

EJEMPLOS DE MONTAJE CINEMATOGRÁFICO EN LA LENGUA DE SEÑAS URUGUAYA

EXEMPLOS DE MONTAGEM CINEMATOGRÁFICA NA LÍNGUA DE SINAIS URUGUAIA

EXAMPLES OF FILM EDITING IN URUGUAYAN SIGN LANGUAGE

*Santiago Val*¹

RESUMEN

En el siguiente artículo se propone un análisis de una narración en lengua de señas uruguaya (LSU), tomando como base las *estructuras de gran iconicidad* propuestas por Cuxac (2000) y el *montaje cinematográfico*. La idea central es que las lenguas de señas explotan su modalidad visual para expresarse mediante estructuras icónicas que funcionan y se articulan entre sí de una forma que resulta más similar a un medio de expresión visual, como el cine, que a la sintaxis arbitraria que encontramos en las lenguas orales.

PALABRAS CLAVE: Lenguas de señas. Iconicidad. Lenguaje cinematográfico. Estructuras de gran iconicidad.

RESUMO

No seguiente artigo, propõe-se uma análise de uma narração em língua de sinais uruguaias (LSU), tomando como base as estruturas de grande iconicidade propostas por Cuxac (2000) e a montagem cinematográfica. A ideia central é que as línguas de sinais exploram sua modalidade visual para se expressar por meio de estruturas icônicas que funcionam e se articulam entre si de uma forma que resulta mais semelhante a um meio de expressão visual, como o cinema, do que à sintaxe arbitrária que encontramos nas línguas orais.

PALAVRAS-CHAVE: Línguas de sinais. Iconicidade. Linguagem cinematográfica. Estruturas de grão iconicidade.

ABSTRACT

In the following article, an analysis of a narrative in Uruguayan sign language (LSU) is proposed, based on the highly iconic structures proposed by Cuxac (2000) and cinematic editing. The central idea is that sign languages exploit their visual modality to express themselves through iconic structures that function and articulate with each other in a way that is more similar to a visual medium of expression, such as cinema, than to the arbitrary syntax found in spoken languages.

KEYWORDS: Sign languages. Iconicity. Cinematic language. Highly iconic structures.

1. Arbitrariedad y doble articulación en el surgimiento de la lingüística de lenguas de señas

Siguiendo los lineamientos originalmente propuestos por Stokoe (1960), la lingüística de lenguas de señas surgió con una postura fuertemente condicionada por el objetivo de demostrar que estos sistemas de comunicación usados por las comunidades sordas eran lenguas en el sentido en el que estas eran concebidas por la lingüística de lenguas orales de mediados del siglo XX, primero en el

¹ Universidad de la República (Udelar), santiago.val@fhce.edu.uy, <https://orcid.org/0000-0003-2604-1452>.

marco del estructuralismo y luego, especialmente en las décadas de 1970 y 1980, por el generativismo basado en los primeros trabajos de Chomsky (1965).

Stokoe (1960), considerado como el trabajo fundacional de la disciplina, toma como base a Bloch y Trager (1942) y a Trager (1958), que, en línea con la tradición estructuralista estadounidense, definen la lengua como un “sistema de símbolos vocales arbitrarios mediante el cual un grupo social coopera” (1942, p. 5, traducción propia) que, a diferencia de otros sistemas, presenta estructuras que pueden subdividirse en “fonología-morfología-semiología” (Trager, 1958, p. 8).

En el momento en que fueron formuladas, se entendía que ambas definiciones excluían la lengua de señas estadounidense (ASL) y todas las demás lenguas de señas (tanto las usadas por las comunidades sordas como las usadas por algunas culturas oyentes), porque la tendencia predominante siempre había sido la de considerarlas como “naturales” (Tylor, 1870; Mallery, 1880), es decir, no arbitrarias.

El objetivo declarado de Stokoe (1960) es revertir esta tendencia y dar argumentos a favor de la consideración de la ASL como un sistema lingüístico, trayendo “...bajo la mirada de la lingüística una lengua virtualmente desconocida, la lengua de señas de los sordos americanos” (Stokoe, 1960, p. 7, traducción propia).

En los términos establecidos por la tradición teórica en la que se encontraba inmerso, esto significaba probar que las señas y las estructuras en las que se integraban eran arbitrarias (Stokoe, 1960, p. 13) y que podían verse como la combinación de elementos listables sin significado propio cuya función era permitir diferenciar una seña de otra, es decir, que tenían un nivel fonológico o “micro-lingüístico” (Stokoe, 1960, p. 7), de acuerdo con la terminología usada, por ejemplo, por Trager y Smith (1957, p. 52).

Contra lo que muchos autores sostienen (Liddell, 2003, entre otros), Stokoe (1960) no es el primero en proponer que los signos de una lengua de señas puedan verse como el resultado de la combinación de elementos discretos y listables, ya que esto había sido planteado previamente, con mayor o menor desarrollo, por autores como Bébian (1825), De Jorio (1832) o Mallery (1880), en el siglo XIX, y por algunos contemporáneos a él, como West (1960). Sí puede decirse, sin embargo, que es el primero en tomarlo como un elemento central a la hora de demostrar que la ASL es un sistema equivalente a las lenguas orales usadas por las sociedades oyentes.

En relación a la arbitrariedad, el planteo inicial de Stokoe (1960) de que las lenguas de señas constituyen sistemas arbitrarios en los que la iconicidad es un fenómeno marginal y destinado a desaparecer (con argumentos similares a los que plantea Saussure (1945) en relación a las onomatopeyas de las lenguas orales) se opone explícitamente a una tradición que de forma casi unánime las había considerado como sistemas no arbitrarios (llámense naturales o figurativos) que por esa razón eran más universales y naturales que la lenguas orales (L'epée, 1776; Dégerando, 1800; Bébian, 1825).

Especialmente desde comienzos del siglo XX, la arbitrariedad había sido establecida como una característica específica de las lenguas humanas, tanto por Saussure (1945), en Europa, como por

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

la tradición estadounidense, con Sapir (1921) y Bloomfield (1933), por lo que se presentaba como un obstáculo importante a sortear por parte de un autor que buscara incluir la ASL en esa misma clasificación.

El problema es que la ASL y las lenguas de señas en general presentan muchas señas léxicas que resultan similares a sus referentes y muchas estructuras cuya organización parecería basarse en mecanismos icónicos (que en términos peirceanos pueden considerarse como “diagramas” (Val, 2024)). Por esta razón, la arbitrariedad de las señas y de las estructuras sintácticas encontradas en la ASL y en otras lenguas de señas del mundo fueron el centro de muchas discusiones durante las décadas que siguieron a Stokoe (1960), en las que encontramos varios trabajos que, siguiendo a este autor, buscan argumentar a su favor (Frishberg, 1975; Klima; Bellugi, 1979; Supalla, 1982, 1986), en paralelo con otros que proponen que, a diferencia de lo que ocurre en las lenguas orales, las lenguas de señas integran muchos elementos icónicos que no pueden explicarse desde un modelo que toma como base la existencia de elementos discretos y arbitrarios que se integran en estructuras sintácticas también arbitrarias (Dematteo, 1976).

La idea de que las lenguas de señas pueden integrar signos arbitrarios y no arbitrarios (que pueden ser icónicos o indiciales) fue ganando terreno en las décadas siguientes, con varios trabajos que, desde distintas perspectivas, proponen que estos sistemas de comunicación combinan elementos de dos grandes grupos o modos: uno arbitrario, simbólico y discreto y otro no arbitrario, icónico (o indicial) y analógico (o gradiente) (Macken; Perry; Haas, 1995; Cuxac, 2000; Cogill-Koez, 2000; Liddell, 2003).

Al mismo tiempo, la lingüística de lenguas orales vio surgir varias propuestas que cuestionaban el rol central que se le había atribuido tradicionalmente a la arbitrariedad, mostrando ejemplos de signos y de estructuras que mostraban un comportamiento que podía considerarse icónico tanto desde las primeras propuestas del funcionalismo (Jakobson, 1977; Givón, 1985, 1991; Haiman, 1980, 1983) como desde la lingüística cognitiva (Lakoff; Johnson, 1980; Lakoff, 1987; Langacker, 1987), y que a su vez tuvieron influencia en varios trabajos que le siguieron tratando específicamente sobre las lenguas de señas (Taub, 2001; Wilcox, 2004; Perniss, 2007; Emmorey, 2013).

Pese a no constituir más un tabú, como en los años 1970 y 1980, la iconicidad de las lenguas de señas, especialmente a nivel de sintaxis, sigue siendo un tema poco trabajado en los análisis lingüísticos de estas lenguas que usualmente no le reconocen un rol importante en la composición de las estructuras usadas por los hablantes. Los estudios de sintaxis, entendida como la combinación de varios signos entre sí para constituir unidades mayores, suelen seguir muy atados a la forma en la que esta se entiende en las lenguas orales, como la combinación de elementos discretos, clasificados en categorías sintácticas (sustantivo, verbo, adjetivo), que se articulan entre sí de acuerdo con determinadas reglas arbitrarias.

