



**Universidad Nacional Autónoma de México**

Facultad de Arte y Diseño

*Guión y retórica*

**TESIS**

**Que para obtener el título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual**

Presenta: Paloma Olea Cohen

Director de Tesis:  
**Mtro. Manuel López Monroy**

México, D.F., 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## **Agradecimientos**

Tuve un año para terminar esta tesis gracias a mi familia. Gracias a mi madre, por ayudarme a escoger y delimitar bien mi tema; y a mi padre, por leerme concienzudamente y realizar las primeras correcciones. Ventajas de tener una familia de investigadores.

Gracias a mi hermana, que me preparó en numerosas ocasiones el desayuno; y a Vianey, que me consintió cuando estaba en crisis.

Agradezco a mi director de tesis, Manuel Elías López Monroy, por permitirme trabajar a mi ritmo y evitar que divagara. Y a mis sinodales: Jorge Álvarez Hernández, Jorge Javier Flores Román, Adán Zamarripa Salas y Gerardo García-Luna Martínez, por considerar de interés la investigación que a continuación presento y aceptar revisarla.

## ÍNDICE

<i>Introducción</i>	3
<i>Capítulo 1: Guión audiovisual</i>	6
• Funciones	7
• Estructura	13
<i>Capítulo 2: Guión, lenguaje visual y lenguaje cinematográfico</i>	22
• Lenguaje visual	23
• Lenguaje cinematográfico	28
• Relación entre guión, lenguaje visual y lenguaje cinematográfico	37
<i>Capítulo 3: Guión, retórica y figuras retóricas</i>	45
• Retórica	45
• Relación entre retórica y guión	49
• Figuras retóricas	51
• Relación entre figuras retóricas y guión	56
<i>Capítulo 4: Guión, retórica visual y figuras retóricas visuales</i>	67
• Retórica visual	68
• Figuras retóricas visuales	71
<i>Conclusiones:</i>	87
<i>Bibliografía</i>	89

## **Introducción**

La presente investigación analiza las relaciones que existen entre retórica y guión audiovisual, con la intención de evidenciar cómo se entrelazan el lenguaje escrito y el visual, dilucidando así qué herramientas de cada uno pueden ser más útiles en la escritura de un guión.

Al ser el guión el primer esbozo de las imágenes que conformarán cualquier producción cinematográfica o audiovisual, consideré que era posible analizarlo no solo desde el punto de vista de su estructura dramática, sino también desde el punto de vista de la imagen que describe, pues el guión no solo indica el orden de las escenas y el diálogo de los personajes; en ocasiones puede describir encuadres que transmiten mucho más de lo que muestran, es decir, describir figuras retóricas visuales. Con esta idea en mente, me planteé como hipótesis la posibilidad de analizar un guión cinematográfico buscando figuras retóricas visuales descritas en el texto.

En cuanto comencé a consultar la bibliografía que había ido compilando, me resultó evidente que en su mayoría los textos sobre guión estaban dirigidos a escritores, centrando sus análisis y estudios en la narrativa y dramaturgia. Acaso algunos trataban los requisitos demandados por la producción, mencionando de paso los términos del lenguaje audiovisual que debían aparecer en los formatos finales de entrega, pero que no constituían parte relevante en el proceso creativo.

Me interesó entonces abordar el tema desde la perspectiva del diseño y la comunicación visual, pensando en los elementos visuales que podrían contribuir a la hora de escribir un guión audiovisual.

De manera automática apareció ante mí la ya aburrida controversia que acompaña desde sus inicios hasta el día de hoy a los guionistas: ¿debe o no considerarse al guión una obra literaria?

Esta interrogante me llevó a estudiar no solo la posibilidad de que el guión esté constituido a partes proporcionales de lenguaje escrito y visual, sino también la posibilidad de que no sean únicamente escritores, sino también los conocedores del lenguaje audiovisual, quienes puedan escribir guiones.

El debate, sin embargo, me parece mal planteado, porque los argumentos que se usan tanto en un lado como en otro, no toman en consideración factores históricos o socioeconómicos que deben ser parte tanto de su planteamiento como de su posible solución.

Por ende, al parecerme mal planteado, y a pesar de no tratarse del objetivo central de mi trabajo, le dediqué algunos párrafos en el primer capítulo, donde hablo sobre los aspectos más generales del guión audiovisual: su estructura interna y externa, el uso del lenguaje escrito y su función dentro de la producción.

Al respecto solo es necesario agregar que consideré relevante retomar la discusión en torno al guión como literatura, porque algunos de los argumentos que se emplean niegan la presencia de figuras retóricas en el guión audiovisual.

El segundo capítulo pretende exponer la relación entre lenguaje visual, lenguaje cinematográfico y guión, queriendo evidenciar como gran parte del proceso de escritura de un guión puede nutrirse de las herramientas que los lenguajes compuestos por imágenes ofrecen.

En el tercer capítulo intenté analizar la relación entre retórica, figuras retóricas y guión, estudiando los rasgos más generales de la retórica, su historia, géneros y posibles figuras literarias. Me pareció importante y pertinente explorar primero, aunque fuera a grandes trazos, la retórica clásica, antes de ahondar en el estudio particular de su vertiente visual.

Por último, el cuarto capítulo intenta estudiar la relación entre retórica visual, figuras

retóricas visuales y guión, definiendo qué son y cómo funcionan la retórica y las figuras retóricas visuales, y buscando ejemplos de su presencia en el guión del *Laberinto del Fauno*, escrito por Guillermo del Toro (2006) y editado por Ocho y Medio, Colección Espiral.

La selección de este guión responde a que en su lectura, pude detectar que contiene figuras retóricas literarias y figuras retóricas visuales.

En cada capítulo quise ejemplificar ya fuera ilustrando yo misma los conceptos, o citando extractos del guión antes mencionado. La meta era mostrar si en efecto el lenguaje escrito echa mano del lenguaje visual para comunicar ideas y conceptos a través de figuras retóricas literarias o visuales.

## ***Capítulo 1: Guión audiovisual***

En este capítulo revisaremos qué es el guión, cuál es su función, su origen e historia, si es o no un género literario, y cuáles son sus estructuras interna y externa.

Primero es importante aclarar qué es lo que entenderemos por guión audiovisual, pues con esa etiqueta abordaré el tema, aunque en muchas ocasiones el referente o ejemplo utilizado sea un guión cinematográfico, ya que lo que se exponga aquí será aplicable a cualquier guión cuya intención sea realizar una producción audiovisual, sin importar el carácter de la misma, siempre y cuando tengan en común el empleo del lenguaje audiovisual, sean producciones televisivas, filmicas, o para la red.

Sería interesante explicar por qué el guión para una obra de teatro, mejor conocido como libreto teatral, no es considerado un guión audiovisual, siendo que en ambos puede hablarse de acciones, personajes, locaciones, etc. Una de las diferencias más notorias es que el libreto teatral se desarrolla a partir de describir acciones y aclarar el sentido de las mismas priorizando los diálogos; mientras que el guión audiovisual describe imágenes, cómo es que se ven las acciones que conforman la narración. Otra diferencia sustancial son las posibilidades que el manejo del espacio otorga al lenguaje cinematográfico por sobre las del teatro, en que los puntos de vista casi no existen, por la imposibilidad de entender que lo que se está viendo se “ve” a través de los ojos de algún personaje, sin necesitar la ayuda de diálogos.

El guión es, o suele ser, el primer paso de cualquier producción audiovisual. Es la guía, “el instructivo” para llevar a cabo las tareas que deben realizarse, y por ende, contiene la información necesaria para que pueda obtenerse el resultado audiovisual final.

Este instructivo, claro está, debe ser interpretado, y esta interpretación no depende exclusivamente de una persona, sino de un gran equipo de producción que incluye al

director, a los directores de arte y fotografía, a los actores, productores, etc. Por lo tanto un mismo guión puede dar como resultado distintas y variadas producciones.

Es falsa, además, la idea de “El” guión como una herramienta única para dar indicaciones a todos los elementos que trabajen en torno a la realización. Habrá distintos tipos de guiones para cada etapa de la producción y para cada área de la misma. Pero abordaremos los tipos de guión que existen más adelante, en el inciso sobre sus funciones.

En sí el guión es una serie de indicaciones escritas en tiempo presente “porque la imagen en pantalla es siempre presente”, que describen una estructura dramática e imágenes para narrarla. Es decir personajes, locaciones y situaciones, y cómo éstas aparecen en pantalla.

Es esta última la cualidad esencial del guión audiovisual: evocar imágenes, y para facilitar la tarea es que fue necesario comenzar a nombrar de manera universal los movimientos de cámara, los encuadres, las indicaciones de locación, etc.

El guión audiovisual se desdobra en diferentes tipos: el literario, el técnico y el visual (*storyboard*). Cada tipo de guión tiene una función específica, pero sin el guión literario y el dinero aprobado para comenzar la producción, los otros tipos de guión no tienen mucha posibilidad de existir.

## **Funciones**

Generalmente, la realización de una producción audiovisual implica invertir grandes cantidades de dinero.

Actualmente, con los avances de la tecnología en torno al video digital, podría pensarse que los costos de producción han disminuido, pues hasta cierto punto es

verdad que sectores con menos recursos, que antes no hubieran tenido acceso -por ejemplo- a una cámara, ahora pueden apropiarse de las herramientas técnicas necesarias e incluso desecharlas con cierta periodicidad. Con todo, los gastos de las superproducciones exceden hoy lo que pudiera haberse invertido en el pasado, y en esa medida, cuando son exitosas, las ganancias son cuantiosas también, por no decir multimillonarias.

El guión juega un papel clave en las producciones debido en gran parte a las sumas de dinero que involucran. Pues si bien los guiones no son cotizaciones de gastos, sí son capaces de arrojar luz (sobre todo a las casas productoras, que suelen ser las más interesadas) sobre los gastos que implicará la realización debido a la magnitud y complejidad del proyecto; además del argumento y la estructura dramática, siendo estos últimos los que deben convencer al capital de invertir en la producción.

Éste es el primer guión, que no contiene más que el argumento, los diálogos, y las indicaciones indispensables de locación, conocido como *guión literario*. Su función es mostrar la estructura dramática de la producción, y de él se desprenderán, posteriormente, el guión técnico y el *storyboard*.

Resulta extraño que a pesar de llamarse guión literario se ponga en duda si puede o no considerarse literatura. Si como expone Reyes Bercini, los géneros literarios:

..son los distintos grupos en que podemos clasificar las producciones literarias, y estas deben ostentar características comunes. Como vemos, la acepción es demasiado amplia y aquí se le puede hacer un campo a este advenedizo llamado guión cinematográfico.<sup>1</sup>

Existen varios argumentos sólidos a favor del guión como posible obra literaria, por ejemplo, los del cineasta Pier Paolo Pasolini:

---

<sup>1</sup> Bercini, R., 2004, p.94

<sup>2</sup> Pasolini, P., 2006, p .31

El dato concreto de la relación entre cine y literatura es el guión. [...] En esta nota lo que me interesa del guión es el momento en el que el guión *puede ser considerado una "técnica" autónoma, una obra íntegra y acabada en sí misma*. Tomemos el caso de un guión de un escritor, no tomado de una novela y –por una u otra razón– no traducido en una película.<sup>2</sup>

O algunas de las opiniones expresadas en el cuaderno de estudios cinematográficos editado por el CUEC, sobre el guión:

Es una disciplina literaria enclavada en la literatura dramática cuyas reglas y normas, casi siempre inviolables, al no respetarse generan historias mal contadas o películas desestructuradas. Es una disciplina literaria ya que todo guión, inicio de todo film, deberá estar correctamente escrito para facilitar el trabajo de todos los técnicos involucrados, quienes a partir de él desglosan sus tareas. Es necesario que se le considere más que una disciplina literaria, ya que en la mayoría de los casos, las más de las veces por ignorancia, negligencia o pereza, se usan escritos llamados supuestamente guiones que no cuentan con todos los elementos para poder filmar una película a partir de ellos.<sup>3</sup>

Ahora bien, existe igualmente un amplio sector de creadores audiovisuales, teóricos y escritores que opina justamente lo contrario. Que el guión audiovisual o cinematográfico no puede ni debe ser considerado una obra literaria, pues:

Siempre es mejor un guión bien escrito que uno mal escrito porque será más claro y comprensible, pero el del guión es un tipo de escritura directa, sin ningún trabajo sobre el lenguaje, sin adornos, imágenes, símiles o figuras literarias.<sup>4</sup>

La segunda diferencia tiene que ver con el lenguaje y el uso que el guionista hace de él. El carácter literario de los géneros clásicos lo proporcionan los recursos y artilugios de estilo, las imágenes retóricas,

---

<sup>2</sup> Pasolini, P., 2006, p.31

<sup>3</sup> Linares, M., 2007, p.89

<sup>4</sup> Pérez T., 2007, pp. 100-101

lo que la perspectiva tradicional llama “figuras literarias”. El guión, fiel a su condición servicial, evade, reprime o soslaya las figuras del lenguaje que otorgan a la narrativa y a la poesía su carácter específico.<sup>5</sup>

Regresaremos al punto de utilización del lenguaje y el empleo de figuras retóricas después, de momento nos interesa remarcar que en ninguna de las dos posiciones se mencionan factores socio-económicos como posibles determinantes en el asunto.

Decir que el guión audiovisual puede ser considerado una obra literaria, es igual a decir que puede ser considerado una obra de arte. Pero ¿qué determina que algo pueda o no ser considerado una obra de arte? ¿Qué de antemano el autor sea considerado un artista? ¿Qué así lo considere la crítica del arte en su momento?

Podríamos encontrar respuestas a porque no se habla del guión cinematográfico como una obra de arte, en la falta de un mercado con ganancias redituables para los mismos, en el carácter de oficio de la labor, o en la figura prioritaria del director en las producciones cinematográficas.

