Mind* (pp.135-152). Cambridge University Press, Cambridge.
- Vendler, Z. (1967): *Linguistics in Philosophy*, Ithaca: Cornell University Press.
- Wierzbicka, A. (2007): Bodies and their Parts: an NSM Approach to Semantic Typology, *Language Sciences*, 29, 14-65.
- Wilkins, D.P., 1996. Natural tendencies of semantic change and the search for cognates. En Durie, M., Ross, M. (eds.), *The Comparative Method Reviewed: Regularity and Irregularity in Language Change* (pp. 264-304). Oxford University Press, Oxford. Citado en Enfield (2006).