En este trabajo propongo mostrar cómo algunas estructuras de la lengua de señas uruguaya (LSU) divergen totalmente de esta concepción tradicional de sintaxis y que, por el contrario, resultan

más similares a la concatenación de imágenes usada en el lenguaje cinematográfico. Esto supone, por lo menos, tomar distancia de las definiciones tradicionales de lengua y de sintaxis en dos sentidos: en primer lugar, porque se trata de construcciones en las que es difícil delimitar elementos que puedan clasificarse como sustantivos, verbos, etc.; en segundo lugar, porque la yuxtaposición

2. Las estructuras de gran iconicidad

Cuxac (2000) considera la lengua de francesa (LSF) desde una perspectiva “semiogenética” (Cuxac, 2000, p. 22) que explica su composición y su funcionamiento sobre la base las circunstancias sociales e históricas en las que esta surgió. Sobre esta base, la LSF es el resultado de un “proceso de iconización de la experiencia” puesto en marcha por niños y niñas sordos que, en su mayoría nacidos y criados en familias oyentes, se vieron obligados a crear espontáneamente formas de comunicación gestual con las que interactuar con los oyentes de sus entornos inmediatos, que necesariamente eran icónicas, porque debían ser comprendidas y aprendidas con la mayor facilidad posible. Con el surgimiento de las primeras escuelas de sordos en Francia a mediados del siglo XVIII, siguiendo el modelo de L'Épée (1776), estos niños y niñas sordos comenzaron a congregarse en espacios donde el uso de lengua de señas era alentado, lo que les permitió consolidar, homogeneizar y expandir estos sistemas gestuales, eventualmente constituyendo lenguas comunitarias (no ya domésticas) que serían la base de la LSF actual. De acuerdo con Cuxac (2000), este origen espontáneo e icónico de la LSF es la razón por la que esta y las demás lenguas de señas usadas por las comunidades sordas del mundo (que habrían surgido en circunstancias similares, al menos en Occidente) siguen hasta hoy siendo estructuralmente icónicas, lo que las diferencia de las lenguas orales usadas en general por las sociedades oyentes.

Aunque algunas señas y estructuras se vuelven arbitrarias, constituyendo lo que tradicionalmente ha sido estudiado por los autores alineados en la propuesta original stokoeana, otras continúan funcionando de acuerdo con criterios icónicos, integrando un modo figurativo con elementos y estructuras diferentes de aquellas encontradas en el modo arbitrario. Como se mencionó en el apartado anterior, la propuesta de que las lenguas de señas funcionan en base a dos modos (uno arbitrario y uno no arbitrario) no es exclusiva de Cuxac (2000), sino que es compartida por varios autores y autoras, pero a diferencia de las otras, la de este autor presenta la ventaja de ofrecer una tipología de las tres estructuras básicas, llamadas “estructuras de gran iconicidad” o “transferencias”, que formaría la base de este modo figurativo.

En la propuesta original (aunque luego fue ampliada, por ejemplo, por Sallandre (2003)), Cuxac (2000) propone tres transferencias básicas o “estructuras mínimas” cuya presencia en la LSU fue constatada en trabajos previos (Val, 2018, 2024). A continuación se presentan las estructuras que componen estas transferencias (de acuerdo a como las describe Cuxac (2000)) y ejemplos en LSU que verifican el uso de esas transferencias por parte de los señantes uruguayos:

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

– “transferencias de tamaño y/o de forma” (TTF): estructuras que permiten representar el tamaño y/o la forma de objetos, de lugares y de personas. De acuerdo con Cuxac (2000, p. 32), la estructura de estas transferencias consta de cuatro elementos básicos: a) una configuración manual de la mano (o de las manos) indicando una forma base; b) un movimiento y una orientación de la/s mano/s que representan el despliegue de esa forma en el espacio; c) el punto de partida del movimiento es, frecuentemente, un lugar del cuerpo del locutor o la otra mano secundaria; d) la mirada se fija sobre las manos y no sobre el interlocutor.

Un ejemplo de este tipo de transferencia en LSU, tomado de Val (2018, p. 145) es el que se muestra a continuación en la figura 1, en el que el señante usa una TTF para describir la forma de un cigarrillo (centro y derecha) luego de introducir la seña léxica para FUMAR (izquierda).

Figura 1: Seña léxica FUMAR (izq.) seguirá de una transferencia de tamaño y/o de forma (centro y derecha) con la que se describe la forma de un cigarrillo.



Fuente: Val (2018)

– “transferencias situacionales” (TS): estructuras que apuntan a reproducir icónicamente, en el espacio frente al señante, escenas que muestran el desplazamiento espacial de un actante, representado por la mano dominante, en relación a un locativo estable, que es representado por la mano dominada y que es estructuralmente obligatorio (Cuxac, 2000, p. 43)

De acuerdo con Cuxac (2000), en LSF, la mano dominante (la derecha, en caso de un señante diestro) adopta una configuración manual que representa icónicamente algunas características físicas del actante (quien ejecuta la acción principal); el ejemplo típico sería usar el índice o el pulgar extendidos hacia arriba para representar, por ejemplo, un ser humano (coincidiendo estructuralmente con lo que Supalla (1982) desde una perspectiva totalmente distinta, llama *clasificadores semánticos*). La mano dominada (la izquierda, en caso de un señante diestro), también adoptaría una configuración manual que represente icónicamente las características físicas de algún objeto, pero en este caso se trataría de un “locativo estable”, es decir, no alguien que ejecute una acción, sino un lugar fijo respecto del cuál la mano que representa al actante (la mano dominante) realiza un movimiento, que debe interpretarse como representando miméticamente el movimiento del actante de quien se está hablando. Al igual que ocurre con las TTF y con todas las estructuras de gran iconidad, la mirada

debe fijarse sobre las manos y no, como ocurre en las señas léxicas, sobre el interlocutor. En LSU se ha registrado la ocurrencia de estas estructuras (Val, 2018, 2023), pero con la diferencia de que en algunos casos puede ocurrir que los/as señantes usen ambas manos como actantes, prescindiendo del locativo estable.

Figura 2: Transferencia situacional que representa a una persona hundiéndose bajo el agua y luego saliendo a flote. El señante es diestro, por lo que representa al actante (la persona que se hunde) con su mano derecha y el locativo estable (la superficie del agua) con su mano izquierda. El movimiento de la mano derecha debe interpretarse como representando icónicamente al de la persona de la que se habla (si la mano baja, la persona baja, si la mano sube, la persona sube, etc.).



Fuente: Val (2018)

– “transferencias personales” (TP). En este tercer tipo de estructura de gran iconicidad, el narrador usa su cuerpo para representar las acciones realizadas por algún personaje, como si lo estuviera personificando. El narrador se confunde con el personaje y en general todos sus movimientos y todos sus miembros se reconocen como los del personaje; puede ocurrir, sin embargo, que en algunas situaciones algunas partes del cuerpo del locutor se usen para referir a partes del cuerpo distintas del personaje, como en casos en que se usen las manos y los brazos para mostrar las piernas (por ejemplo, si se representa un animal andando).

Como señala Cuxac (2000, p. 54-55), en estas trasferencias el narrador despliega una serie de elementos (mirada, postura, rasgos faciales, movimientos) icónicos que brindan información necesaria para identificar al personaje y que también nos permiten reconocer (al variar) cuando la transferencia pasa de un personaje a otro.

Al igual que ocurre con las dos transferencias mencionadas más arriba, en la TP la mirada no puede nunca fijarse sobre el interlocutor, que de esta manera pasa a ser una especie de espectador de la acción representada. La mirada del personaje (del narrador) se fija principalmente sobre dos tipos de elementos: en la acción o el objeto que el personaje está ejecutando (que puede o no haber sido introducido, por ejemplo, por transferencia de tamaño y/o de forma), o en los demás actantes con los que el personaje representado interactúa. Cuando la mirada vuelve a dirigirse al interlocutor indica, junto a otros elementos, que la transferencia personal concluyó y que el narrador vuelve a ser él mismo.

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

La dirección de la mirada es un elemento central en las TP, porque, como el narrador solo puede representar a un actante a la vez, la única forma que tiene de ubicar a los demás personajes con los que este interactúa en el espacio circundante es controlando la dirección de la mirada, que debe ser orientada hacia la construcción de un espacio coherente. Por ejemplo, si hay dos personajes conversando y ambos son representados por transferencia personal, el narrador deberá cambiar la dirección de la mirada al representar a cada uno de ellos: si cuando representa al personaje A, mira a la derecha (ubicando al personaje B en ese lugar), entonces, cuando represente al personaje B deberá mirar a la izquierda (porque si el personaje B está a la derecha de A, entonces, cuando B mire a A deberá mirar a la izquierda). Este último punto será profundizado más adelante.