Por ejemplo, para autores como Tarkovski la concepción de un guión solo puede hacerse por el director, o en colaboración con el mismo, y la idea de usar un argumento literario solo le parecía apta para “... *persuadir acerca de la viabilidad de una película a aquellos de quienes depende su producción...*”<sup>6</sup>. Claro, hay que entender que Tarkovski realizó únicamente “cine de autor”, por lo que la idea de producir un argumento ideado por alguien más le parecía ajena, y al hacer sus propios guiones, encontraba imprescindible que fueran lo más exactos posible:

Se debe “refinar” el elemento literario para que deje de ser literatura una vez hecha la película, ya que una vez hecha, lo único que queda es la transcripción escrita, el guión de pantalla, al cual no se puede llamar

---

<sup>5</sup> Ramos, L., 2007, p. 110

<sup>6</sup> Tarkovski A., 2005, p.140

literatura, independientemente de la definición que se tome. Sería, más bien, como el hecho de contar a un ciego algo que uno vio.<sup>7</sup>

Nos sería más fácil discernir entre qué guiones suelen ser más o mejor producidos si se tuviera acceso a un amplio catálogo de consulta, pero es curioso encontrar que existen más libros sobre *cómo* escribir un guión cinematográfico, que guiones cinematográficos publicados. Actualmente, la situación está siendo remediada en distintos sitios web, sobre todo de lengua inglesa, en los que se puede encontrar una gran variedad de guiones que incluyen, afortunadamente, tanto piezas del cine clásico como del actual. Sin embargo, de momento es difícil encontrar en nuestro país más de una veintena de guiones que hayan sido publicados y producidos.

Sería impensable que sucediera algo similar con las novelas, o incluso con las obras de teatro, pero esto no necesariamente las eleva como obras literarias por encima del guión audiovisual.

Suele suceder que en la impactante cantidad de manuales publicados sobre cómo escribir un guión, muchos contengan indicaciones bien intencionadas pero no necesariamente correctas. Algunos, por ejemplo, recomiendan que su escritura no sea literaria, evite los efectos de estilo y todas las observaciones que no tengan que ver con lo que se ve en la pantalla<sup>8</sup>, pero esto no responde más que a un modelo de producción en el cual, hasta ahora, éstos parecen ser los principales aciertos de un guión: que sea rápido y fácil de leer para que los productores -quienes ponen el dinero, pero no necesariamente saben de cine, literatura o arte- se animen a invertir.

Pero esta es solo una tendencia, una forma de escribir guiones audiovisuales, heredada del sistema hollywoodense que ha imperado casi desde los inicios del cine, en el que el guión no es más que un documento con el cual convencer a los inversionistas. Esta tendencia se ha radicalizado tanto, que ahora existen instancias

---

<sup>7</sup> *Ibíd.*

<sup>8</sup> Anne Huet, 2006, p. 13

previas a la presentación del guión, como el *pitching*<sup>9</sup>, para ahorrar tiempo de lectura a los capitalistas.

Sin embargo, estas son controversias que no se pretende resolver aquí. La intención de plantear esta problemática es dar el contexto por el cual, en esta tesis, quiere comprobarse la hipótesis de que puedan existir figuras retóricas en un guión audiovisual a pesar de la prohibición explícita de su presencia.

Para hablar en concreto sobre el lenguaje figurado existe otro apartado. Lo que falta en este punto es más información concreta sobre el guión audiovisual. Así que regresemos al tema que nos corresponde en este inciso, la función del guión.

Hemos descrito ya el guión literario, nos falta hablar sobre el guión técnico y, aunque sea de paso, el visual o *storyboard*. El guión técnico contiene la información del guión literario dividida en secuencias, escenas y tomas. Contiene descrita la imagen exacta de lo que se verá a cuadro, con tiempos, movimientos de cámara, encuadres, sonido e iluminación determinados. Este guión contiene la interpretación que hicieran el director y los productores del guión literario, y se presenta la mayoría de las veces en formato de tabla, dividiendo por columnas la información que le concierne a cada departamento o área de la producción. Este es el guión que se utiliza durante el rodaje.

Diferente al guión técnico será el documento al que se nombra *breakdown*, donde se fijan, además de las tareas específicas por área de producción, los tiempos en que deben realizarse y los materiales necesarios. El *breakdown* es algo así como una agenda donde se lleva el control de toda la producción.

---

<sup>9</sup> \**Pitching*: Es una descripción breve del guión, que a menudo se incluye al principio de un formato, pero que se emplea sobre todo para referirse a una presentación oral, que se utiliza con la intención de venderlo.

El guión visual o *storyboard* suele acompañar al guión técnico, pues consiste en una serie de dibujos creados siguiendo las indicaciones descritas en éste. Su utilidad radica en pre-visualizar la producción. Se dice que Hitchcock realizaba *storyboards* para cada una de sus películas, pues opinaba que si la imagen no funcionaba bien allí tampoco lo haría en la pantalla.

La elaboración de *storyboards* suele ser el área donde se permite a artistas, diseñadores e ilustradores involucrarse, por costumbre es el momento en que los conocedores del lenguaje visual pueden participar en la creación de un guión. Antes, la tarea suele ser exclusiva de escritores y dramaturgos, o bien del mismo director o realizador de la producción.

## **Estructura**

En este inciso analizaremos tanto la estructura interna como la estructura externa del guión literario audiovisual. Siendo la primera la estructura dramática o narrativa, aquella que contiene el relato que pretende contarse; y la segunda aquella que contempla las partes de las cuales está compuesto el guión “físico”, el argumento, la descripción de personajes, locaciones, etc.

Si bien la intención de esta tesis no es precisamente ahondar en el campo narrativo o de la dramaturgia, considero importante abordar, aunque sea de manera breve, la estructura narrativa “clásica” del guión audiovisual, pues más adelante podremos comprobar su relación con la retórica literaria y la retórica visual.

Para distintos autores la estructura del guión es aquello que sostiene a la futura producción, dotándola de sentido e intensidad. Por ejemplo, para Mckee:

La ESTRUCTURA es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear

una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo.<sup>10</sup>

Christopher Vogler, que compone una suerte de manual de estructuras para escritores a partir de las ideas expuestas por Campbell en *El héroe de las mil caras*, nos dice:

Recuerde: la estructura de la historia viene dictada por sus necesidades. La forma debe adaptarse al contenido. Las creencias y prioridades, junto con el carácter de los personajes, los temas, el estilo, el tono y el humor que se pretenden generar, determinan la forma y el diseño de la línea argumental. La estructura también estará influida por el público, el lugar y el tiempo en los que se contará la historia. Asimismo, la forma de una historia varía en función de las necesidades de los espectadores.<sup>11</sup>

Syd Field por su parte comenta en el mismo tenor:

“En eso consiste la estructura. Es una herramienta que le permite moldear y dar forma al guión con un máximo de valor dramático. La estructura mantiene todo unido; toda la acción, los personajes, la trama, los incidentes, episodios y acontecimientos que constituyen el guión. ¿Qué diría usted si le pidieran que definiera la estructura? ¿Cómo la describiría? ¿Qué es lo que hace? ¿Qué es la estructura? La raíz *estruc* significa “combinar”. En términos simples, la estructura es la relación entre las partes y el todo.”<sup>12</sup>

La estructura consiste básicamente en ordenar de determinada manera una serie de acontecimientos, escenas, secuencias, etc. El paradigma clásico de la estructura narrativa consta de tres actos con dos puntos de giro o *plot points* que sirven de puente entre cada acto.

---

<sup>10</sup> Mckee, R., 2002, p. 55

<sup>11</sup> Vogler, C., 2002, p. 272

<sup>12</sup> Field, S., 1995, p. 21

Esta tradición se remonta a la Poética de Aristóteles y ha sido interpretada por varios autores. En el **Cuadro 1** extraído del libro *El guión del siglo XXI* de Daniel Tubau, se comparan las propuestas de estructura de cinco teóricos reconocidos, que retoman la estructura en tres actos.

Cada acto se considera una unidad de acción dramática. Por lo general en el primer acto se plantea la trama y surge el “conflicto”, que se desarrollará a lo largo del segundo acto y encontrará su desenlace o conclusión en el tercero.

La idea detrás del planteamiento en tres actos es que todo debe tener un principio, un medio y un final. La teoría sobre el guión suele estar basada en el análisis de la narración y la dramaturgia, donde se habla sobre el desarrollo de los personajes, sus motivaciones, sus transformaciones y su actuar. En la narrativa actual son los personajes quienes dirigen la trama con sus decisiones, nociones como el destino o el *Deus ex machina* son consideradas cosas del pasado que no habría por qué retomar.

Hay autores como Syd Field que se aventuran incluso a indicar la extensión en páginas que debe conformar a cada acto en el resultado final del guión. El problema con este tipo de estructuras pre-hechas es que dan como resultado producciones predecibles. Ejemplo de ello son varias comedias románticas o películas de acción con finales reparadores, en las que el espectador conoce cual será el desenlace desde el planteamiento de la historia.

		FIELD	SEGER	VOGLER	MCKEE	SCRIBE	
ACTO 1	Planteamiento		Planteamiento	El mundo ordinario	Incidente incitador	Planteamiento	
				La llamada de la aventura		Complicaciones progresivas	Presentación de los personajes y la situación
				El rechazo de la llamada	Encuentro con el mentor		
		Punto de giro ( <i>Plot Point</i> )	Punto de giro ( <i>Turning Point</i> )	Cruza el primer umbral	Revelación	Los antagonistas enfrentados en un conflicto	
ACTO 2	Confrontación		Desarrollo del acto 2	Pruebas, amigos y enemigos	Complicaciones progresivas	Aumento de la tensión	
		Primera pinza		Entrada en la cueva profunda		Golpes favorables y desfavorables al protagonista	
						El escenario se llena de gente	
		Punto medio	La escena central de la parte media	La odisea (el calvario)	Clímax de la parte central (revelación)	Se produce una explosión o arrebato, un escándalo, una pelea, un desafío	
		Segunda pinza		La recompensa (apoderarse de la espada)		El héroe llega a su momento más bajo	
		Segundo punto de giro	Segundo punto de giro	Persecución y regreso	Gran revelación		
		ACTO 3	Resolución			Tercer umbral Resurrección Catarsis	Crisis
						Se solucionan todos los problemas y mal entendidos	
Clímax	Clímax			Clímax	Clímax (gran revelación)	Se refuerza la moral del momento	
Resolución	Retorno con el elixir			Resolución	Resolución	Final tranquilizador	

**Cuadro 1**<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Tubau, D., 2011, p. 15 / Entre febrero y marzo de 2014 tomé el curso “El Guión del Siglo 21” impartido por Tubau en la Escuela Internacional de Cine y TV, en San Antonio de los Baños, Cuba.

La industria cinematográfica se ha nutrido de este tipo de estructuras prácticamente desde su invención, especialmente la estadounidense. Hollywood comprobó el éxito que las historias narradas bajo este esquema podían alcanzar y no ha parado de producir cientos de películas, series y *sitcoms* con estas características al año.

Supongo que Marx (Karl, no Groucho) estaría de acuerdo en que la historia del cine en las últimas décadas es una estupenda constatación de cómo la estructura (el dominio de la producción, distribución y exhibición) influye en la superestructura (la ideología y la cultura), en este caso en la manera de escribir guiones y en el tipo de películas que se estrenan.<sup>14</sup>

Este tipo de estructuras son aplicables tanto a ficciones narrativas como a producciones con otro tipo de intenciones, como noticieros televisivos o *reality shows*. En todos ellos se priorizan los cambios o transformaciones en las situaciones y personajes, los llamados pulsos, *plot points* o acontecimientos narrativos.

Audiovisualmente, estos *plot points* pueden ser cualquier cosa: escenas, diálogos, planos, secuencias; son cambios cargados de significado que se alcanzan a través del conflicto. Los guiones audiovisuales se conforman por escenas y secuencias (conjuntos de escenas que culminan con mayor impacto que el de cualquier escena previa)<sup>15</sup>, que a su vez están compuestas por tomas con indicaciones de diálogos y acciones particulares. Mackee define la escena como:

... una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un ACONTECIMIENTO NARRATIVO [sic].<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> *Ibíd.* p. 20

<sup>15</sup> Mckee, R., 2002, p. 35

<sup>16</sup> *Ibíd.* p. 34

El guión literario suele estar constituido por un argumento que se desarrolla a lo largo del mismo, narrando una historia o acontecimiento a partir de situaciones, acciones y diálogos.

Los primeros guiones audiovisuales que se crearon para la incipiente industria cinematográfica de los años 20 del siglo XX comenzaron a designar nombres a los distintos elementos que caracterizaban la labor fílmica de camarógrafos, iluminadores, sonidistas, etc.

Para ello se han desarrollado una serie de indicaciones que permiten al futuro director, productor o realizador, leer el guión y visualizar con mayor claridad la imagen descrita por el guionista, como: abre de fundido, fundido encadenado, corta a, en off, hacia atrás para mostrar, etc.

Este tipo de indicaciones pueden darse tanto en el guión literario como en el técnico, aunque en el último incluirían mucho más detalle (duración, dirección, etc.). La costumbre impone que el guión literario contenga solo aquellas indicaciones de producción o montaje que sean indispensables para el desarrollo de la trama, que doten de sentido o congruencia a la narración.