Figura 3: Utilización de una transferencia personal (TP) para representar a un minero. El siguiente introduce una seña léxica que significa MINA o MINERO (izquierda) y luego representa a una persona que, por contexto, se interpreta como excavando la piedra.



Fuente: Val (2018)

3. Historia y argumento en la narración cinematográfica

A continuación se tomarán como base los trabajos de Bordwell (1996), de Bordwell, Staiger y Thompson (1997) y de Bordwell y Thompson (1995) para presentar de forma esquemática los mecanismos mediante los cuales el lenguaje cinematográfico construye significado. Estos autores abordan a la narrativa filmica desde una perspectiva “cognitivo-perceptual” (Bordwell, 1996, p. 49), que considera al espectador como involucrado activamente en la construcción de sentido. De acuerdo con esta propuesta, una película no es en sí misma una historia, sino un conjunto de elementos que el espectador toma como base para construir, mentalmente, el mundo en el que la historia transcurre, las acciones que en él se desarrollan y, finalmente, la historia. Por esta razón, los autores hablan de “método constructivista”:

El método constructivista considera al espectador constantemente activo, aplicando prototipos, (...) comprobando y revisando los procesos para dar sentido al material. Los principales puntos del proceso son la presentación de lagunas del argumento con respecto a la información de la historia (Bordwell, 1996, p. 100).

Este relacionamiento causal de los acontecimientos en la mente del espectador es lo que se llama “historia” (Bordwell, 1996, p. 49). El “argumento”, por su parte, es “la organización real y la representación de la historia en la película” (Bordwell, 1996, p. 50). Supongamos que en una película cualquiera hay dos planos: 1) un hombre se baja de un taxi en la puerta de un hotel, 2) el mismo hombre entra a una habitación. El argumento, en este caso, son los dos planos presentados, mientras que la historia sería la interpretación que el espectador construye a partir de ellos, cuando establece una continuidad espacio-temporal entre ambos planos: el hombre se baja de un taxi, entra al hotel y sube a la habitación. En ningún momento se mostró al hombre subiendo a la habitación y no se sabe si la habitación que aparece en el plano 2 está realmente en el hotel que se muestra en el plano 1, pero la actividad mental del espectador lo lleva a buscar cierta continuidad en el material presentado a partir de un esquema interpretativo, que en un inicio tiene apenas el valor de una hipótesis y luego es sujeto a verificación mientras la película avanza.

El objetivo de este argumento es dar elementos al espectador para que construya mentalmente la historia y para hacer esto incide sobre tres áreas específicas (Bordwell, 1996, p. 51): 1) “lógica narrativa”, que tiene que ver con la interpretación de un acontecimiento como la consecuencia de un acontecimiento previo; 2) “tiempo”, que tiene que ver con la organización cronológica de los distintos acontecimientos presentados en el argumento; y 3) “espacio”, que tiene que ver con la forma en la que el argumento permite que el espectador construya uno o varios espacios donde los acontecimientos tienen lugar. De acuerdo a este marco, el espectador participa activamente en todos los aspectos que tienen que ver con la interpretación del argumento, elaborando hipótesis que permitan entrelazar lógicamente los hechos presentados y construir relaciones espacio-temporales que los ordenen y los integren coherentemente.

Al ver una película, presenciamos un argumento, para cuya puesta en escena se disponen determinados elementos estilísticos (cinematográficos, en este caso), que en el caso específico del cine son el plano, el montaje y el sonido. Al hablar de un lenguaje cinematográfico, de reglas específicas que permitan construir narraciones en cine, estamos hablando de la manipulación de estos tres elementos para motivar en el espectador la construcción de una historia. Es decir: plano, montaje y sonido se disponen de manera de que nos permitan construir relaciones lógicas, espaciales y temporales entre los acontecimientos presentados en el argumento.

Descartado el sonido, por razones obvias, podemos decir que encontrar paralelismos entre una narración cinematográfica y una narración en LSU supone mostrar que en las narraciones en LSU existe una manipulación consciente de elementos asimilables al plano y al montaje, realizada con el objetivo de que el espectador sea capaz de construir, mentalmente, una historia que articule causalmente todos los acontecimientos narrados y que además los ubique en un espacio y un tiempo coherentes.

4. Definiciones de plano y de montaje

A continuación se presentan, de forma esquemática, algunas definiciones que resultarán útiles para organizar los análisis que seguirán.

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

4.1. Cuadro, plano y valor de plano

El “cuadro” se define como “márgenes de la imagen en pantalla que lo envuelven como el marco de una pintura” (Konigsberg, 2004, p. 148); es lo que delimitan los cuatro bordes de la pantalla y de su nombre se deriva el verbo “encuadrar”, que significa poner ciertos elementos dentro del cuadro.

Un “plano” es lo que se registra en una cámara desde que se presiona *rec* hasta que se presiona *stop*, siempre y cuando no se introduzcan interrupciones en la edición posterior. De acuerdo a Konigsberg (2004, p. 414), se trata de una “...acción continua en la pantalla que resulta de lo que parece ser el funcionamiento interrumpido de la cámara”.

Hay varios tipos de planos, en función del encuadre que se haga de los personajes o de los objetos que están frente a la cámara. Una clasificación muy extendida es la que toma en cuenta la distancia entre la cámara y los personajes u objetos encuadrados, que, entre otros, permite distinguir los siguientes valores de plano: plano general (los objetos se encuentran lejos de la cámara), plano medio (las personas se ven desde la cintura hacia arriba) y primer plano (vemos a las personas desde el pecho hacia arriba, como un busto, o solamente la cara). Habría que agregar, además, el plano detalle, que se utiliza para mostrar detalles de objetos o destacar algún elemento en particular.

Figura 4: Ejemplos de plano general (arriba), plano medio (centro) y plano detalle (abajo)



Fuente: Indiana Jones (1989)

4.2. Montaje

El montaje es la “coordinación de un plano con el siguiente” (Bordwell; Thompson, 1995, p. 247) y es fundamental para la construcción de espacio y tiempo en la historia, ya que permite relacionar dos planos cualesquiera. Como observan Bordwell y Thompson (1995, p. 257-258), el montaje permite, por ejemplo, comenzar por un plano general de un espacio y seguir con un plano detalle de algo particular, y que el espectador interprete que lo que ve en el detalle se encuentra en el lugar mostrado en el plano general, o construir un espacio global a partir de una serie de planos medios o primeros planos, si se encuentran organizados adecuadamente.

Existen varias formas distintas de coordinar un plano con otro, pero la más usada es aquella que favorece que el espectador construya continuidad espacial y temporal entre los planos que observa, que por esta razón se llama “montaje continuo” (Bordwell; Thompson, 1995, p. 261) y que se guía por el objetivo principal de “contar una historia de forma coherente y clara, ordenar la cadena de acciones de los personajes de una forma que no confundiera”. Esto se logra haciendo todo para que no se perciban los cortes (disimulando la manipulación) y se construya el espacio y el tiempo narrativos con la mayor facilidad posible. Es decir: si tenemos un plano donde vemos un hombre bajar de un taxi frente a un hotel y luego tenemos un plano donde un hombre entra a una habitación, podemos perfectamente haberlos filmado en lugares distintos y en momentos distintos (y de hecho, es lo que suele ocurrir), pero si queremos que el espectador entienda que esa habitación está dentro de ese hotel (continuidad espacial) y que el hombre entró a la habitación después de bajarse del taxi (continuidad temporal) debemos presentar los elementos de forma que eso sea posible. Esto implica tomar una serie de decisiones que tienen que ver con la filmación de los planos y que afectan a cuatro tipos de relaciones entre ellos (Bordwell; Thompson, 1995, p. 250): 1) relaciones gráficas (por ejemplo: que el hombre tenga la misma ropa en ambos planos, que no le haya crecido el cabello, que no haya grandes cambios de iluminación (no podría filmarse uno de día y otro de noche, por ejemplo), o que los mismos lugares se muestren desde la misma posición de cámara, para permitirnos reconocerlos, etc.), 2) relaciones rítmicas (sería raro que baje caminando tranquilamente del taxi y luego entre a la habitación corriendo, por ejemplo, o que un plano dure varios segundos y el otro apenas un instante; en general, si se busca dar continuidad se trata de que la duración y la velocidad de los movimientos y de los cortes sea similar entre un plano y otro) y, también, 3) relaciones espaciales y temporales, que involucra un elemento básico, que será desarrollado a continuación: la regla de los 180°.