El guión surge con la necesidad de crear un medio de comunicación nuevo: el cine. Y como es natural, necesitaba tener sus propios recursos, la mayoría de ellos tomados de los géneros existentes, pero su necesaria evolución lo llevó a inventar neologismos y una sintaxis que le fuera propia; así, se comenzó a hacer la comparación entre toma, plano, toma secuencia, disolvencia, voz fuera de cuadro o campo y otros, con las comas, punto y coma, puntos y aparte que han sido propios de la literatura.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Bercini, R., 2007, p. 95

Mencionábamos anteriormente que, bajo la creencia de que el guión cinematográfico debe contener toda y únicamente la información que aparecerá a cuadro se priva al mismo, en muchas ocasiones, de llegar a ser producido:

No hay nada más peligroso que un guión impresionista que describa una película tal y como el guionista la ve ya en su imaginación. Las más de las veces es una obra cerrada, ya lista. Sólo el guionista podría filmarla, ya que está tejida con los hilos tenues de su sensibilidad. Como director, siento que el guionista me exige lo imposible. Esa película que yo nunca he visto aún, no puede ser un punto de partida para mí. Por desgracia, es así como se presentan la mayor parte de los guiones hechos por principiantes.<sup>18</sup>

Para hablar sobre la estructura externa del guión literario audiovisual, es necesario deslindar que no nos referiremos al estilo en que está escrito, sino a los elementos o secciones que lo conforman.

Por estructura externa entenderemos aquellos apartados que se incluyen dentro del guión literario, además del cuerpo principal que supone el guión dividido en escenas, tomas y diálogos.

El guión literario puede contener, aparte, una pequeña síntesis o resumen, que consta de una sinopsis cuya extensión puede variar entre un párrafo o varias hojas, dependiendo de la complejidad de la trama o la intención con la cual se incluya. Esta sinopsis o argumento, como también se le conoce, sirve para generar interés en el guión y atrapar la atención del lector, sean directores o productores en busca de material de trabajo. Para este propósito también suele agregarse a que género pertenece para su correcta clasificación.

El proceso formal para hacer un guión se inicia con la sinopsis, punto de partida tanto del documental como del cine ficción. Esta sinopsis contienen la idea generadora o el argumento en forma sintética y es de

---

<sup>18</sup> Wajda, A., 2007, p. 23

gran utilidad en la presentación de proyectos. A partir de la sinopsis se realiza el primer tratamiento del guión, en donde el autor amplía y complementa la idea. Algunos autores llaman a este primer tratamiento guión literario, libreto o argumento. Un guión puede tener tantos tratamientos como sea necesario hasta llegar al tratamiento final que suele coincidir con el guión técnico; en este momento es recomendable el trabajo conjunto del escribir con el realizador para optimizar los resultados.<sup>19</sup>

Los guiones literarios suelen incluir, sobre todo si se trata de guiones para series televisivas o una saga de películas, lo que se conoce como la biblia de personajes, documento donde se vierte toda la información posible y relevante en torno a los personajes principales, sus gustos, fobias, experiencias de vida, ideología, psicología, compleción física, estrato socioeconómico y todo aquello que los creadores consideren definitorio del personaje. Esta biblia del personaje tiene dos utilidades principales, la primera ayudar a los futuros guionistas y directores a cargo de la producción a mantener la congruencia de los personajes a lo largo de los episodios o capítulos que conformen la narración de la historia.

Muchas veces no existe un único guionista para cada realización, sino equipos de guionistas que pueden repartirse las distintas tareas que conlleva la elaboración de un guión. Mientras algunos generan escaletas (listado de las situaciones que se desarrollarán en el guión), otros se dedican a redactar en forma el guión, las acciones que se encadenan para que avance la historia, por último otro equipo de guionistas puede encargarse de escribir los diálogos. Ante esta división del trabajo es imprescindible que cada guionista conozca lo mejor posible a sus personajes, para saber si sería o no convincente que se expresara de cierta forma o tenga cierto acento, o reaccione de una u otra forma.

---

<sup>19</sup> Linares, M., 1994, p.84

La biblia de personajes puede servirle también a los actores y actrices para interpretar mejor su papel. Que tan útil pueda serles esta información dependerá de la escuela de actuación a la que pertenezcan.

Otro apartado del guión literario suele ser la descripción de locaciones. Habrá producciones para las que las locaciones sean de suma importancia y tengan características indispensables a nombrar, ya sea porque sean muchas, como en las narraciones de aventuras épicas y sea necesario distinguirlas, o porque no existan y sea necesario describirlas con la suficiente exactitud como para que puedan ser generadas artificialmente. Estas indicaciones sirven entonces tanto a los encargados del *scouting* (buscar las locaciones reales donde se llevará a cabo la filmación), como a la dirección de arte, que puede intervenir sobre las locaciones seleccionadas o elaborarlas desde cero con efectos especiales.

La inclusión de todos estos elementos en el guión dependerá de las necesidades que la producción vaya arrojando. Los guiones escritos por encargo muchas veces ya tienen claridad sobre los elementos con los cuales se cuenta para su realización y solo incluyen el desglose de la historia en escenas y tomas. Otros pueden contener muchas otras indicaciones y descripciones sobre la iluminación general y la atmósfera que debe transmitir, o sobre la música que acompaña a la imagen, etc.

## ***Capítulo 2: Guión, lenguaje visual y lenguaje cinematográfico***

En este capítulo se pretende establecer qué son el lenguaje visual y el lenguaje cinematográfico, ya que estas definiciones nos ayudarán a caracterizar mejor el proceso de escritura del guión audiovisual y nos dotarán de elementos para analizar, posteriormente, cómo operan las figuras retóricas en la imagen.

Ernest Fischer en *La necesidad del arte* (2011), propuso la invención del lenguaje por el hombre como una relación dialéctica con su capacidad de trabajo. Es decir, el ser humano inventa el lenguaje como una herramienta que utiliza para imitar a la naturaleza y para representar actividades y objetos con abstracciones. El trabajo, el lenguaje y el ser humano se constituyen en un proceso de mutua integración. El hombre no es tal sin lenguaje ni trabajo, y éstos solo existen como herramientas o capacidades del ser humano.

El lenguaje es, pues, un recurso comunicacional natural del ser humano. Chomsky considera que su estructura profunda es biológicamente innata, que sin embargo, ha evolucionado a la alfabetidad, a la lectura y a la escritura. Estos procesos de alfabetidad verbal, deben aprenderse de manera escalonada y forman parte de una cultura o sociedad particular.

Primero aprendemos un sistema de símbolos, formas abstractas que representan determinados sonidos. Esos símbolos son nuestro A B C, el *alfa* y *beta* del lenguaje griego que ha dado nombre a todo el grupo de sonidos-símbolos o letras, el alfabeto. Aprendemos nuestro alfabeto letra a letra, y después aprendemos las combinaciones de letras y sus sonidos, a lo cual llamamos palabras, que son los representantes o sustitutos de las cosas, las ideas y las acciones. Conocer el significado de las palabras es conocer las definiciones comunes que comparten. El paso final para lograr la alfabetidad verbal implica el aprendizaje de una sintaxis común que establezca límites constructivos acordes con los usos aceptados. Estos son los rudimentos, los elementos irreductiblemente básicos del lenguaje. Cuando los dominamos, nos es

posible leer y escribir, expresar y comprender la información escrita.<sup>20</sup>

La diferencia entre lengua y habla, radica en el uso personal, en la selección y adecuación de los signos. La lengua, como diría Ferdinand de Saussure, es un instrumento potencial, mientras que el habla es su traducción en acto. El habla responde a las exigencias expresivas del caso específico y del sujeto, que reelabora la “materia” que la tradición ha hecho llegar hasta él, proveniente de actos creadores precedentes. El lenguaje se constituye de significados consensados socialmente, plurisituacionales y con significados interpersonales que deben ser comunes a los intérpretes. Así, cumple la función de articular y conceptualizar la realidad.

Al ser una herramienta para la comunicación, el lenguaje requiere de una articulación que estructure al mensaje, es decir, constituir un discurso. Esta estructura será el esquema ideológico en que se formule el mensaje, o como expresaría Bettetini:

La estructura es el modo con que el comunicante compone sus signos y revela al receptor (a menudo inconscientemente, sobre todo cuando los esquemas coinciden y la estructura está en extremo socializada) los modos con que quien le habla lee la realidad e interpreta las cosas. A fin de cuentas, (...), la apercepción de la estructura de un mensaje lleva al conocimiento de la ideología que antecedió su formación.<sup>21</sup>

## **Lenguaje visual**

El lenguaje visual es aquel que articula mensajes comunicativos a través de imágenes y signos gráficos. La intención de estos mensajes puede ser objetiva, artística o retórica, dependiendo del nivel de interpretación que requiera y el propósito con el cual sea elaborado.

Como cualquier lenguaje, el lenguaje visual se compone de signos. Un signo, ya sea por su naturaleza o por convención, es todo aquello que evoca en el entendimiento otra

---

<sup>20</sup> Dondis, D., 2007, p. 12

<sup>21</sup> Bettetini, G., 1975, p. 17

cosa o idea, representándola o sustituyéndola para fines cognoscitivos. Son señales o estímulos que contienen información sobre algo distinto a sí mismos, y son los elementos que estructuran los mensajes del lenguaje, lo que implica que no todo signo es necesariamente visual.

Los signos son biplánicos, ya que cada uno de sus componentes básicos pertenece a un plano lingüístico diferente: el plano del significado es el contenido ideológico del acto comunicativo, forma parte del plano del contenido, de las ideas, de la información; el plano significante es el aspecto formal de la función comunicativa, es el elemento o conjunto de elementos que hacen posible la aparición de significado al nivel de la percepción, de manera inmediata, como formas que generan sentido.

El significado del signo suele ser arbitrario, pues no es necesario que exista relación lógica o motivada entre el significado y su significante. La relación que hay entre ellos es convencional, procede de un acuerdo social, lo que provoca que un mismo concepto o significado tenga asignados distintos significantes en cada lengua.

Todo signo lingüístico presenta dos valores semánticos: la denotación y la connotación. La denotación es la capacidad del signo de referirse a la realidad con mayor o menor precisión, consiguiendo que su significación se limite a la relación entre el significante y el significado primero, inmediato y directo. La connotación es la capacidad del signo para evocar, con su significado específico o propio, otros significados adyacentes, ya que el plano de expresión del significante se compone por su historia, por la postura interpretativa y capacidades intelectuales de los sujetos, del contexto, y de la tradición social que lo caracterice.

Existen distintos tipos de signos: el icono, el índice, el símbolo y el signo estético. El icono está fundado en la similitud entre lo representado y el representante, provoca en el receptor una percepción semejante a la que le habría suscitado directamente la relación con el referente real. Serían ejemplos de iconos las onomatopeyas en el lenguaje verbal; en el lenguaje visual un ejemplo de icono podría ser un dibujo

figurativo como el que se muestra en la *Fig. 1*, donde es evidente que se representa una manzana por el parentesco con el fruto natural.

Los índices resultan de la contigüidad física entre el representante y lo representado, remite a hechos o cosas reales, singulares, de las que depende su existencia, mantiene una relación directa con su referente, o el suceso que produce el signo. Por ejemplo, en la *Fig. 2*, deducimos la presencia de una persona, aunque no aparezca a cuadro porque la manzana presenta una mordida “humana”.

El símbolo es aquel signo cuya existencia se basa en una convención social, es fruto de la invención, no tiende solo a la representación de la cosa, sino a su total sustitución, en el ámbito de sus valores y de sus funciones. La relación con el referente es arbitraria. La imagen está constituida por un entramado de signos codificados que proponen una lectura plural y ésta no se agota en lo que muestra la imagen. Por ejemplo, en la *Fig. 3* aparece la misma manzana mordida, pero ahora rodeada por una serpiente, los elementos significantes (manzana y serpiente) no tienen relación directa con el significado (pecado, maldad). Otros ejemplos pueden ser las señales de tránsito, logotipos, palabras, etc.

Es interesante la distinción que Ràfalos y Colomer hacen entre símbolo y signo metáfora, en el que también se asocian ideas en el momento de la lectura y dependen de la interpretación personal:

La diferencia fundamental entre un símbolo y una metáfora es que mientras el símbolo tiene asociado un significado convencional o arbitrariamente aceptado, la metáfora hace esta asociación a partir de la imaginación o la sensibilidad, en un momento dado, en el instante en que se produce, de tal modo que a pesar de no estar establecido el significado, el receptor lo puede entender tal como el emisor quiere o de otra manera.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Ràfalos, R., & Colomer, A., 2003, p.14



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

Los signos estéticos son autónomos y adquieren importancia en sí mismos y no como mediadores de significación. Ejemplos de ellos sería prácticamente cualquier tipo de obra de arte.

Los tipos de signos y los niveles de iconicidad de la imagen no son lo mismo. Los niveles de iconicidad de la imagen tienen que ver con el grado de similitud entre lo representado y el significante. La relación entre la imagen “original” y su referente.

Ahora bien, para decodificar correctamente el contenido de un mensaje se deben tomar en cuenta las intenciones del emisor, el contexto de creación y el código en que se genera dicho mensaje. La decodificación puede verse afectada ya sea por cualquier tipo de distorsión física, semántica o psicológica, o por los efectos que el mensaje provoque en el espectador, lo que dependerá de su marco referencial y del contexto social en el que éste reciba dicho mensaje.

Existen a su vez aspectos morfológicos en los elementos visuales del lenguaje audiovisual que repercuten en la recepción e interpretación de los mismos. Estos aspectos morfológicos pueden ser: figurativos/representativos, esquemáticos/simbólicos, o abstractos. En las imágenes figurativas el referente visual se establece desde un nivel de codificación bajo, son imágenes muy similares a lo que representan. En el ejemplo de la *Fig. 4* podemos ver el retrato fotográfico de un hombre, representación que se aproxima lo más posible a los rasgos reales del representado.

En el nivel de iconicidad esquemático o simbólico, se establece una mayor simplicidad en la representación de la imagen, contienen referencias de lo representado pero esquematizadas, simplificadas, por ende su codificación implica una complejidad mayor, como en el ejemplo de la *Fig. 5* donde el retrato del mismo hombre contiene menos semejanzas con un rostro real, pero aun es posible reconocerlo.

En el nivel abstracto, la imagen se reduce a sus componentes visuales mas básicos; el nivel de codificación es alto, y es difícil encontrar la relación entre el representante y lo representado. En la *Fig. 6* se observa la representación abstracta del rostro de un hombre.



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Hay una sintaxis visual para la construcción de composiciones, es decir de mensajes visuales . La composición debe establecer el propósito y el significado del mensaje visual para que el espectador lo interprete a partir de disponer ordenadamente los elementos. Mientras que en el lenguaje verbal se definen reglas y puede hablarse de un orden y forma apropiada, en el lenguaje visual no existen reglas absolutas, solo cierto grado de comprensión de cómo afectarán las decisiones compositivas al resultado final.

Los elementos visuales que constituyen la sustancia básica para la elaboración de cualquier imagen son el punto, la línea, el contorno, la dirección, la textura, la dimensión, el color y el movimiento. Los elementos sintácticos básicos del lenguaje visual que resultan en mecanismos compositivos son la alineación, el balance, el

contraste, el énfasis, los espacios negativos y positivos, el movimiento, la proporción, la proximidad, la repetición, el ritmo y la unidad.

No es menester en esta tesis ahondar en las particularidades de los elementos básicos y compositivos del lenguaje visual. Será, sin embargo, necesario profundizar en los elementos básicos y compositivos del lenguaje audiovisual o cinematográfico, en cuanto que el conocimiento de estos últimos es indispensable para la escritura del guión.

### **Lenguaje cinematográfico**

Entenderemos por lenguaje cinematográfico el mecanismo mediante el cual se interpreta la imagen fílmica y el proceso compositivo visual de la misma. No se hablará aquí de la parte auditiva del lenguaje audiovisual, por eso emplearemos el término lenguaje cinematográfico, ya que esta expresión hace solo referencia a la imagen en movimiento.

En sí misma, ninguna imagen puede ser considerada un lenguaje, sin embargo es posible que constituya parte de un lenguaje icónico. Al estar integrado por imágenes, el lenguaje audiovisual utiliza la forma y su capacidad expresiva como unidades de significación y al interrelacionar signos visuales, auditivos y verbales, se reafirma y establece como un sistema de signos.<sup>23</sup>

Es necesario entonces entender por lenguaje, un sistema estructurado de signos que en su totalidad generen una unidad con sentido. Un conjunto organizado de elementos relacionados entre sí y con el todo conforme a la reglas o principios, de tal modo que el estado de cada elemento depende del estado del conjunto de elementos, y la modificación introducida en un elemento afecta a todo el sistema.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Ràfalos, R., & Colomer, A., 2003, p.14

<sup>24</sup> Beristáin, H., 1985, p.480

Mientras el lenguaje verbal tiene fonemas y morfemas como sus elementos fundamentales, en el ámbito cinematográfico existen tan solo los elementos técnicos que componen la imagen (encuadre, ángulo de cámara, iluminación, etc.) y éstos no poseen significado propio independiente, a diferencia de las palabras que tienen cada una su propio sentido.

Sin embargo, hay que considerar que la estructura del lenguaje es la:

*Forma* en que se organizan las partes en el interior de un todo, conforme una disposición que las interrelaciona y las hace mutuamente solidarias. En otras palabras, la estructura es el armazón o esqueleto constituido por la red de relaciones que establecen las partes entre sí y con el todo. Es decir, se trata de un sistema articulatorio o relacional de hechos observados que lo constituyen como *modelo* que representa una situación (KATZ). También pertenecen a él las reglas que gobiernan el orden de su construcción. Es decir: disposición coordinada de un conjunto de elementos – dos o más– en la cual subyace su relación tanto con el sistema de reglas que hace posible su unidad y su orden, como con sus modelos posibles.<sup>25</sup>

Ahora bien, las imágenes que vemos en pantalla significan, ¿pero cómo?, Yuri M. Lotman nos dice en su libro *Estética y semiótica del cine* que el lenguaje cinematográfico es un sistema original de semejanzas y diferencias que debe ser analizado como un fenómeno social:

El mecanismo de diferencias y combinaciones determina la estructura interna del lenguaje cinematográfico. Cada imagen en pantalla es un signo, tiene significado, es portadora de información. Este significado puede tener un carácter doble. Por una parte, las imágenes de la pantalla reproducen los objetos del mundo real; entre estos objetos y sus imágenes en la pantalla se establece una relación semántica. Los objetos se convierten en las significaciones de las imágenes que son reproducidas en pantalla. Por otra parte las imágenes en la pantalla pueden adquirir significaciones complementarias, muchas veces totalmente inesperadas. La luz, el montaje, el juego de planos, el cambio

---

<sup>25</sup> Beristáin, H., 1985, p.200

de velocidades, etc., pueden conferir a los objetos reproducidos en la pantalla significaciones complementarias: simbólicas, metafóricas, metonímicas, etc.<sup>26</sup>

Cabría entonces preguntarse si la luz, el color, los encuadres o los movimientos de cámara pueden ser considerados signos, si representan o sustituyen algo que no está presente, más allá de los objetos que aparecen a cuadro.

Algunos autores comparan las frases del lenguaje verbal o escrito, con los cinemas o iconemas del lenguaje cinematográfico, viendo a éstas como las unidades de significado y relación mínimas.

Passolini, sin embargo, interpreta de otra manera los elementos fundamentales del lenguaje cinematográfico, comparando los fonemas de lenguaje verbal con los elementos que componen la imagen o toma, nombrándolos cinemas. Passolini ve en el cine la herramienta que más puede acercarnos a imitar la naturaleza, y apuesta por el desarrollo de un estudio del cine que lleve hacia una semiología de la realidad.

A pesar de esto y por más real que la imagen fílmica pueda llegar a parecer, hay que advertir que existe una ambigüedad en cómo percibe el espectador esta verosimilitud de la imagen, pues intenta percibir más allá de la imagen misma analizando de manera intuitiva o intelectual los signos implícitos que en ella se ocultan. Lo que puede ayudarnos a comprobar que el espectador asume que se encuentra ante un lenguaje decodificable.

Al entender las producciones cinematográficas como mensajes a ser codificados, tanto autores como espectadores pueden caer en la viciosa trampa que supone utilizar fórmulas preestablecidas sin importar el contexto concreto de la obra:

---

<sup>26</sup> Lotman, Y., 1979, p. 45

... podemos pensar en el lenguaje filmico ordinario, que se transforma en *medio* que ya no lleva en sí el *fin* porque se limita a ser un simple vehículo de sentimientos o ideas, constituye una especie de *enfermedad infantil* del cine al limitarse a poner en práctica un catálogo de recetas, procedimientos y mecanismos lingüísticos presuntamente productores de << significados estables y universales >>. <sup>27</sup>

Es difícil imaginar que pueda existir un sistema de signos visuales cuya referencia sea constante. Signos que puedan insertarse sin importar la intención expresiva, el tono o el fin del discurso, y que conserven un mismo significado.

...una imagen elemental está abierta a asimilar varios significados, por lo que las más de las veces resulta confusamente significante. Esta labilidad semántica no se puede atribuir solo al encuadre y, obviamente, al solo fotograma, sino también a imágenes más complejas, generadas por la composición de varios encuadres (y a pesar de ello asimilables al concepto de unidad lingüística), porque solo se les puede atribuir verdadera significación tras haber considerado que relaciones de combinación lingüística y de estructura mantienen con las demás partes de la obra. <sup>28</sup>

Aunque la relación final entre la totalidad de imágenes que componen una película se obtenga en la etapa del montaje y no en la escritura del guión, es en éste último donde comienzan a constreñirse las posibilidades de imágenes y orden secuencial que pueda tener y a dotar de sentido y congruencia la narración.

La significación que pueda desprenderse de la lectura de un plano en relación con otro será ideológica, y los signos que doten de contenido a la significación del plano representan más que solo aquellos objetos que de por sí la imagen evoca, pues el receptor de la imagen la interpreta de manera afectiva, moral o humana. La significación estará determinada por las relaciones exteriores al propio proceso de

---

<sup>27</sup> Martin, M., 2008, p.28

<sup>28</sup> Bettetini, G., 1975, p. 49

organización dentro de la imagen, lo que hace de su lugar en el curso del film y del papel que se le atribuya a su estructura general solo parte del proceso.

Pero además de los elementos propios del lenguaje cinematográfico, mencionados por Jean-Patrick Lebel en *Cine e ideología*, aquel puede integrar en su discurso signos de otros sistemas, que pertenezcan del todo o en parte a otros lenguajes, signos que pertenezcan a códigos culturales o a signos, ya sean objetos o situaciones, cuyo sentido ya esté socializado.

Es importante mencionar también, que logramos interpretar los signos porque la vista humana es capaz de confrontar la imagen visual con el fenómeno u objeto que le corresponde en la realidad, confrontar las imágenes visuales entre sí, y confrontar la imagen visual con ella misma, en otra unidad de tiempo, para observar las transformaciones de un mismo objeto.

El lenguaje cinematográfico presenta dos tendencias. Una, basada en la repetición de los elementos, en las experiencias vitales o artísticas de los espectadores, crea un sistema de expectativas; otra, infringiendo (¡no destruyendo!) en determinados puntos este sistema de expectativas, pone de relieve los nudos semánticos del texto. Por tanto, las significaciones cinematográficas se basan en un desplazamiento, en una deformación de las sucesiones, de los hechos o de los aspectos habituales de las sucesiones, de los hechos o de los aspectos habituales de las cosas.<sup>29</sup>

Ahora bien, existen cuatro factores principales que determinan al lenguaje cinematográfico: imagen, movimiento, tiempo y espacio.

Las imágenes cinematográficas se dividen y agrupan en tomas, escenas y secuencias. Las tomas son todo lo captado por la cámara desde que se pone en función de registro de imagen hasta que deja de hacerlo. A su vez, las tomas pueden contener uno o varios planos, dependiendo del movimiento de la cámara y de la distancia del lente con el

---

<sup>29</sup> Lotman, Y., 1979, p. 46

objeto que se filma. Existe el plano panorámico, general, entero, americano, medio, primer plano, gran primer plano, primerísimo primer plano, y plano detalle. Y hay también variaciones del plano dependiendo del ángulo de la cámara o por la ubicación de la misma: normal, picado, contrapicado, nadir, cenital, plano sobre el hombro, subjetivo, invertido o contrapuesto.

La composición del encuadre comienza a definirse al determinar los planos. Eisenstein, quien sobre todo ahondó en la teoría cinematográfica en torno al montaje, escribió sobre los elementos que funcionan y juegan un papel importante a la hora de encontrar significados en cada plano:

El conflicto dentro del plano es montaje potencial, que en el desarrollo de su intensidad rompe la jaula cuadrilateral de aquél y hace estallar su conflicto en los impulsos de montaje entre las piezas del mismo[...]

Los conflictos cinematográficos dentro del cuadro son los siguientes:

- Conflicto de direcciones gráficas (líneas estáticas o dinámicas)*
- Conflicto de escalas*
- Conflicto de volúmenes*
- Conflicto de masas. (volúmenes llenos con varias intensidades de luz)*
- Conflicto de profundidades.*

Y los siguientes conflictos que solo requieren un mayor impulso de intensificación para volar en antagónicos pares de fragmentos:

- Primeros planos y planos generales.*
- Fragmentos de variadas direcciones gráficas. Fragmentos resueltos en volumen con fragmentos resueltos en área.*
- Fragmentos de oscuridad y fragmentos de claridad.*

Y por fin conflictos tan inesperados como:

*Conflictos entre el objeto y su dimensión– y conflictos entre un hecho y su duración.*<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Eisenstein S., 1989, pp. 58 -59

Las escenas son parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por si mismas no tiene sentido dramático completo.

Por su parte, las secuencias son unidades de división del relato visual en el que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. No es preciso que esta estructura sea explícita, pero debe existir de forma implícita para el espectador. La secuencia puede desarrollarse en un único escenario e incluir una o más escenas, o en diversos escenarios. También puede desarrollarse de forma interrumpida de principio a fin, o bien fragmentarse en partes mezclándose con otras escenas o secuencias intercaladas.<sup>31</sup>

Otro elemento característico del lenguaje cinematográfico es el movimiento, la propia palabra *cine* proviene de la palabra griega para movimiento (κίνη). Existe movimiento en el cine no solo en la secuencia de imágenes que desfilan a 24 o 29.97 cuadros por segundo ante nuestros ojos, hay movimiento también en la cámara, los actores, y demás elementos que conforman la composición de un encuadre, que pueden moverse durante la toma y muchas veces ser coreografiados.

Puede hablarse inclusive de movimientos realistas y expresionistas, pues el lenguaje audiovisual es capaz de reproducir y representar movimiento. Diría Epstein en *Le cinéma du diable* que la representación del movimiento era la razón de ser del cine, su facultad magistral y la expresión fundamental de su género.

Para algunos autores, el movimiento de la cámara marca la madurez del cine, dotándolo de una de sus características principales. El movimiento de la cámara puede cumplir funciones descriptivas o dramáticas.

Descriptivas ya sea porque el desplazamiento de la cámara acompaña a un personaje u objeto en movimiento, porque genera un movimiento ilusorio en un objeto estático, o porque describe un espacio o una acción con sentido dramático unívoco.

---

<sup>31</sup> Fernández, F., 1999, p.29

La función dramática puede darse cuando el movimiento de la cámara define las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción, cuando da un relieve dramático a algún personaje u objeto importante, cuando genera una expresión subjetiva del punto de vista de un personaje, o cuando genera una expresión que revela la tensión mental de un personaje. Todo lo anterior mediante paneos y barridos, *travellings* y *zooms*.

En el lenguaje cinematográfico hablar del movimiento de la cámara supone hablar del espacio a la vez. Así, en el cine existe un espacio a cuadro y un espacio fuera de éste. El espacio a cuadro será todo aquello que quede dentro del campo de visión de la cámara, mientras que aquel que quede fuera será denominado fuera de campo o espacio en off.

El espacio cinematográfico suele ser ficticio, ya que se genera a partir de una sucesión de imágenes que representan lugares cuya distancia real no necesariamente coincide con la que se representa en la ficción narrativa. Lo mismo sucede con la representación del tiempo, cuya extensión puede variar para representar distintos períodos de tiempo, según las necesidades narrativas de la historia que se desarrolla en pantalla.