4.3. La regla de los 180°

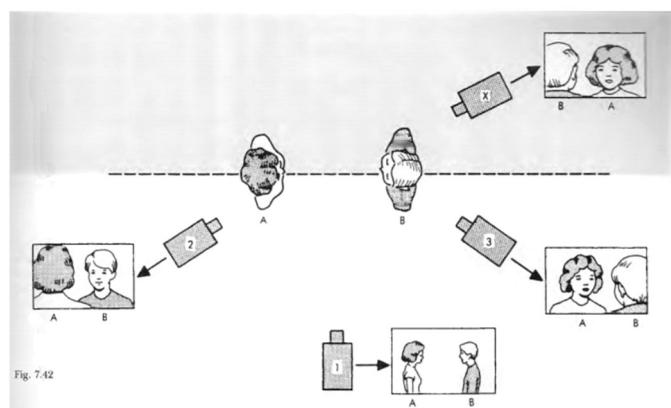
El elemento probablemente más importante a la hora de garantizar continuidad al montaje de una película sea la “regla de los 180°” o también conocida como “regla del eje”:

Se supone que la acción de una escena –una persona caminando, dos personas conversando, un coche avanzando por una calle- tiene lugar a lo largo de una línea discernible y predecible. El eje de acción determina un semicírculo, o un área de 180°, donde se puedeemplazar la cámara para presentar la acción. En consecuencia, el cineasta planeará, filmará y montará los planos de forma que respeten esta línea central. (Bordwell; Thompson, 1995, p. 262)

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

La idea es que la regla ayude al espectador a interpretar correctamente las relaciones espaciales entre los personajes, a partir de una correlación entre lo que se muestra en el plano general y los planos medios o primeros planos. Como se observa en la figura (Bordwell; Thompson, 1995, p. 263), si las posiciones de cámara se ubican siempre del mismo lado de la línea punteada, llamada eje (o sobre el mismo semicírculo), entonces las miradas de los personajes y su ubicación relativa en el encuadre siempre tendrán las mismas direcciones: si un personaje mira hacia la izquierda en el plano general, mirará también a la izquierda en el primer plano; si un personaje camina hacia la izquierda en el plano general, caminará también hacia la izquierda en el primer plano. Esto ayuda a que el espectador construya el espacio en el que los personajes se mueven como un todo coherente. Por el contrario, si la cámara salta el eje y se ubica del otro lado de la línea, el resultado es que una persona que mira hacia la derecha en el plano general se encuentra mirando hacia la izquierda en el primer plano, lo que resulta confuso para el espectador, porque dificulta la inferencia de las relaciones espaciales entre ellos.

Figura 5: Diagrama que muestra el concepto básico de la regla del eje



Fuente: Bordwell y Thompson (1995, p. 263)

Este recurso se usa mucho en lo que tiene que ver con la filmación de diálogos entre personas que se encuentran en el mismo lugar y se apoya en la capacidad de la mirada de construir espacio fuera de campo: cuando un personaje se encuentra en un primer plano mirando hacia la izquierda, asumimos que existe un espacio que en este momento no vemos, en el que lo mirado está presente; cuando vemos un primer plano de una persona mirando hacia la izquierda seguido de un primer plano de otra persona mirando hacia la derecha, asumimos que estas personas se están mirando mutuamente y que coexisten en el mismo espacio, aunque no las hayamos visto juntas en un plano general.

La regla de los 180° se aplica también a otro tipo de situaciones más allá de dos personajes que conversan. Sirve, por ejemplo, para los desplazamientos de personajes a lo largo de varios planos. En general, si un personaje se encuentra moviéndose en una dirección, en la historia, lo recomendable es que los planos la muestren avanzando siempre en la misma dirección en el plano (sea hacia la derecha o hacia la izquierda). Un cambio de dirección de un plano a otro (por ejemplo, en el primer

plano camina hacia la derecha y en el segundo a la izquierda) puede interpretarse como un cambio de dirección en el mundo narrado.

Figura 6: Tres planos distintos de una persecución: los personajes se mueven siempre de izquierda a derecha, siguiendo la regla del eje.



Fuente: Indiana Jones (1989)

5. Paralelismos entre las LS y el cine: antecedentes

Hasta donde tengo conocimiento, la idea de establecer un paralelismo entre las narraciones en lengua de señas y las narraciones cinematográficas fue introducida por primera vez en un artículo publicado por Stokoe en 1979 (citado por Sacks (1990, p. 90)):

En una lengua señada... la narrativa ya no es lineal y prosaica. En su lugar, la esencia de la lengua de señas es cortar desde una vista normal hacia un primer plano hacia un plano general hacia un primer plano de nuevo, y así, incluso agregando escenas de flashback y flashforward, exactamente como trabaja un montajista... No solo las señas se ordenan más como un film editado que como una narración escrita, sino que cada señante se ubica bastante como la cámara: el campo de visión y el ángulo de la mirada son dirigidos pero variables. No solo el señante que señala sino también el señante que mira están al tanto todo el tiempo de la orientación visual de aquello acerca de lo que se señala (traducción propia)

En el fragmento citado se llama la atención sobre lo que en realidad es el aspecto central de este artículo: que la estructura del discurso narrativo en lengua de señas se parece más a una sucesión

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

de imágenes concatenadas (i. e.: a una película) que a una serie de oraciones lineales como las que encontramos en las lenguas orales.

En relación a este fragmento, Bauman (2003) relativiza un poco el mérito de Stokoe (1979, citado por Sacks (1990, p. 90)) por haber concebido la comparación entre el nivel discursivo de las lenguas de señas y el cine, argumentando que, en realidad, esta idea pertenece a un actor sordo llamado Bernard Bragg. Bauman (2003) también llama la atención sobre la falta de desarrollo del tema durante los años siguientes, tanto por parte de Stokoe como por otros lingüistas y sugiere que esta ausencia puede deberse a que las últimas décadas estuvieron dominadas por la necesidad de “... demostrar que la ASL no es simplemente una colección de gestos icónicos, sino un sistema lingüístico capaz de expresar todo el contenido simbólico abstracto de las lenguas orales (traducción propia)”.

Al contrario de otros autores, Bauman (2003) decide poner en práctica a la idea y propone una descripción de textos poéticos proferidos en ASL a partir de la terminología utilizada en cine. Sobre esta base, establece un nivel léxico en el que la unidad de sentido es el plano, delimitado por un encuadre, cuyos límites son un poco más difusos que los del encuadre filmico, porque están marcados por el cuerpo del señante y su entorno, pero que de todas formas son reconocibles. A su vez, los distintos planos involucrados en una narración serían articulados de acuerdo con una gramática filmica propia, que estaría dada por el montaje.

En relación a los planos, el autor reconoce tres valores distintos: primer plano, plano medio y plano general; que toman como base elementos lingüísticos específicos: la expresión facial y los rasgos no manuales permitirían elaborar primeros planos, mientras que el uso de clasificadores permitiría representar objetos lejanos, para planos generales, o cercanos para planos detalle; el plano medio, por último, se compondría cada vez que el señante utilice su propio cuerpo para representar los movimientos de algún personaje animado (“transferencia personal”, en la terminología de Cuxac (2000)).

En los análisis de *corpus*, Bauman (2003) presenta ejemplos concretos de este tipo de construcción de planos. Sin embargo, no dice mucho sobre el montaje o sobre su posible rol en la estructuración de una gramática filmica de la ASL, más allá de comentarios muy específicos y de difícil generalización, si bien reconoce su importancia y la necesidad de investigarlos.

Otro antecedente interesante en esta línea de abordaje, es el trabajo de Pimenta de Castro (2012) que, de manera similar a Bauman (2003), propone la existencia de elementos comunes entre la narrativa cinematográfica y la narración en lengua de señas.

También al igual que Bauman (2003), Pimenta de Castro (2012) utiliza la terminología cinematográfica para nombrar los elementos visuales encontrados en las lenguas de señas. Si bien es cierto que existe una similitud entre ambos autores, en los hechos Pimenta de Castro (2012) va mucho más lejos y llega a nombrar cinco valores de planos distintos (“grande general”, “general americano”, “próximo” y “close-up”), efectos de edición (“cámara rápida”, “cámara lenta”) movimientos de cámara (“paneo”, “tilt”, “zoom”) y tres tipos de edición distintos (“paralela”, “diálogo” y “cut”).

Pese a lo extenso de la terminología, Pimenta de Castro (2012) no propone explorar la forma en la que estos elementos se articulan para construir narraciones, como sí hace Bauman (2003) cuando llama a investigar el rol del montaje en la constitución de una gramática fílmica, por lo que el trabajo queda reducido, a grandes rasgos, a un inventario extenso de elementos visuales de la LIBRAS que podrían compararse a los encontrados en la narración cinematográfica, pero cuyo funcionamiento no termina de quedar claro.

Además, existen elementos en los que, a mi juicio, Pimenta de Castro (2012) sobreinterpreta el *corpus*, encontrando similitudes donde no parece haberlas. Considérese, por ejemplo, el fragmento en que el autor defiende la existencia de un *zoom-in* como movimiento de cámara presente en las narraciones en LIBRAS. El propio autor define a este concepto de la siguiente manera (Pimenta de Castro, 2012, p. 75):

Em linguagem cinematográfica, *zoom in* significa fazer aproximação da pessoa ou coisa tratada, a fim de salientar para o espectador o seu estado, as suas reações e seus sentimentos.