Las relaciones espaciales de las formas se realizan en el tiempo y no tienen un carácter estático sino que por definición son, en mayor o menor medida, variables. Cada una de las formas tiene un tiempo determinado de presencia en pantalla, de tiempo de actuación. Este acotamiento temporal obliga a que para todas ellas haya un principio y un final, dentro del flujo determinado por el ritmo de los acontecimientos, que debe tener un carácter global y coherente. En este flujo temporal debe haber momentos de excelencia, de culminación de procesos parciales internos de construcción, aquéllos en los que la imagen y la música tienen los instantes de mayor encuentro. Estos instantes son los que pautarán el ritmo general de todo el flujo de imágenes.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Ráfalos R., & Colomer A., 2003, p.33

Son elementos esenciales del lenguaje cinematográfico el tiempo y la sensación de ritmo que éste puede imprimir en la producción audiovisual:

El factor dominante y todo poderoso en la imagen cinematográfica es el ritmo, expresando con esto el flujo del tiempo dentro del plano. El paso real del tiempo se expresa también por medio de la conducta de los personajes, el tratamiento visual y el sonido, pero éstas son características concomitantes cuya ausencia, teóricamente hablando, de ningún modo afectaría la existencia de la película. Es inconcebible una obra cinematográfica sin ninguna sensación del paso del tiempo en la toma, pero se puede imaginar una película sin actores, sin música, sin escenografía; hasta sin edición.<sup>33</sup>

Sin embargo, aquello que sea imprescindible para cada película muchas veces será determinado por el género al que pretenda pertenecer.

Los géneros cinematográficos son esquemas básicos que configuran las producciones de la industria, son esquemas sobre los que se construyen las películas, son categorías de clasificación, son contratos de expectativas con el espectador.

Naturalmente, esta capacidad de ejercer múltiples funciones otorga al género el poder de asegurar unas relaciones privilegiadas entre los distintos componentes del cine. Ese potencial exclusivo del género cinematográfico se expresa casi siempre en formas de figuras estilísticas o metáforas explicativas de esa singular capacidad de establecer conexiones.<sup>34</sup>

Los géneros implican entender la creación como un acto que se basa en un conjunto de normas con las cuales, sin embargo, puede jugarse. Estas normas suelen residir en un tema y una estructura determinados, si comparten solo el tema pero no reciben sistemáticamente un tratamiento similar no son del mismo "género".

---

<sup>33</sup> Tarkovski, A., 2005, p.127

<sup>34</sup> Altman, R., 2000, p.35

Las películas de género están estrechamente ligadas a la cultura que las produjo y su interpretación y las expectativas que generen estarán por ende estrechamente ligadas a esa cultura.

Otros filmes dependen en gran medida de sus cualidades referenciales para establecer vínculos con el mundo real; las películas de género, en cambio, suelen partir de un uso simbólico de imágenes, sonidos y situaciones clave.<sup>35</sup>

Así, podemos suponer que las producciones cinematográficas construidas teniendo en cuenta desde un inicio su pertenencia a un género, entran en la categoría de “enfermedad infantil” de la que hablaba Martin Marcel, limitándose a poner en práctica “recetas lingüísticas” que intenta producir significados estables y universales.

Aunque trazada a grandes rasgos, puede bastarnos esta caracterización del lenguaje cinematográfico para efectos de la investigación, ya que contempla aquella información que posteriormente será vinculada con el guión cinematográfico y la retórica visual.

### **Relación del guión audiovisual con el lenguaje visual y el lenguaje cinematográfico**

Existen diversas relaciones entre el guión, el lenguaje visual y el lenguaje cinematográfico, pero en este apartado se pretende prestar particular atención a las relaciones que se establecen entre palabras e imágenes al emplear las primeras para describir las segundas.

Anteriormente caracterizamos los posibles paralelismos entre el lenguaje escrito y el lenguaje audiovisual. Mencionando que los elementos mínimos significantes

---

<sup>35</sup> *Ibíd.* p.49

comparables del lenguaje verbal y el lenguaje cinematográfico son los monemas y la imagen encuadrada.

La materia prima del guionista son las imágenes que describe con palabras. Estas imágenes descritas constituirán la historia, darán forma a la estructura narrativa. Y el guionista deberá describir, dependiendo de la función que la imagen tenga en cada toma y en cada escena, un tipo de imagen distinto.

Así, el guionista describirá escenas icónicas, escenas indiciales o escenas simbólicas, sea porque la imagen descrita pretende únicamente representar aquello que muestra, sea porque la imagen descrita es tan solo el indicador de algo que no fue representado, sea porque la imagen se presta a una lectura que requiera el conocimiento de las convenciones sociales de las que el guionista echó mano.

Verosímilmente, la imagen representa una cosa, pero significa más allá de la cosa representada; más aún, valdría decir que la consideración de su significado podría prescindir de la relación con la cosa y limitarse al análisis de la imagen como entidad en sí (en este caso ya no representativa sino significante), capaz de entrar en diálogo con el fruidor.<sup>36</sup>

A continuación se intenta clarificar el punto exponiendo una serie de ejemplos con distintos tipos de imágenes descritas textualmente, extraídos todos del guión de *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro.

---

<sup>36</sup> Bettetini, G., 1975, p. 64

## 27. EXT. MOLINO-NOCHE

El molino está a oscuras. Algunos guardias recorren el perímetro pausadamente.

Los árboles se mecen con el viento.

La torre del vigía cruje suavemente cuando la mueve el viento...

Vidal cruza el campamento y se dirige a una tienda militar enorme, iluminada por dentro.

A lo lejos, alrededor de una fogata, un grupo de soldados canta una copla acompañados por una armónica.<sup>37</sup>

Descripción de una imagen icónica

En el ejemplo anterior, observamos la descripción de una escena cuyo objetivo es presentar al lector imágenes que no requieren de una interpretación reflexiva, más allá de aquella que le permite identificar los elementos de la imagen descrita, es decir, imágenes a las que no se desea que el espectador dote necesariamente de un significado más allá del aparente, de la acción y locación que describen, pues su función dentro de la narrativa es únicamente exponer exactamente aquello que muestran.

Por eso, aquellas descripciones que pudieran parecer detalladas (como el efecto del viento en los árboles y en la torre del vigía, o los soldados cantando alrededor de una fogata) no deben considerarse imágenes simbólicas, pues sería caer en la trampa de querer encontrar significados ocultos entre líneas en cada párrafo; sino como descripciones que pretenden dotar a la historia de un aire creíble, de verosimilitud. Son descripciones de imágenes icónicas, por que éstas solo pretenden ser representadas con el mayor parentesco posible a su símil en el mundo real.

Observemos con atención el siguiente ejemplo, donde se describe textualmente una imagen índice:

---

<sup>37</sup> del Toro, G., 2006, p. 27

**130. INT. HABITACION NORTE - ATARDECER**

Vidal sostiene a su hijo en brazos. Está feliz.

Ofelia entra. Su sonrisa se desvanece: su madre yace inmóvil, de cara a la pared. La parte baja de su cuerpo bañada en sangre oscura.

Ofelia pierde el control y llora sin consuelo.

(...)<sup>38</sup>

Descripción de una imagen índice

En esta escena podemos comprender, a partir de la descripción de imágenes, que la madre de Ofelia da a luz y posteriormente fallece, sin necesidad de que se nos den mayores detalles o explicaciones en voz de los personajes que aparecen a cuadro. A pesar de que no contiene la descripción de la madre dando a luz, a pesar de que no describe cómo y cuándo muere, tenemos indicios que nos permiten interpretar lo que ha sucedido.

El siguiente es un ejemplo de imagen simbólica descrita textualmente:

**165. EXT. ÁRBOL VIEJO - AMANECER**

La luz del sol emerge gradualmente de la oscuridad e ilumina la silueta del árbol caído en el que brotan, ante nuestros ojos, flores blanquísimas.

VOZ NARRADOR

Y que dejó detrás de sí, pequeñas huellas de su paso por el mundo.

(pausa)

Visibles solo para áquel que sepa donde mirar...

El árbol muerto ha vuelto a florecer.

FUNDE A NEGRO<sup>39</sup>

Descripción de una imagen simbólica

---

<sup>38</sup> Ibíd. p. 100

<sup>39</sup> Ibíd. p. 120

En esta descripción lo que sucede es que nos hablan de un árbol viejo que vuelve florecer, pero el significado que podemos extraer de esta imagen (esperanza) está fundado exclusivamente en una convención social. La descripción primera, la luz del sol emergiendo de la oscuridad, puede ser interpretada como el comienzo de algo nuevo o como el triunfo del bien contra el mal, pero esta interpretación está viciada por los significados que socialmente se le atribuyen constantemente a ciertas imágenes. El texto no contiene ninguna indicación que nos pueda confirmar si en efecto que el sol salga e ilumine un árbol viejo que repentinamente empieza a florecer es señal de algo bueno, pero nosotros interpretamos que así debe ser, por eso es que ésta es una imagen simbólica y no icónica.

Ahora bien, las imágenes descritas pueden tener, además, distintos niveles de iconicidad, sin importar que todas sean o no imágenes fotográficas, ya que pueden sufrir distorsiones que dificulten su lectura gracias a diversos filtros, lentes, movimientos de cámara, contrastes en la iluminación, sobreposicionamientos, etc. Los guionistas pueden incluir la descripción de este tipo de imágenes en su guión para cumplir distintas funciones narrativas y provocar sensaciones en el espectador.

Algunos ejemplos de imágenes con distintos niveles de iconicidad descritas en el guión *El laberinto del fauno*, podrían ser:

#### 16. EXT. MOLINO - DÍA

CÁMARA describe con mayor detalle el molino: lo conforman un par de edificios de piedra oscura y corroída conectados por un pequeño puente. Una enorme rueda de maderas pende sobre el lecho seco de un río.

Las vigas y columnas de madera (inclusive las de los techos interiores) han sido esculpidas con motivos CÉLTICOS.

Todas las paredes han sido reforzadas con cientos de sacos de arena y montones de madera, como a la espera de un ataque.

Frente al edificio principal se ha levantado un grupo de tres grandes tiendas de campaña. Unos cuarenta soldados y oficiales circulan entre ellas. Hay caballos, carros cocina y, aparcados muy cerca, hay 3 CAMIONES MILITARES para transportar personal.

(...) <sup>40</sup>

Descripción de una imagen con nivel icónico figurativo

En este caso la descripción detallada de las imágenes tiene la intención de hacerle ver al lector, con la mayor claridad posible y dejando poco espacio para la interpretación, cómo imagina el lugar en que se llevarán a cabo las acciones. Es la descripción de una imagen figurativa en el sentido de que posee la claridad suficiente para imaginar cómo sería la imagen del referente "real", pero esto, claro está, con las limitantes que el lenguaje verbal tiene para evocar el concepto de viga o columna de manera abstracta, a diferencia de la imagen que forzosamente nos hablará de una viga y una columna en específico.

Por eso, para el ejemplo de la descripción de una imagen de nivel icónico simbólico, se tomó un pasaje en donde se compararan dos tipos de imágenes con niveles de iconicidad diferenciados, en el cual pudiera hacerse obvio qué imagen era figurativa y qué imagen simbólica:

---

<sup>40</sup> *Ibíd.* p. 14

**13A. EXT. CAMINO EN MEDIO DEL BOSQUE - DÍA**

(...)

De dentro surge un enorme INSECTO PALO, que trepa la roca y vuela hasta un árbol cercano desde donde observa con curiosidad a la niña-

Ofelia consulta una ilustración en su libro de cuentos: un hada alada. Luego observa al insecto y sonríe.

(...)<sup>41</sup>

Descripción de una imagen con nivel icónico simbólico

En el fragmento anterior, se contrastan imágenes con distintos niveles de iconicidad, y es posible suponer que el autor contemplara que la ilustración del libro de cuentos sería menos “realista” o figurativa que el resto de las imágenes descritas en su guión.

Por último, se presenta el siguiente ejemplo de imagen con nivel icónico abstracto descrito de manera textual:

**3. LA OSCURIDAD DE NUEVO:**

La imagen de un espejo negro, flotando en la nada absoluta.  
En su superficie se reflejan texturas y formas indefinidas.

Su superficie explota, como un estanque de negro líquido.

Se traga la cámara, que vaga por la penumbra durante unos instantes. A lo lejos: el sonido de un viento lejano y subterráneo.

(...)<sup>42</sup>

Descripción de una imagen con nivel icónico abstracto

Esta imagen es abstracta por que al lector le es difícil imaginar a que se refiere el autor, pues lo que se desea son imágenes difusas difíciles de describir con precisión.

---

<sup>41</sup> Ibíd. p. 13

<sup>42</sup> Ibíd. p. 9

Sobre la significación y la interpretación de la imagen cinematográfica Gianfranco Bettetini aclara en *Cine: lengua y escritura*:

Es verdad que tras cincuenta años de producción cinematográfica, existen ejemplos de imágenes unívocamente significantes para diversos fruidores, imágenes que se emplean sobre todo para la solución de pasajes narrativos bastante comunes incluso entre filmes de géneros diversos: la rotación de las manecillas del reloj para significar el paso del tiempo, el aumento gradual de colillas en un cenicero para indicar la misma variación temporal (con una tensión más viva y con una atmósfera expresivamente más rica, en este caso), la disolvenca encadenada cruzada para denotar un paso del tiempo y un cambio de lugar (o una u otra o las dos variaciones más difícilmente la sola variación en el espacio), etc. En estos casos, incluso los signos no son iguales a sí mismos en las diversas y repetidas realizaciones fílmicas de que forman parte, sino que se reinventan cada vez, de acuerdo con el estilo de la obra; solo permanece constante la traducción verbal de su significación, que casi siempre puede considerarse incompleta o de plano inadecuada.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Bettetini, G., 1975, p. 41

## **Capítulo 3: Guión, retórica y figuras retóricas**

Dedicar un apartado de la investigación a revisar, aunque sea de manera breve, el origen y las definiciones del término *retórica*, tiene la intención de orientar por buen camino las conclusiones que puedan resultar del análisis posterior.