Este efeito é obtido por meio de mecanismos automáticos contidos nas câmeras ou, também, por meio destas em movimento de aproximação da pessoa ou objeto filmado, ou ainda da aproximação destes em direção à câmera fixa.

El ejemplo que pone el autor para ilustrarlo es el de una narración en LIBRAS en la que un corredor, visto de frente, se aproxima a la cinta que marca la llegada y la rompe:

Figura 7: Fragmento de narración en LIBRAS donde un hombre atraviesa una cinta de meta



Fuente: Pimenta de Castro (2012, p. 75)

Supongamos que esto no es una narración en LIBRAS sino una película. Si, de hecho, vemos al corredor siempre del mismo tamaño y a la misma distancia respecto de la cámara, la verdad es que no existe *zoom in*. El único desplazamiento que existe es del corredor respecto de la cinta, pero no existe un movimiento relativo entre el corredor y la cámara. En realidad, para lograr el mismo efecto visual en una filmación real, lo que habría que hacer es mover la cámara hacia atrás a la misma velocidad a la que se desplaza el corredor, para garantizar que la distancia entre él y la cámara sea constante y así podamos verlo siempre del mismo tamaño y en el mismo valor de plano. Es decir: habría que evitar hacer un *zoom in*, porque, si se hiciera, la persona se vería cada vez más grande dentro del cuadro y dejaría de estar en plano medio.

Tanto Bauman (2003) como Pimenta de Castro (2012) toman como base la noción de clasificador (propuesta originalmente por Frishberg (1975) y Supalla (1982)) para explicar la iconicidad presente en las construcciones visuales de las lenguas de señas. No estoy al tanto de la publicación de propuestas similares tomando como base las estructuras de gran iconicidad propuestas por Cuxac (2000) más allá de alguna mención breve en Sallandre (2003, p. 277) y otra un poco más extensa de Cuxac (2000, p. 86), donde llega a proponer una clasificación de tipos de planos:

...donde aquello que se muestra, en el marco del tratamiento narrativo se parece bastante a la sucesión de planos característicos del tratamiento cinematográfico y donde las estructuras mínimas lingüísticas de la LSF tendrían por análogos: transferencias de forma = primeros planos con movimientos de cámara, transferencias situacionales = planos secuencias, transferencias personales (y cambios de rol) = planos americanos (y sucesión de planos sobre los diferentes actores) (traducción propia)

La mención de Cuxac (2000) resulta interesante como antecedente, pero no más que eso, dado que tampoco abarca lo relativo a ciertas reglas gramaticales o de montaje que determinen cómo esas imágenes pueden articularse para construir un discurso coherente o comprensible.

La cuestión a investigar, en el marco de este paradigma, es si además de existir estructuras de gran iconicidad que rigen la construcción de signos icónicos utilizados en las narraciones en lengua de señas, también existe algún tipo de organización a nivel superior, que rija a la concatenación de esos signos entre sí. En lo que tiene que ver con este texto en particular, se tratará de reconocer si existen formas de organización asimilables entre las narraciones cinematográficas y las narraciones en lengua de señas, que sean el resultado de la visualidad propia de ambos sistemas de comunicación.

6. Lenguaje cinematográfico en la LSU: transferencias como planos / sintaxis como montaje

Tomando a Val (2018) como antecedente, en adelante voy a proponer que las estructuras de gran iconicidad usadas por hablantes de LSU para sus narraciones pueden asimilarse a grandes rasgos a planos cinematográficos, de acuerdo con el siguiente criterio: las transferencias situacionales, que se caracterizan por representar a los personajes (los actantes) generalmente de cuerpo entero, desplazándose en el espacio ubicado frente al señante como si se tratara de un escenario, pueden funcionar de forma equivalente a los planos generales o planos enteros del cine; las transferencias personales, que los narradores usan para representar las acciones de los personajes en su propio cuerpo, pueden funcionar de forma equivalente a los primeros planos, planos enteros o planos americanos; por último, las transferencias de tamaño y/o de forma, que se usan para representar o describir objetos en el espacio situado frente al señante, pueden funcionar como los planos detalle.

Establecida esta analogía, pueden analizarse narraciones en LSU (o en cualquier otra lengua de señas) en base a los planos que las constituyen y cómo estos se concatenan entre sí de cara a la construcción de un relato que pueda ser comprendido correctamente por los espectadores. En base a

la teoría presentada más arriba, podemos decir que las transferencias (en tanto planos) constituyen el argumento con el cual los narradores nos dan elementos para que nosotros podamos organizar mentalmente una historia, conformada por personajes que realizan acciones en un espacio y en un tiempo coherentes. Al igual que ocurre con el lenguaje cinematográfico, quienes componen narraciones en LSU deben tener en cuenta cómo organizan estas transferencias (estos planos) de manera de que las pistas que dan a los espectadores sean las correctas, de cara a una comprensión correcta de la historia. Esto implica que la disposición espacial, por ejemplo, de los personajes en una transferencia situacional (plano general), debe corresponderse con la forma en la que se presentan sus cuerpos y en la que se dirigen sus miradas en las transferencias personales (planos enteros), igual que ocurre cuando en cine se disponen los personajes dentro de un cuadro teniendo en cuenta que esos planos luego serán montados entre sí y que deberán seguir la regla de los 180°.

7. Análisis de cuento breve en LSU

A continuación se presenta un análisis de un fragmento de un cuento breve en LSU donde la narradora utiliza transferencias que son encadenadas entre sí usando montaje cinematográfico. El cuento se llama “El diente de León” (Romero, 2024) y está publicado en *YouTube*. Puede consultarse en el siguiente link y QR.

Figura 8: Cuento “El diente de león” accesible en el link https://www.youtube.com/watch?v=_djBoEgXh_4



Fuente: Creación propia en base a un generador de QRs.

Por razones de espacio, no se analizará todo el cuento, sino los primeros 30 segundos donde se presenta a los personajes y se desarrollan las primeras acciones. En términos de estructura, los segundos que siguen (la duración total es 1 minuto y 27 segundos) reiteran los mismos mecanismos usados en los 30 segundos iniciales.

7.1. Historia

El cuento narra la historia de una semilla de diente de león que cae a la tierra y germina. Los primeros personajes introducidos por la narradora son dos plantas de diente de león ya crecidas. Segundos después, la semilla cae en la tierra, ante la mirada incrédula de las plantas. Más adelante, la semilla se hunde en la tierra, germina y se convierte en una planta más. Luego, dos pájaros se acercan para extraerle néctar, haciendo que su flor fecunde y produzca semillas. Al final, un ser humano llega, arranca la cabeza de la planta y la sopla, haciendo que las semillas se desparramen, volviendo a empezar el ciclo.

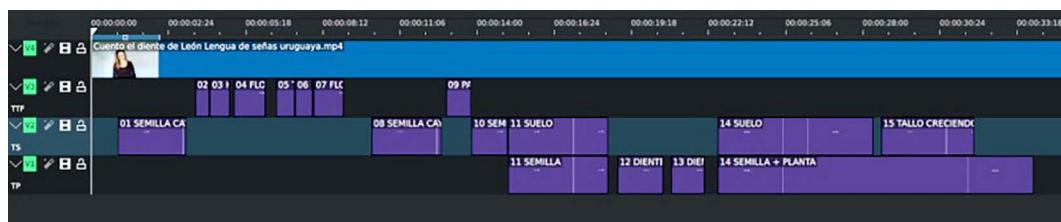
El fragmento que se analiza a continuación presenta la primera parte del relato: desde el comienzo hasta que la semilla germina y se convierte en una planta.

7.2. Metodología

El cuento fue descargado de *YouTube* y procesado en una computadora. La idea original era usar ELAN (2025) pero este software presenta problemas en la reproducción de video en sistemas *Linux*, por lo que se terminó utilizando *Kdenlive* (Mardelle; Pinon; Carion; Eugster, 2025) que es más estable y permite una reproducción más fluida y más cómoda del video.

La narradora estructura el relato íntegramente en base a transferencias, prescindiendo de señas léxicas, por lo que se asignaron tres pistas de video (una para cada tipo de transferencia) en las que las ocurrencias fueron marcadas con títulos específicos: TTF, TS y TP. En los casos en los que se registró la ocurrencia de dos transferencias combinadas (“transferencias dobles”, de acuerdo con Cuxac (2000, p. 63), se marcó la ocurrencia en las dos filas correspondientes a cada uno de los tipos. No se destinó una línea para anotar las señas léxicas (como sí podría haberse hecho en otros análisis, cf. Val (2023)) porque, como se mencionó, no hay ninguna ocurrencia en este cuento en particular.

Figura 9: detalle de la línea de tiempo dispuesta en Kdenlive para marcar las ocurrencias de transferencias en el cuento



Fuente: Original del autor

7.3. Análisis de las transferencias y de su montaje

El fragmento analizado se compone de quince transferencias, que pueden clasificarse dentro de los tres tipos básicos (“estructuras mínimas”) definidos por Cuxac (2000). En algunas partes (que serán señaladas), la narradora combina dos tipos (TP y TS), realizando transferencias dobles.