Fueron dos las lecturas principales de donde obtuve la mayor parte de la información que compilo en esta síntesis sobre retórica clásica: *Los géneros retóricos desde sus orígenes hasta la actualidad* de María del Carmen Ruiz de la Cierva y *La dimensión retórica como forma de pensar el texto* de Anna Axer.

### **Retórica**

Considerada como arte o técnica de la persuasión, la retórica encuentra base científica en la búsqueda metodológica de lo verosímil y lo probable. El concepto nace en la antigua Grecia, alrededor del año 485 a.C., en la ciudad siciliana de Siracusa, pero hoy podemos entenderla como un conjunto de reglas y conocimientos para adquirir una expresión convincente, al establecer la finalidad del discurso o expresión, y adecuar correctamente su elaboración.

Las definiciones más recurrentes sobre retórica la presentan como el *arte del bien decir, de embellecer la expresión de los conceptos, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia bastante para deleitar, persuadir o conmover*<sup>44</sup>. Sin embargo, poco o nada tiene que ver la literatura o las expresiones con pretensiones artísticas, con el origen primigenio de la retórica, que encuentra, antes, sus cimientos en lo judicial y lo político.

Debido al contexto en que surge la retórica: el sistema de ciudades-estado griegas que

---

<sup>44</sup> La enciclopedia, 2004, 17, pp. 13321-13322

requería para el ejercicio de su democracia de debates políticos y litigios judiciales, comienzan a aparecer oradores especializados, que de manera natural, van teniendo la necesidad de crear reglas de construcción para sus discursos<sup>45</sup>. Por ende, al ser la oratoria la madre de la retórica, se establece desde sus comienzos una relación estrecha entre la teoría y la práctica. Una relación dialéctica y de praxis. Así, entendían la retórica “como un arte de pensar, un arte de vivir y un arte de hablar que pueda partir de una base científica y combinar, sin violencia alguna, verdad, belleza, persuasión, técnica y seducción.”<sup>46</sup>

Ahora bien, la retórica no trataba problemas de la expresión individualizada, no tenía el estatus de arte según lo entendemos en la actualidad, sino que estaba más vinculada con la ciencia, con la búsqueda de un método, con la creación de reglas generales que permitieran la construcción de un texto concreto.

La construcción retórica del discurso, concebido para la oratoria, constaba de cinco etapas: *inventio, dispositio, elocutio, memoria y actio o pronuntiatio*.

En la *inventio* se seleccionaban los argumentos, los ejes e ideas según el tema a tratar. En esta etapa se establecía y clasificaba el problema, y comenzaba el proceso de adecuación según el sujeto al que estaría dirigido el discurso. A su vez, estos argumentos e ideas se dividían en cuatro partes: exordio, narración, argumentación y peroración. Siendo el exordio el principio, introducción o preámbulo de un argumento; la narración la presentación de los hechos, esclarecimiento del asunto a tratar; la argumentación un razonamiento empleado para probar o demostrar una posición, convencer a otro de aquello que se afirma o se niega; y por último la peroración, en que se enumeran todas las pruebas y se procura mover el ánimo del auditorio.

---

<sup>45</sup> Axer, A., 2005, p. 14

<sup>46</sup> Ruiz, M., 2008, pp. 3-4

La *dispositio* comprende la planeación, la disposición de los elementos seleccionados en la *inventio*. Es en esta etapa en la que se decide el orden de aparición de los razonamientos clasificables en exordio, narración, etc. Si bien la tradición impone un orden “natural”: introducción, presentación de los hechos, presentación de las pruebas, refutación de los argumentos del contrario y conclusión (en un principio vinculado a los enunciados judiciales), es posible modificar esta secuencia según la composición del texto y su contenido, objetivo y contexto situacional.

Para la presente investigación será la *elocutio*, etapa de tratamiento lingüístico y estilístico del texto, la que nos merezca mayor atención. De momento basta con delimitarla exponiendo las cuatro directrices generales referentes a la lengua y al estilo: la corrección, la claridad, la ornamentación y la adecuación. Es aquí donde debe cuidarse el equilibrio entre los objetivos primordiales del enunciado: aleccionar, proporcionar placer estético y emocionar. Esta es la etapa en que se resuelve y crea el discurso, y cuando entra a colación el uso de las figuras retóricas, en cuanto al *cómo* expresar las ideas.

En cuanto a *memoria* y *pronuntiatio*, al ser específicos de la oratoria, solo interesa mencionar que la primera consiste en recordar, en memorizar el discurso, y la segunda en su correcta declamación.

En general, el objetivo de la retórica era investigar la forma del enunciado, y entendían que ésta estaba condicionada por el contexto social. Así, clasificaron en distintos géneros los discursos retóricos dependiendo de la situación comunicacional y del papel del receptor en: judicial, deliberativo, y epidíctico o demostrativo.

Consideraban además, la temporalidad del tema a tratar en el discurso y la capacidad de incidir en el o los receptores.

Por ejemplo, en el género judicial los discursos abordaban asuntos pasados, intentando acusar o defender alguna causa o persona delante de un juez, que tenía la capacidad de tomar decisiones y actuar sobre la situación para determinarla justa o

injusta. Por eso el objetivo principal del enunciado retórico judicial era lograr incidir en el actuar inmediato del receptor.

En el género deliberativo el orador intentaba aconsejar o disuadir sobre la conveniencia de un hecho futuro. Entraban en este género los discursos que se proclamaban en asambleas públicas. También en este tipo de oratoria el objetivo era intervenir en el actuar de los receptor.

En el género epidíctico o demostrativo el objetivo era elogiar o denigrar, alabar o vituperar a alguien o a algo. Aquí, el oyente solo goza, o en su caso desaprueba, pasivamente con el discurso que el orador pronuncia, discurso que no suele estar dirigido a un público con capacidad para influir en los acontecimientos de que trata.

Cualquiera de los géneros mencionados podía ser tratado con alguno de los estilos que Cicerón distinguió atendiendo al asunto y al receptor al que iban dirigidos. El estilo humilde o modesto, utilizaba un lenguaje sencillo que imitaba la lengua ordinaria. El estilo sublime recurría ornamentos de la elocuencia, era elegante y cargado de figuras retóricas. El estilo intermedio, o mediocre, solo buscaba agradar al auditorio de manera fluida, equilibrada y sin sobresaltos.

La retórica tuvo sus mejores días antes del romanticismo, cuando el término adquirió un carácter peyorativo, y comenzó a utilizarse para denominar una manera de expresarse con palabras forzadas y sin contenido, exponiendo razones que no vienen al caso.

En realidad, su deterioro comienza con la pérdida de la democracia, pues su naturaleza está más poderosamente vinculada al manejo del poder y a la libertad de expresión – como afirma Antonio López Eire – que a otros asuntos.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Beristáin, H., 1985, p. 428

Los tres géneros de la oratoria entran en decadencia junto con la retórica y su planteamiento dialéctico originario, pues la militarización del imperio en los siglos anteriores, vuelve inútiles estas ramas del conocimiento.

Anna Axer menciona que, actualmente, las investigaciones sobre retórica han modificado su enfoque en sustitución de los modelos tradicionales (que ponían atención en las figuras, en la estructura o en algún elemento interno de la obra), utilizando nuevos criterios y ampliando su campo de acción a prácticamente todo tipo de comunicación e incluso a los textos no verbales, se habla ahora de una panretórica.

La retórica pone en juego dos niveles de lenguaje, el propio y el figurado, la denotación y la connotación. Esto implica tomar en cuenta, para su análisis, dos momentos: el de creación y el de recepción.<sup>48</sup> En la actualidad el estudio de la retórica se ocupa en gran medida del manejo de las figuras establecidas por convención histórica y cultural.

### **Relación entre retórica y guión**

De entrada podemos detectar cinco similitudes entre la creación de discursos retóricos y la elaboración de guiones audiovisuales:

- Adecuación considerando al receptor y al contexto comunicacional
- Importancia de la verosimilitud para conmovier y proporcionar placer estético
- Etapas creativas
- Semejanzas entre la estructura interna y la *dispositio*.
- División en géneros del discurso

---

<sup>48</sup> Cao, Marián L.F., 1998, p. 45

Tanto en el guión audiovisual como en el discurso retórico el lugar del espectador o público receptor es de suma importancia. En el primero se hace esta consideración al pensar en cómo sorprender, cómo superar las expectativas, cómo engañar al público para que no pueda prever el desenlace de la historia. Existe incluso un método de escritura al que se denomina “empático” que consiste en ponerse en los zapatos del espectador e ir imaginando que es lo que éste deducirá de cada toma o escena, con el objetivo de jugar con sus expectativas y generar, en la medida de lo posible, una experiencia audiovisual más placentera, convincente o conmovedora.

Lo mismo pasa, como hemos visto, con la creación de discursos retóricos, donde se tiene que considerar quiénes son los que escucharán el discurso, su estatus económico, su nivel cultural y todos aquellos elementos que determinen las capacidades con las que cuenta el destinatario final para interpretar el mensaje que se pretende comunicar. Esta información es importante también para las producciones audiovisuales, pues con ella se determinan posibles mercados, y puede ayudar a orientar de manera negativa o positiva la decisión de alguna casa productora.

La importancia de lo verosímil por sobre lo verdadero, real o posible, es evidente tanto en el discurso retórico de un político o de un abogado, como en la elaboración de un guión audiovisual para una película de ficción o para un anuncio de televisión. En cualquiera de los casos el resultado debe ser creíble, atender a ciertos límites de proporción, que generen en el espectador la noción de que aquello que escucha o ve tiene coherencia.

En el guión la verosimilitud se procura a través del diseño meticuloso de personajes que se comporten, luzcan y hablen de manera congruente con aquello que la historia dice que son. Incluso cuando el personaje se miente a sí mismo y se presenta durante toda la función como alguien que no es para presentarse al final de la narración como otra cosa, debe procurarse que el espectador acepte las respuestas que el guionista ofrezca a sus interrogantes como congruentes, lógicas o con sentido.

En cuanto a las etapas creativas: *inventio*, *dispositio*, *elocutio* y *actio*, podemos decir que existen tanto en la elaboración de un guión audiovisual como en casi cualquier otra empresa artística o de creación que uno pueda proponerse. Para escribir un guión audiovisual será tan necesario como para escribir un discurso retórico, seleccionar argumentos o ideas, ordenarlos de forma comprensible, crear algo nuevo con lo seleccionado y ordenado, y obtener un resultado final actuando, escribiendo, pintando, bailando, o llevando a cabo cualquier otro verbo que produzca el resultado final del proceso creativo que se tuviera en mente.

En particular, el orden “natural” en la *dispositio*, y la estructura clásica en tres actos que suele utilizarse en la escritura del guión, tienen en común la distribución en principio o introducción, punto de giro o presentación de los hechos, desarrollo o presentación de las pruebas, punto de giro o refutación de los argumentos del contrario, y conclusión.

Al igual que los discursos retóricos están divididos por géneros en judicial, deliberativo y epídico, los guiones audiovisuales pueden también dividirse en géneros como: terror, fantasía, comedia, romance, suspenso, acción, etc. La división en géneros responde a una diversidad de estructuras basada en los temas y las intenciones de cada producción.

Por último, el guión audiovisual ha rescatado también la tradición del discurso retórico, concediéndole grandes discursos a sus personajes, que deben conmover o convencer tanto al público ficticio de la narración como al espectador en las butacas.

### **Figuras retóricas**

A menos de que indique lo contrario, las definiciones que exponga a continuación provienen del *Diccionario de retórica y poética* de Helena Beristáin. El propósito de este apartado será mostrar los rasgos más generales del lenguaje figurado y sus

operaciones, pues más adelante, cuando haya abordado los conceptos de retórica visual y de figuras retóricas visuales, nos serán útiles las definiciones aquí expuestas para analizar la presencia de ambas en el guión.

Las figuras retóricas, también conocidas como figuras literarias, son palabras o conjuntos de palabras que dan énfasis a una idea o sentimiento, a través de mecanismos que alteran el uso normal del lenguaje, con el fin de obtener un efecto estilístico, desviando conscientemente el sentido literal de los elementos del discurso, y generando así el sentido figurado.

El sentido figurado es, en síntesis, ese lenguaje que se mantiene más sobre lo latente que sobre lo existente, transfigurando el sentido directo para producir nuevas significaciones y para conducir nuestra imaginación hacia lo no dicho pero que también forma parte del sentido. Es sustento de un mensaje connotador que hace del discurso un objeto que da a entender muchas más cosas de las que contiene explícitamente.<sup>49</sup>

Las figuras retóricas suelen pertenecer a la etapa de la elocución (*elocutio*), pero también se considera que algunas se originan en la etapa de la invención (*inventio*), porque afectan los pensamientos generados por el autor para construir su discurso. En todo caso, pertenecen a las dos etapas a la vez, pues se entiende como inseparable la elaboración conceptual, de su formulación lingüística.

En el libro *Análisis estructural del relato literario*, Helena Beristáin (1982) expone cómo el grupo Mu dividió en cuatro familias las figuras retóricas, relacionadas con una doble dicotomía: significante/ significado; palabra/ frase. Qué modifican el discurso, actuando según su nivel de articulación, sobre alguno de sus elementos:

1.- Las figuras que se dan en las palabras y que pertenecen al dominio plástico, al de la forma que no es significante pero si distintiva.

---

<sup>49</sup> Tapia, A., 1990, p.40

2.- Las figuras que se dan en las frases y que son de dominio sémico, de la forma que es significante.

3.- Las figuras que se dan en las palabras y que pertenecen al dominio sémico, de las porciones de significado cortadas arbitrariamente y limitadas por una forma.