A continuación se muestran las transferencias usadas en esa primera parte, con sus descripciones correspondientes.

La primera transferencia (figura 10) es una TS que muestra una semilla de diente de león cayendo suavemente; la narradora usa ambas manos en configuraciones manuales que reproducen las características físicas del objeto representado (la semilla, en su mano derecha, las fibras que actúan como paracaídas, en su mano izquierda). Ambas manos se mueven juntas, oscilando de izquierda a derecha y descendiendo suavemente. Puede acotarse que la estructura no coincide exactamente con la descrita por Cuxac (2000) para la LSF, que consiste en escenificar un actante (realizado con la mano dominante) y un locativo estable (con la mano no dominante), sino que se muestra un actante complejo que involucra la participación de ambas manos. Como se señaló más arriba, estas diferencias entre las estructuras de la LSF y de la LSU ya fueron constatadas previamente (Val, 2018). De todas formas, se entiende que se trata de una TS, aunque no se ajuste estrictamente a la descripción que da Cuxac (2000), porque muestra el objeto en su totalidad y porque el elemento principal que se muestra es el desplazamiento de ese objeto.

Figura 10: transferencia situacional que muestra semilla cayendo



Fuente: Romero (2024)

Las siguientes transferencias son tres TTF que funcionan en grupo y que están orientadas a representar una planta de diente de león mediante la representación de tres partes constitutivas: el tallo, las hojas y la flor.

Figura 11: tres TTF que representan tres partes de una planta de diente de león: el tallo (izq.), las hojas (derecha) y la flor (abajo).



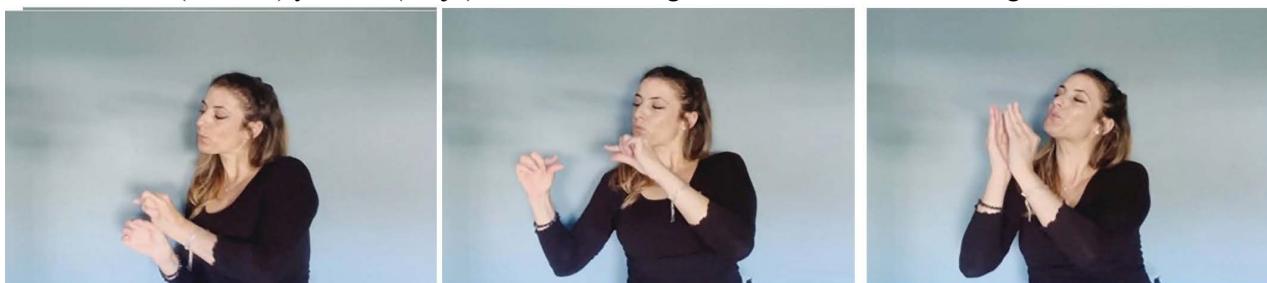
Fuente: Romero (2024)

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

La narradora ejecuta tres TTF articuladas entre sí, que trabajan en conjunto: la primera (arriba, izq.) describe el tallo, la segunda (arriba, der.) describe las hojas y la tercera (abajo) describe la parte superior con la flor. Las TTF se ubican a la derecha de cuadro, estableciendo el lugar donde va a estar esa planta, que más adelante será un personaje. Aunque excede la presente discusión, cabe mencionar también que estas tres TTF concuerdan entre sí constituyendo un diagrama peirceano. Una exposición más detallada sobre los diagramas y su funcionamiento en la LSU puede encontrarse en Val (2023, 2024).

De forma análoga a la construcción anterior, en las siguientes tres transferencias (figura 12), la narradora usa TTFs para situar la segunda planta de diente de león, esta vez a la izquierda del cuadro, representando el tallo, las hojas y la flor.

Figura 12: tres TTF que representan tres partes de una planta de diente de león: el tallo (izq.), las hojas (derecha) y la flor (abajo), de forma análoga a como se muestra en la figura 11.



Fuente: Romero (2024)

Una vez ubicadas las plantas a ambos lados del encuadre, la narradora vuelve a realizar una transferencia situacional (figura 13) en la que muestra la semilla cayendo, de forma análoga a como se mostró en la primera transferencia (figura 10).

Figura 13: transferencia situacional que muestra una semilla cayendo, análoga a la usada en la figura 10.

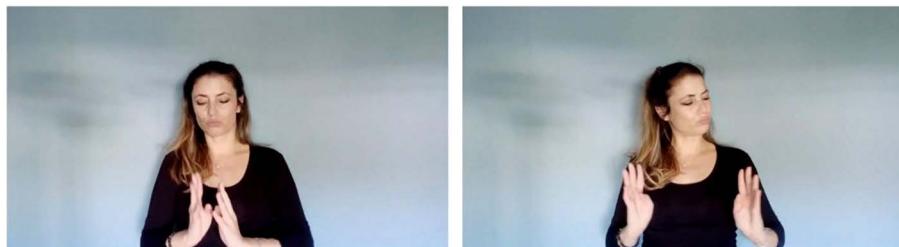


Fuente: Romero (2024)

Es importante señalar que las ubicaciones que la narradora elige para cada una de las transferencias no son triviales, sino que están orientadas a asignar las posiciones que los personajes tendrían durante el resto de la narración: la primera planta (figura 11), a la derecha; la segunda planta (figura 12), a la izquierda; y la semilla (figura 13), en el centro, quedando así entre las dos plantas.

Lo mismo ocurre con la siguiente transferencia (figura 14), cuando la narradora usa una TTF para ubicar el césped, en la parte baja del encuadre: con esta transferencia se terminan de establecer las ubicaciones relativas de los personajes: la semilla (ubicada arriba en la figura 13) cae sobre el césped (que está abajo). Una vez ubicado el césped, la narradora vuelve a representar la semilla (figura 15) con una TS, que en base a la nueva información se interpreta como cayendo sobre el césped representado en la figura 14.

Figura 14: TTF que representa el césped sobre el que caerá la semilla



Fuente: Romero (2024)

Figura 15: TS que representa a la semilla cayendo

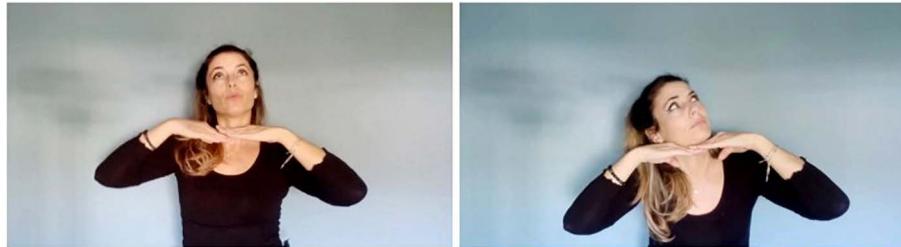


Fuente: Romero (2024)

La siguiente transferencia (figura 16) es algo más compleja, ya que, por una parte, combina dos tipos de transferencias ejecutadas por distintas partes del cuerpo: por una parte, una transferencia personal, realizada por la cara y los hombros, en la que se representa a la semilla que cae; por otra, una transferencia situacional, realizada por las manos, en las que estas representan el suelo hacia el cual se dirige la semilla. Ambas transferencias se encuentran trabadas entre sí, de manera que la distancia entre las manos (el suelo) y la cara (la semilla) debe interpretarse como análoga a la distancia entre el suelo y la semilla en el cuento; es decir, el hecho de que la narradora vaya acercando lentamente las manos a la cara con un movimiento descendente se interpreta como que la semilla va acercándose lentamente hacia el suelo hasta alcanzar una posición de reposo (cuando la cara queda apoyada sobre las manos).

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

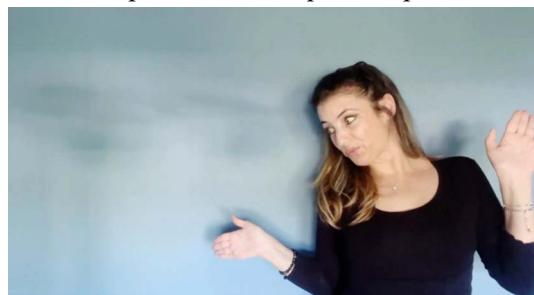
Figura 16: TP y TS que, juntas, representan a la semilla cayendo sobre el suelo



Fuente: Romero (2024)

Algunos elementos de la transferencia doble de la figura 16 están orientados a establecer una continuidad, mediante montaje cinematográfico, con las transferencias que le anteceden y que le suceden, contribuyendo a que el espectador construya un espacio coherente donde los distintos personajes interactúan. En relación a la transferencia situacional previa (figura 15) se establece una continuidad que tiene que ver con las relaciones rítmicas (Bordwell; Thompson, 1995, p. 250), que ya fueron explicadas más arriba: el movimiento de las manos que representan la semilla en la transferencia situacional de la figura 15 es igual (en trayectoria y en velocidad) al movimiento de la cabeza y de los hombros cuando representa a la misma semilla en la transferencia personal de la figura 16. Esto ayuda a que interpretemos ambas transferencias como referidas al mismo personaje (la semilla), porque hay continuidad en el movimiento entre una transferencia y la otra. En la parte final de la transferencia doble, en que la narradora mira hacia la derecha del cuadro (figura 16, derecha), la dirección de la mirada también está determinada teniendo en cuenta el montaje cinematográfico, pero no con la transferencia anterior, sino con la siguiente (figura 17), en la que la misma narradora representa una de las plantas que fueron introducidas al comienzo de la narración (figura 11).