4.- Las figuras de frases que pertenecen al dominio lógico, de contenido o significado puro, sin estar sometido a ninguna presión o limitación de orden lingüístico.

Aparte, pues, de las figuras de una o varias palabras, que afectan la pureza o corrección de la lengua, los antiguos advirtieron una peculiaridad característica que pone en peligro la claridad (cuya meta es la comprensibilidad intelectual). Esta característica se funda en una relación “no unívoca” entre significante y significado y se realiza: a) como relación equívoca, en la homonimia, cuando a un significante corresponden dos significados; la relación equívoca produce como efecto de sentido la ambigüedad, lo mismo si se funda en la homonimia que si lo hace en la igualdad fonética relajada de los elementos, o en la equívoca disposición sintáctica de las partes de la oración; b) como relación multívoca, en la sinonimia, cuando dos significantes distintos coinciden en el mismo significado; c) como relación diversívoca cuando no hay coincidencia ni entre los significantes ni entre los significados.<sup>50</sup>

Existen figuras de significación o tropos, figuras de dicción que afectan la composición de la palabra, figuras de repetición, y figuras de construcción que afectan a la estructura estilística. Pero podemos hablar de dos operaciones fundamentales: la adjunción y la supresión.

Las figuras de adjunción añaden uno o varios elementos a la proposición, agregan elementos ajenos que proceden del exterior a la palabra, al sintagma, a la oración o a la línea temática que ofrece unidad y coherencia significativas. Las principales figuras de adjunción son: la repetición, la similitud, la acumulación, la antítesis, y la paradoja. La repetición es un procedimiento retórico general que abarca una serie de figuras de construcción del discurso y consiste en la reiteración de palabras idénticas o de

---

<sup>50</sup> Beristáin, H., 1985, p. 212

igualdad relajada, o bien en la igualdad de significación de las palabras. La similitud o comparación, consiste en realzar un objeto o fenómeno manifestando, mediante un término comparativo, la relación de homología, que entraña respecto a las de otro objeto o fenómeno; puede darse sobre una similitud de forma o de contenido (paranomasia y sinonimia). La acumulación aglomera elementos que son correlativos por su significado, por su forma, o por su función, y habrá acumulación en todas las formas de repetición. La antítesis o contraste consiste en contraponer unas ideas a otras, cualidades, objetos, afectos o situaciones y puede darse al nivel de la forma o al del contenido. La paradoja altera la lógica de la expresión, aproximando dos ideas opuestas y en apariencia irreconciliables, que manifestarían un absurdo si se tomaran al pie de la letra, pero que contienen una profunda y sorprendente congruencia en su sentido figurado.

Las figuras de supresión quitan uno o varios elementos a la operación, eliminan de manera parcial o completa, algún elemento formal y semántico que pertenece a la expresión y queda así fuera de ella. El espectador no solo debe percibir la ausencia del elemento suprimido, también debe reconstruirlo. La elipsis y el zeugma son figuras retóricas de supresión. En la primera, se omiten expresiones que la gramática y la lógica exigen, pero que son prescindibles para captar el sentido, pues se sobrentiende gracias al contexto. El zeugma consiste en manifestar una sola vez y dejar sobreentendidas las demás veces, una expresión.

De la adjunción y la supresión se derivan dos operaciones: la sustitución y el intercambio. La sustitución es un mecanismo doble que consiste en suprimir un elemento y después añadir otro en su lugar. Son mecanismos de la sustitución: la sinécdoque, la hipérbole, la metonimia, la metáfora y la alegoría.

La sinécdoque es la sustitución de un elemento más amplio por otro más restringido, es la sustitución de una parte por el todo o viceversa. La hipérbole es la exageración de los términos, consiste en subrayar lo que se dice al ponderarlo con la clara intención de trascender lo verosímil. La metonimia consiste en la sustitución de un término propio por otro que se encuentra con él en una relación física (temporal,

espacial, funcional). La metáfora es el mecanismo mediante el cual se sustituye un término propio por otro cuya significación esté en relación de analogía y no de proximidad real como la metonimia. La alegoría es una metáfora continuada, que expresa poéticamente un pensamiento a partir de comparaciones o metáforas que establecen una correspondencia entre elementos imaginarios.

En el intercambio se efectúan dos sustituciones recíprocas, en las que se permutan dos elementos de la proposición. Son mecanismos de intercambio la inversión, el anacoluto, el préstamo, la hipérbaton, y la ironía.

La inversión consiste en cambiar el orden de los elementos de la proposición.

El anacoluto es una ruptura en el discurso, produce la impresión de que se abandona inconclusa una construcción gramatical o se sustituye por otra. El préstamo consiste en utilizar elementos de otro código ya conocido. El hipérbaton es una figura que altera el orden gramatical de los elementos del discurso al intercambiar las posiciones sintácticas de los elementos en los sintagmas, o de estos en la oración.

La ironía afecta la lógica ordinaria de la expresión al oponer, para burlarse, el significado a la forma, declarando una idea de tal modo que, por el tono, se pueda comprender otra contraria.

Como éstas, existen muchas otras figuras retóricas, mecanismos que si bien, como anteriormente indica la definición, son desviaciones a las normas del lenguaje, podría decirse que forman parte ya de las normas y posibilidades del mismo. El lenguaje se enriquece con el empleo de las figuras retóricas, incluso alcanza el estatus de arte en la literatura y la poesía en parte gracias a ellas.

Para concluir este segmento solo hay que añadir que hay una serie de figuras retóricas que forman parte del grupo de las figuras de acumulación, que nos interesa analizar a fondo porque su relación con el guión audiovisual es estrecha. Este grupo es el que conforman las figuras de descripción, conformado por la prosopografía o efigión, la etopeya, la pragmatografía, la topografía, la cronografía, el retrato.

La prosopografía consiste en la descripción de los rasgos físicos o externos de las personas. La etopeya, en la descripción de los rasgos internos, psicológicos, morales, espirituales, forma de ser y pensar, etc. de una persona. La pragmatografía consiste en la descripción de objetos y de acciones. En la topografía se describen detalladamente sitios o lugares. La cronografía consiste en una descripción de tiempos, entendidos estos por momentos temporales determinados. Y el retrato, consiste en la combinación de la descripción de los rasgos externos e internos de una persona.

### **Relación entre las figuras retóricas literarias y el guión audiovisual**

En este apartado nos referiremos a dos relaciones existentes entre el guión y las figuras retóricas literarias:

- La descripción como figura retórica literaria, y estilo principal de escritura en el guión audiovisual
- La presencia de la función, no solo de la expresión al nivel del lenguaje, de figuras retóricas en la estructura narrativa

para ello se citarán algunos fragmentos del guión *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro.

Como vimos en el apartado anterior, la descripción puede dividirse en un conjunto de figuras retóricas. Ya que la característica principal de un guión audiovisual es describir imágenes, podemos suponer el empleo y la presencia sistemática de este tipo de figuras del lenguaje en el guión audiovisual. La intención de presentar los ejemplos que se incluyen a continuación es demostrar, y no suponer, esa presencia.

La prosopografía, la etopeya, la pragmatografía, la topografía, la cronografía y el retrato, son figuras que entran dentro del grupo de las figuras de adjunción, sin embargo también habrá oportunidad de colar algún ejemplo que incluya otro tipo de figuras retóricas utilizadas en el guión analizado.

## 90. INT. SALÓN DE BANQUETES DEL HOMBRE PÁLIDO\*

Ofelia entra a un salón de complejas arquerías y techos muy bajos. Cada columna de la arquería representa a un árbol con las ramas extendidas. En el piso hay un elaborado patrón de mosaico y el techo exhibe un fresco con las fases de la luna.

En el centro de la habitación hay una enorme mesa de madera tallada sobre la que hay exhibidas infinidad de viandas: pasteles, carnes, pescados, licores, frutas exóticas, etc.

La luz proviene del fuego en una enorme chimenea.

A los lados de las múltiples columnas hay iguales montículos de zapatitos infantiles raídos.

Al final de la mesa está sentado un HOMBRE PÁLIDO y extraño, con facciones ambiguas y borrosas. Está rígido como una estatua y tiene la cabeza y brazos torcidos, como una momia. No tiene ojos.

Delante de él hay un plato dorado, exquisito, en el que hay dos ojos de vidrio.

A Ofelia le gruñe el estómago de hambre.

Encuentra los tres nichos indicados. Cada uno tiene una superficie dorada, pulida y perfecta en la que es visible una cerradura.

Ofelia saca la llave dorada. Trata de decidir cuál de las puertas abrir. El calor que la enorme chimenea produce la hace sudar copiosamente.

El macuto empieza a vibrar furiosamente.

DENTRO: Las hadas luchan por salir.

Ofelia lo abre. Las hadas salen volando.

Se pasean por encima de las tres puertas, como moscas sobre tarros de miel. Abren y cierran sus alas repetidas veces, vibrando, comunicándose, olisqueando la superficie de metal.<sup>51</sup>

En el fragmento anterior podemos observar ejemplos de topografía (en la descripción detallada de la locación), de prosopografía (en la descripción de los rasgos físicos del Hombre Pálido) y de pragmatografía (en la descripción de los objetos y las acciones que aparecen en la escena). Es evidente entonces que en la escritura de guiones audiovisuales se utilizan figuras retóricas literarias de manera constante.

---

<sup>51</sup> del Toro, G., 2006, p. 70-71

Un ejemplo de cronografía podría ser el que mostramos a continuación, en el que se expone el tiempo en que se está llevando a cabo la historia a partir de describir elementos claves que permiten al espectador deducir de que época se está hablando.

**4. EXT. CIUDAD BOMBARDEADA - AMANECE**

(...)

Carteles falangistas, pegados en paredes derruidas, declaran el triunfo de Franco. Entre las ruinas hay trazos borrosos de una guerra lejana: zapatos, gafas rotas...

Muy pronto adivinamos entre las musgosas texturas una tapicería de ropas húmedas y huesos amarillentos; huesos y ropas, ropas y huesos...

(...)<sup>52</sup>

Además, en el fragmento anterior, aparece la figura retórica literaria del retruécano donde se lee: *huesos y ropas, ropas y huesos...*, que consiste en repetir una frase en sentido inverso.

Podríamos encontrar ejemplos de retrato en la descripción que se hace en la biblia de personajes que mencionábamos en el primer capítulo. O, incluso, en algunas escenas del guión que describan tanto la apariencia física como la emoción del personaje en determinado momento:

**162. EXT. LABERINTO - NOCHE**

(...)

La cara de Vidal refleja el más absoluto desamparo. Las palabras de Mercedes no podrían hundirle más.

(...)<sup>53</sup>

Otros ejemplos de figuras retóricas literarias en un guión audiovisual pueden ser:

---

<sup>52</sup> *Ibíd.*, p. 11

<sup>53</sup> *Ibíd.*, p. 118

## 2. EXT. LABERINTO - NOCHE

En PRIMER PLANO, el rostro de OFELIA: 10 años, ojos enormes y húmedos, **pelo negro como el ala de un cuervo.**

(...) <sup>54</sup>

En que encontramos la figura retórica de la comparación o el símil, pues en vez de limitarse a decir que el pelo de la niña es negro, lo compara con el color del ala de un cuervo.

## 3. LA OSCURIDAD DE NUEVO

(...)

Se adivina apenas la silueta de un castillo. Aquí, ¿un torreón? Allí ¿una estatua?, ¿una almena?, ¿ventanas iluminadas? Algunas hojas secas cruzan el cuadro.

(...) <sup>55</sup>

Aquí, hayamos la figura de la interrogación retórica, también conocida como erotema, que consiste en realizar preguntas sin esperar respuestas, en este caso con la intención de generar mayor énfasis en la apariencia difusa de la imagen.

A partir de que, con los ejemplos anteriores, se ha demostrado que el guión audiovisual sí utiliza figuras retóricas literarias, es posible desmentir ahora aquellas afirmaciones que declaran que en el guión audiovisual no se utilizan figuras del lenguaje y que por ende no pueden ser considerado una obra literaria.

En ultima instancia, el guión cinematográfico (y televisivo para obviar), es un problema de imaginación. ¿Por qué?... pues porque primero hay que imaginar una historia (no obstante que haya sido robada a la nota roja, la tradición popular o la libreta del psicoanalista): hay que imaginar la historia, y después, también, hay que proponerla en

---

<sup>54</sup> *Ibíd.*, p. 9

<sup>55</sup> *Ibíd.*, p. 10

imágenes retóricas, esto es, hay que describirlas literariamente a fin de que el realizador conciba una aproximación a las imágenes iniciales. De ahí eso de la imaginación.(...) Un guión, de cualquier modo, al igual que la literatura (la buena) debe sugerir atmósferas, evocar ambientes; ser suficientemente sugestivo como para poder ser traducido en imágenes posibles. Ahora bien, ¿de qué modo se logra esto? Yo respondería que, fundamentalmente, haciendo uso del estilo narrativo-descriptivo...y olvidándonos por un momento de las abstracciones y obstrucciones filosóficas. (...) En literatura existen metáforas, figuras sublimes, espacio de poesía que no son fácilmente traducibles al medio fílmico. En todo caso hay que evitar los lugares comunes, los atardeceres melifluos de parejas apasionadas... y trabajar con imaginación esos espacios narrativos (el amor, la muerte, la nostalgia) con verdadero trabajo creativo.<sup>56</sup>

Podemos pasar entonces a llenar de contenido la segunda relación mencionada entre guión audiovisual y figuras retóricas literarias: la presencia de las mismas al nivel de las funciones, no solo del lenguaje, en la estructura narrativa.

Helena Beristáin dedica un segmento importante en su libro *Análisis estructural del relato literario* a desmenuzar la presencia de figuras retóricas en la estructura del relato. Estructura que puede coincidir con la noción en tres actos que revisáramos en el capítulo primero de la presente investigación.