Figura 17: transferencia personal en la que se representa una de las plantas



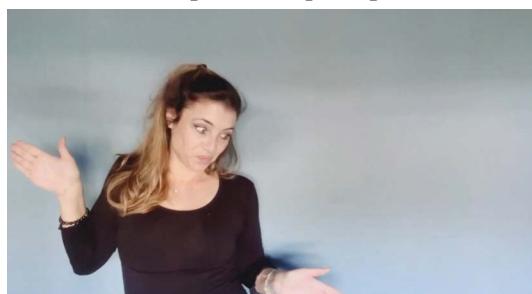
Fuente: Romero (2024)

Para realizar esta transferencia personal, la narradora se desplaza hacia la derecha del cuadro, coincidiendo con la ubicación en la que se habían situado las TTF con las que se describió a esa planta (figura 11), lo que permite asociar al personaje de la figura 17 con esa descripción. La dirección de la mirada, hacia la izquierda y abajo, lleva a vincular esta transferencia con el final de la TP de la figura 16, en la que la narradora representaba a la semilla que miraba a la derecha y arriba. Considerando en conjunto ambas transferencias, podemos decir que la narradora está aplicando la regla del eje al

determinar la dirección de la mirada de los personajes representados: la semilla (figura 16) mira hacia la derecha, mientras que la planta (figura 17) mira hacia la izquierda; por lo tanto, la semilla y la planta están mirándose.

Algo similar ocurre con la siguiente TP (figura 18) en la que la narradora, moviéndose hacia la izquierda del cuadro, representa a la otra planta, que también fue descrita en una de las TTF realizadas al comienzo de la narración (figura 12): la dirección de la mirada (hacia la derecha) es coherente con la forma en la que los personajes fueron ubicados usando varias herramientas distintas a lo largo de la narración, por lo que los espectadores inferimos que, al mirar hacia la derecha y hacia abajo, la planta está mirando a la semilla de la figura 16.

Figura 18: transferencia personal que representa a la otra planta



Fuente: Romero (2024)

La siguiente transferencia (figura 19) es la más compleja de toda la narración. Se trata de una transferencia doble análoga a la de la figura 16 (es decir, una TP que representa a la semilla, sumada a una TS que representa al suelo en relación a la semilla) pero que involucra movimientos más elaborados para narrar como la semilla se hunde en la tierra y germina para transformarse en una planta.

Figura 19: transferencia doble análoga a la de la figura 16 en la que la semilla germina y crece



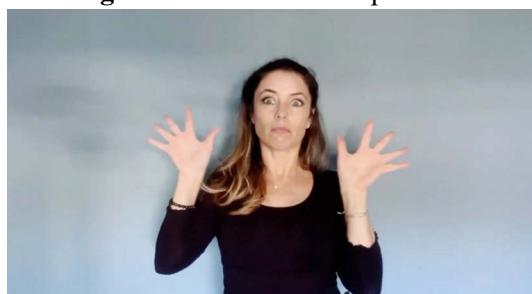
Fuente: Romero (2024)

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

La narradora comienza mirando a derecha y a izquierda, que por regla del eje se interpreta como que está mirando a las plantas representadas previamente en la figura 17 y en la figura 18. Luego baja la cabeza hasta que esta queda debajo de las manos; como las manos, en este contexto, refieren al suelo, por coherencia con la figura 16 y con el pasto representado en la figura 14, este movimiento debe interpretarse como que la semilla (representada por la cabeza) se está hundiendo en la tierra (representada por las manos). En la parte final de la transferencia, la narradora cambia la configuración manual de su mano izquierda (su mano dominante, porque es zurda) de una forma plana a una forma alargada. A partir de este momento, la TS que integraba la transferencia doble (junto a la TP) cambia su referencia, porque las manos ya no representan el suelo, como ocurría al comienzo de esta transferencia y en la de la figura 16, sino que pasa a tener una estructura idéntica a la descrita por Cuxac (2000), con la mano dominante representando al actante principal (en este caso, la planta que crece) y la mano no dominante representando a un locativo estable respecto del cual ese actante se desplaza (en este caso, el suelo). La cara, por su parte, continúa ejecutando una TP (representando a la semilla) y realiza un movimiento ascendente sincronizando con el movimiento ascendente de la mano, enfatizando la asociación entre ambas transferencias.

Por último, la narradora realiza una TP en la que representa la planta ya crecida, como culminación de la situación descrita en la transferencia anterior (figura 19)

Figura 20: transferencia personal



Fuente: Romero (2024)

7.4. Conclusiones

La ubicación de las manos, del cuerpo y de la mirada de la narradora en las transferencias son fundamentales para que la narración sea interpretada correctamente, porque son la forma que tiene la narradora dar elementos (de construir un argumento) para que los espectadores organicen mentalmente el espacio donde se desarrolla la historia y donde se desenvuelven los personajes.

En esa línea, algo que suele ocurrir, no solo en las narraciones en LSU sino también en el cine, es que las primeras imágenes se destinen a situar a los personajes para darnos una idea de sus ubicaciones relativas. En LSU en particular, también se usan herramientas especializadas para la descripción de objetos (las TTF) para introducir las características físicas de los personajes, algo que en cine no es necesario porque alcanza con simplemente mostrar la imagen, pero que en LSU sí debe usarse para que sepamos qué tipos de objetos o de personajes están siendo representados.

La primera transferencia (figura 10) muestra algo cayendo en el centro del cuadro. Aunque todavía no sabemos qué tipo de objeto es ni dónde está cayendo, por la forma de las manos podemos inferir que se trata de algo pequeño o puntual (los dedos de la mano dominante están cerrados tocándose en las puntas), sostenido por algo amplio (los dedos de la mano no dominante están arriba, con la mano abierta) que funciona como paracaídas.

En los apartados siguientes (figuras 11 y 12), la narradora ubica dos plantas de dientes de león, representando mediante TTF tres partes constitutivas: el tallo, las hojas y la flor. En cada caso, las tres transferencias están realizadas como un “diagrama” (Val, 2023, 2024), de manera de que se interpreten como constitutivas de un mismo objeto. Cada conjunto de TTF (cada planta) es situado por la narradora a un lado distinto del cuadro, estableciendo la ubicación en la que esos personajes estarán durante el resto de la narración: semilla en el centro, y plantas a los lados.

Figura 21: extractos de tres transferencias realizadas en distintas partes de la narración donde se ubica a los personajes

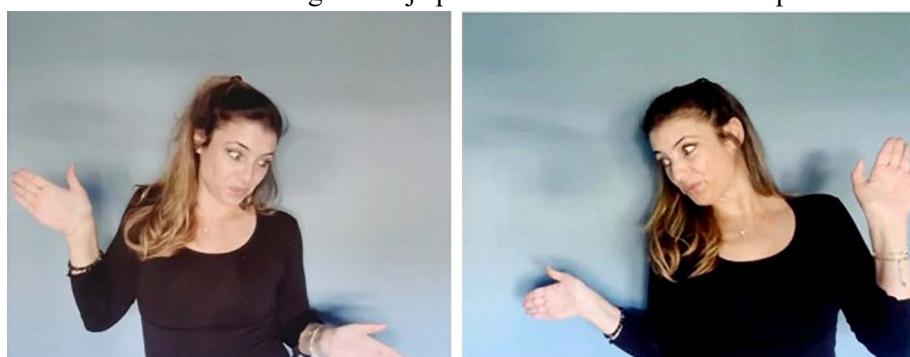


Fuente: Romero (2024)

Si se tratara de signos arbitrarios, la narradora podría hacerlos todos en el espacio señante ubicado directamente frente de ella, pero como está teniendo en cuenta las ubicaciones relativas de los objetos entre sí, la locación de cada seña se hace coincidir con la de los personajes, porque se trata de situar a los personajes en un espacio narrativo (diegético) que excede a cada personaje particular.

Algunos parámetros (especialmente las ubicaciones las direcciones de las miradas) de las transferencias personales con las que luego representa a los tres personajes respetan esta disposición espacial de acuerdo con la regla de los 180° usada en cine.

Figura 22: extractos de las transferencias presentadas previamente dando cuenta de cómo la dirección de las miradas utiliza la regla del eje para construir continuidad espacial



Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya



Fuente: Romero (2024)

El análisis presentado en las páginas precedentes muestra que las transferencias propuestas por Cuxac (2000) funcionan, en algunos contextos, de forma similar a planos cinematográficos, en el sentido de que están orientados más a presentar o a mostrar elementos o personajes que a expresar ideas codificadas de forma arbitraria. En consonancia con eso, estas transferencias pueden ser (y son) articuladas entre sí de acuerdo con reglas que son propias de un lenguaje visual (el lenguaje cinematográfico) y que difieren considerablemente de las reglas sintácticas que rigen la mayoría de las construcciones en lenguas orales y aquellas que usan señas léxicas en lenguas de señas.

Referencias

- BAUMAN, H. Dirksen. Redesigning literature: the cinematic poetics of American Sign Language. *Sign language studies*, v. 4, n. 1, pp. 34-47, 2003.
- BÉBIAN, Auguste. *Mimographie, ou essai d'écriture mimique, propre à régulariser le langage des sourds-muets*. París: Louis Colas, 1825.
- BLOCH, Bernard; TRAGER, George. *Outline of linguistic analysis*. Baltimore: Linguistic Society of America, 1942.
- BLOOMFIELD, Leonard. *Language*. Londres: George Allen & Unwin, 1933.
- BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristen. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997.
- CHOMSKY, Noam. *Aspects of the theory of syntax*. Cambdrige: Massachusetts Institute of Technology, 1965.
- COGILL-KOEZ, Dorothea. A model of signed language ‘classifier predicates’ as templated visual representation. *Sign Language & Linguistics*, v. 3, n. 2, pp. 209-236, 2000.

CUXAC, Christian. La langue des signes française. Les voies de l'iconicité. *Faits de langues. Revue de linguistique*, n. 15-16, 2000.

DE JORIO, Andrea. *La mimica degli antichi investigata nel gestire napoletano*. Nápoles: Dalla stamperia e cartiera del fibreno, 1832.

DÉGERANDO, Joseph-Marie. *Des signes et de l'art de penser considérés dans leurs rapports mutuels*. París: Goujon fils, 1800.

DEMATTEO, Asa. Analogue Grammar in the American Sign Language. En: BERKELEY LINGUISTICS SOCIETY. *Proceedings of the 2nd Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*. Berkeley: University of California, 1976, pp. 149-157.

ELAN (Version 7.0) [Computer software]. Nijmegen: Max Planck Institute for Psycholinguistics, The Language Archive. 2025. Retrieved from <https://archive.mpi.nl/tla/elan>

EMMOREY, Karen. *Perspectives on classifier constructions in sign languages*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum, 2013.

FRIEDMAN, Lynn (ed.). *On the Other Hand: New Perspectives on American Sign Language*. Nueva York: Academic Press, 1977, pp. 109-136.

FRISHBERG, Nancy. Arbitrariness and iconicity: Historical Change in American Sign Language. *Language*, v. 51, n. 3 (set.), pp. 696-719, 1975.

FUSELLIER-SOUZA, Ivani. *Sémiogenèse des langues des signes. Étude de langues des designes émergentes (LS ÉMG) pratiquée par des sourds brésiliens*. Tesis de doctorado - Docteur de l'Université Paris 8, Discipline: Sciences du langage, 2004.

GIVÓN, Talmy. Iconicity, isomorphism and non-arbitrary coding in syntax. En: HAIMAN, John (ed.). *Iconicity in syntax*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing Company, pp. 187-220, 1985.

GIVÓN, Talmy. Isomorphism in the grammatical code: cognitive and biological considerations. *Studies in Language*, v. 15, n. 1, pp. 85-114, 1991.

HAIMAN, John. The iconicity of grammar: isomorphism and motivation. *Language*, v. 56, n. 3, pp. 515-540, 1980.

HAIMAN, John. Iconic and economic motivation. *Language*, v. 59, n. 4, pp. 781-819, 1983.

INDIANA JONES and the last crusade. Producción de Robert Watts. Estados Unidos: LUCASFILMS, 1989.

JAKOBSON, Roman. A few remarks on Peirce. *Pathfinder in the science of language*. *MLN*, v. 92, n. 5, pp. 1026-1032, 1977.

KLIMA, Edward; BELLUGI, Ursula. *The signs of language*. Cambridge: Harvard University Press, 1979.

KONIGSBERG, Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: Ediciones Akal, 2004.

LAKOFF, George. *Women, fire, and dangerous things. What categories reveal about the mind*. Chicago/Londres: The University of Chicago Press, 1987.

Ejemplos de montaje cinematográfico en la lengua de señas uruguaya

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago, 1980.

LANGACKER, Ronald W. *Foundations of Cognitive Grammar. Volume I. Theoretical prerequisites*. Stanford: Stanford University Press, 1987.

L'ÉPÉE, Michel de. *Institution des sourds-muets par la voie des signes méthodiques*. Ouvrage que contient le Projet d'une Langue Universelle, par l'entremise des Signes naturels assujettis à une Méthode. París: Nyon, 1776.

LIDDELL, Scott. *Grammar, gesture, and meaning in American Sign Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

MACKEN, Elizabeth; PERRY, John; HAAS, Cathy. American Sign Language & Heterogeneous Communication Systems. *Sign language studies*, v. 89, winter, pp. 363-413, 1995.

MALLERY, Garrick. *Introduction to the study of sign language among the North American Indians*. Washington: Government Printing Office, 1880.

MARDELLE, Jean-Baptiste; PINON, Vincent; CARION, Nicolas; EUGSTER, Simon. Kdenlive. Versión 24.12.1. 29 ene. 2025. Disponible en <http://www.kdenlive.org>. Acceso en: 23 feb. 2025.

PERNISS, Pamela. *Space and iconicity in German Sign Language (DGS)*. Tesis de doctorado - Universidad Radboud de Nimega, 2007.

PIMENTA DE CASTRO, Nelson. *A tradução de fábulas seguindo aspectos imagéticos da linguagem cinematográfica e da língua de sinais*. Tesis de maestría - Mestre em Estudos da Tradução - Universidad Federal de Santa Catarina, 2012.

ROMERO, Carina. Cuento el diente de León Lengua de Señas Uruguaya. Youtube, 22 nov. 2024. Disponible en: www.youtube.com/@carinaromerobacigalupo7237. Acceso en: 10 mar. 2025.

SACKS, Oliver. *Seeing voices. A journey into the world of the Deaf*. Nueva York: Harper Perennial, 1990.

SALLANDRE, Marie-Anne. *Les unités du discours en langue des signes française*. Tesis de doctorado - Docteur de l'Université Paris 8, Discipline: Sciences du langage, 2003.

SAPIR, Edward. *Language: An introduction to the study of speech*. Nueva York: Harcourt Brace, 1921.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada, 1945.

STOKOE, William. Sign Language Structure: An Outline of the Visual Communication System of the American Deaf. *Studies in Linguistics Occasional Papers*, n. 8. Nueva York: Universidad de Buffalo, 1960.

SUPALLA, Ted Roland. *Structure and acquisition of verbs of motion and location y American Sign Language*. Tesis de doctorado - Doctor of Philosophy in Psychology - University of California, San Diego, 1982.

SUPALLA, Ted. The classifier system in American Sign Language. En: CRAIG, Colette (ed.). *Noun classes and categorization* (Proceedings of a symposium on categorization and noun classification, Eugene, Oregon, October 1983). Filadelfia: John Benjamins Publishing Company, 1986, pp. 181-214.

TAUB, Sarah. *Language from the body: iconicity and metaphor in American Sign Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

TRAGER, George. Paralanguage: a first approximation. *Studies in linguistics*, v. 13, n. 1-2, pp. 1-12, 1958.

TRAGER, George; SMITH, Henry Lee. *An outline of English structure*. Washington: American Council of Learned Societies, 1957.

TYLOR, Edward B. *Researches into the early history of mankind and the development of civilization*. Londres: John Murray, 1870.

VAL, Santiago. *Iconicidad y discurso. Análisis de narraciones en lengua de señas uruguaya desde una perspectiva cinematográfica*. Montevideo: Área de Estudios Sordos, 2018.

VAL, Santiago. *Símbolos, íconos e índices. La lengua de señas uruguaya desde la semiótica de Peirce*. Tesis de doctorado - Doctorado en Lingüística - Universidad de la República, 2023.

VAL, Santiago. El signo peirceno y su potencial para el análisis lingüístico de las lenguas señadas: los clasificadores y los diagramas. *Revista de Estudos da Linguagem*, v. 32, n. 2, pp. 425-448, 2024.

WEST, La Mont. *The sign language, an analysis. Volume I*. Tesis de doctorado – Department of Anthropology – Indiana University, 1960.

WILCOX, Sherman. Cognitive iconicity: conceptual spaces, meaning, and gesture in signed languages. *Cognitive Linguistics*, v. 15, n. 2, pp. 119-147, 2004.