Para Beristáin, hay una serie de figuras retóricas literarias que se producen ya no exclusivamente al nivel del lenguaje sino también en el nivel de las funciones. Éstas, nos dice, se expresan en los nudos y catálisis, en los personajes e indicios, y en el nivel de las acciones tanto en la relación entre actantes como en la relación entre personajes y actantes.

Por ejemplo, los nudos y catálisis de la narración son los puntos de giro (*plot points*) y desarrollo de la narrativa. En la catálisis de la historia que se narra, pueden

---

<sup>56</sup> Martín, D., 2007, p. 103

encontrarse las funciones de figuras retóricas de supresión, de adjunción, o de supresión-adjunción. En el primer caso, suprimir la catálisis da como resultado el encadenamiento rápido de los nudos, generando un efecto de dinamismo que aumenta la velocidad de la sucesión de las acciones. En el caso de la adición de catálisis, el encadenamiento pausado de los nudos genera una narrativa más lenta y descriptiva.

Sin embargo, del estudio de las funciones retóricas en la estructura del relato, nos interesa, en esta ocasión, retomar aquellas que podamos vincular después con las figuras retóricas visuales que se presentan en un guión audiovisual. Siendo éstas las figuras de los informantes (lugares, objetos y gestos), las figuras de la representación del espacio en el discurso y las figuras del punto de vista.

Las figuras de los informantes están estrechamente relacionadas con la información que contiene el guión audiovisual, pues éste cuenta una historia, o contiene una estructura narrativa, que se expresa a través de la descripción de imágenes, por lo tanto, el guión no dirá que un personaje se siente triste, sino que su rostro refleja tristeza, que sus ojos se ven húmedos, que su postura es lánguida... esta serie de indicaciones contienen la estructura de la historia y dan elementos para analizar las imágenes descritas y comprobar si son o no retóricas.

Por ejemplo, veamos las figuras de los informantes para los lugares que Helena Beristáin describe:

1.- Lugares: Hay figuras cuando la significación de los lugares no es indiferente o neutra. En tales casos, la significación del lugar suele influir en la significación de los sucesos que en el se desarrollaron. La figura se produce por:

a) Supresión: Cuando la significación del lugar es independiente de la de la acción y no influye en ella...

b) Adición: Cuando la significación de lugar suma a la de la acción y ambas mutuamente se refuerzan...

c) Supresión – adición: Se da en el relato cuando ocurre la sustitución de la función que natural y previamente desempeña un lugar, por otra que se le opone: templo que se convierte en hospital; campo de labranza que pasa a ser cementerio, etc.<sup>57</sup>

Un ejemplo de supresión en la figura informativa de lugar pudiera ser cualquier escena cuya acción sea fácilmente intercambiable por otra, pues la importancia de la misma no radica en lo que los personajes estén haciendo sino en donde están. En estos casos, la descripción de la locación, además de ser una figura retórica literaria (topografía) cumple una función retórica dentro de la estructura del relato. También es así cuando la descripción de la imagen que la acción y la locación componen se complementan para dotar de un significado no enunciado a la escena, pasando lo mismo en los casos de adición-supresión. El guionista debe entonces comprender que mediante el uso de figuras retóricas de descripción opera simultáneamente en la estructura narrativa de la historia dotándola de figuras retóricas al nivel de la función.

Para las figuras de los informantes en torno a los objetos que aparecen en la trama y forman parte de la estructura narrativa, Beristáin indica:

2.- Objetos: Se producen figuras relacionadas con los objetos cuando estos no se limitan a cumplir la función para la que fueron creados, sino que cumplen otra función dentro del espacio de la diégesis; inclusive una función dramática, cuando se comportan como agentes. Estas figuras se dan por:

a)Supresión: Si los objetos se omiten, si se reducen exageradamente su número o sustituyen simbólicamente algún elemento ausente del escenario.

b)Adición: Si su número es excesivo por lo que el escenario ofrece un aspecto sobrecargado, o cuando simbolizan algo que está presente por lo que ambas significaciones se suman.

---

<sup>57</sup> Beristáin, H., 1985, p.173

c)Supresión- adición: Cuando se da la sustitución de la función primaria del objeto por alguna otra. Una puerta que se cierra con violencia, dice la *Rhétorique Générale* (p.195), manifiesta un estado de ánimo, una situación de los personajes, y es el símbolo de la expulsión de uno de ellos de la vida de los demás.<sup>58</sup>

Como en el caso de las figuras informativas de lugar, las figuras informativas de objeto se encuentran en el guión cuando los objetos que describe no solo aparecen de manera accesoria, sino que juegan un papel importante en la estructura dramática. Lo mismo ocurrirá con las figuras informantes de gestos:

3.- Gestos: “El estatuto de los gestos es ambiguo” dicen los miembros de Grupo “M”, porque definen a los personajes pero se realizan dentro de un espacio donde se ligan, además, a los objetos. Las figuras que con ellos se relacionan se producen por:

a) Supresión: Cuando su número se reduce porque se suprimen las manifestaciones emotivas de los personajes, lo que puede servir para caracterizar un ambiente (la sobriedad de ademanes de los ingleses), un estado de ánimo momentáneo (pasma, indecisión), o a un personaje (depresión, locura, por ejemplo).

b)Adición: La multiplicación y enfatización de los gestos y las actitudes que revelan un modo de ser, un estado de ánimo, una modificación del carácter.

c) Supresión-adición: la sustitución constante de unos gestos por otros.<sup>59</sup>

Otra serie de figuras retóricas que Beristáin percibe en la estructura del relato operando al nivel de las funciones son las figuras de la representación del espacio en el discurso:

---

<sup>58</sup> *Ibíd.*, p.174

<sup>59</sup> *Ibíd.*, p.175

El espacio de la historia no es en el discurso un dato inmediato (como en otras artes), pues es captado por el lector solo de manera inmediata a través del discurso. En este campo se producen figuras retóricas por:

a) Supresión: mediante un procedimiento de reducción en el que la parte implica al todo. Se da cuando la descripción pormenorizada de un detalle ocupa todo el lugar dejando fuera otros rasgos o todo el conjunto.

b) Adición: Operación opuesta a la anterior. En ella el todo incluye la parte: se trata de la descripción de vistas panorámicas que permiten apreciar la organización de los detalles en el conjunto.

c) Supresión-adición: Se trata de la elipsis espacial, como las ya señaladas de las escenas íntimas, crueles, crudas, de cuya indudable realización el lector tiene, sin embargo, noticias a través de indicios, informaciones y nudos (gestos que se producen en un espacio).

En cuanto a la representación del espacio en el discurso debemos agregar que es posible hallar un juego espacio temporal que produce otra operación sustancia, también de supresión-adición, en la que el espacio señala el tiempo (del que se ha eliminado otro tipo de explicación) o bien el tiempo señala el espacio (respecto al cual el lector carece de otra clase de datos).<sup>60</sup>

Si bien podríamos considerar que en las producciones audiovisuales el “dato” del espacio se da de manera inmediata, pues se muestra en imágenes los lugares específicos donde se lleva a cabo la trama del argumento, también es posible observar cómo se dan las figuras que Beristáin menciona.

Supresión, en aquellas escenas en que los planos son cerrados, priorizando las acciones y los gestos, provocando que apenas sea posible distinguir del fondo una parte del espacio en donde se está llevando a cabo la acción. Adición, en aquellas tomas panorámicas que nos sitúan en un espacio y en un tiempo, o en aquellas secuencias que permiten al espectador entender las acciones que se dan de manera simultánea en lugares diferentes unificándolos como un mismo espacio dramático. Supresión-adición, que suele ser muy común en el lenguaje audiovisual, pues sus producciones están constreñidas a un cierto tiempo de reproducción, por lo que es

---

<sup>60</sup> *Ibíd.*, pp. 183-184

necesario no mostrar toda la acción ni dónde se lleva a cabo, sino que incluso en aquellas series de televisión con más de nueve temporadas en donde uno cree haber visto toda la vida de los personajes, la mayor parte de las acciones y por ende los espacios son tan solo insinuados.

Ahora, las figuras del punto de vista que se mencionan en *Análisis estructural del relato literario* se refieren sobre todo a la figura del narrador que se dan cuando:

La perspectiva o punto de vista depende del ángulo de visión del narrador y también se presta a juegos que producen figuras retóricas que pueden darse por:

- a) Supresión: La posición objetiva del narrador que no explicita su presencia por lo que omite sus propias opiniones, reflexiones, comentarios. Su papel es el de intermediario entre los personajes y el lector. Informa a este exclusivamente de las manifestaciones provenientes de los personajes. (...)
- b) Adición: Es, por el contrario, una exagerada intervención del narrador que, sin llegar a ser un verdadero personaje, se inmiscuye en la historia alternando con los personajes precisamente en su papel de narrador.
- c) Supresión- adición: La narración en primera persona es el mejor ejemplo de sustitución de este tipo, pues el narrador cede su lugar al personaje (que tiene su propia índole, su carácter, su lógica, su lenguaje). En el narrador en primera persona se superponen el sujeto de la enunciación y el sujeto de lo enunciado, y éste tiene preeminencia sobre aquél pues para el lector es mas importante su papel dentro de la historia que su papel durante el proceso de la escritura, por lo que el personaje opaca al narrador y las aventuras de la diégesis opacan la aventura de escribir.
- d) Permutación: “La sustitución puede suscitar la aparición de puntos de vista opuestos”, ya sea que se oponga el de la primera al de la tercera persona, ya que se opongan los de varias terceras personas entre sí, como ocurre en muchas novelas policiales en que se narran las diferentes versiones de los mismos hechos. En estos casos suele

ocurrir que cada versión cree un supuesto en torno a un sospechoso que luego resulta inocente, o bien que el lector posea una idea más completa de los sucesos, o una idea ambigua debida a opiniones contradictorias.<sup>61</sup>

Podemos encontrar el símil de las figuras retóricas del punto de vista al nivel de la función, en el *point of view* o cámara subjetiva que llega a usarse en las producciones audiovisuales. El primer caso, supresión del narrador, suele ser la norma del empleo de cámara, lo que uno ve pareciera ser imparcial, colocado en el centro de la escena donde el espectador todo lo observa. Ejemplos de adición, con una presencia exagerada del narrador, pueden ser aquellas producciones en cuyo guión se utiliza a menudo la voz en off para explicar elementos fundamentales de la historia, o que recurren a interrumpir la secuencia narrativa con escenas que revelan que está siendo relatada por algún personaje. La supresión-adición puede verse en películas como *La Dama del Lago* de Robert Montgomery, filmada usando exclusivamente la cámara subjetiva, convirtiendo a un personaje en narrador. La permutación en el lenguaje audiovisual puede darse también en producciones con temática policiaca, pero en general se da en cualquier producción en que el montaje permita apreciar lo que ocurre en dos espacios distintos de manera simultánea, o la versión de cada personaje sobre un mismo suceso.

Aunque los ejemplos mencionados son pocos, sirven para demostrar la relación existente entre figuras retóricas literarias y guión audiovisual. Analisar esta relación es importante porque pone en entredicho los argumentos que niegan la posibilidad de que el guión audiovisual pueda ser considerado una obra literaria por el estilo en que esta escrito. Pero sobre todo, es importante porque arroja luz sobre el proceso creativo del escritor audiovisual, que sin necesidad de comprender todas las implicaciones de describir la imagen que utiliza para narrar una historia, es capaz de construir un sistema complejo de significados a través de figuras retóricas que operan tanto al nivel del lenguaje como al de las funciones.

---

<sup>61</sup> *Ibíd.*, pp.184-185

## ***Capítulo 4: Guión, retórica visual y figuras retóricas visuales***

Hasta aquí, hemos revisado tanto las funciones como la estructura del guión, qué son la retórica y las figuras retóricas, y como se relacionan con el guión. También hemos establecido que la imagen forma parte del lenguaje visual y del lenguaje cinematográfico. Toca ahora analizar si como parte de estos lenguajes es posible estudiar sus mecanismos retóricos y cómo estos se hacen presentes en el guión.

Para esto habrá que tomar en cuenta que en nuestra cultura la imagen goza de un gran poder de convencimiento, se le considera altamente verosímil y por ende en su lectura se suele suponer que los hechos presentados han o podrían realmente haber acontecido. A diferencia de cuando se lee un texto, ya que se sobreentiende que lo escrito debe ser interpretado antes de poder juzgar si es o no verosímil.

Así, tenemos que en el guión lo que se pretende conseguir es la lectura textual de imágenes. Lo que implica que el poder de persuasión de estas imágenes descritas se ve limitado al soporte escrito de las palabras.

El principal interés de este segmento de la investigación sigue siendo el guión y no el resultado final de la imagen en pantalla. De tal forma, aunque más adelante se presenten algunas imágenes de la película *El laberinto del fauno*, guión que ha servido para exponer ejemplos en capítulos anteriores, éstas solo se utilizarán en función de demostrar la presencia de figuras retóricas visuales descritas en el guión.

Resulta interesante estudiar la retórica visual y la posible presencia de figuras retóricas visuales en el guión, porque amplía el campo de conocimiento y aplicación de la retórica en la imagen, y porque concede a la creación y al análisis de guiones una mayor complejidad.

## Retórica visual

La retórica visual es el arte de persuadir o conmover mediante el uso de imágenes, y sus alcances en este terreno son ampliamente reconocidos en el mundo de la imagen publicitaria, donde resulta más evidente la intención de comunicar públicamente un mensaje persuasor.

Debido a esto, los estudios sobre retórica visual suelen centrarse en el análisis del discurso en las imágenes publicitarias, como el ensayo original de Roland Barthes, *Retórica de la imagen* (1968), que dio inicio a esta tradición de investigaciones.<sup>62</sup>

Sin embargo, para hablar de retórica visual es necesario establecer cuáles son las normas de la imagen que pueden ser desviadas en la construcción de un discurso retórico.

En la imagen, la retórica puede entenderse como la transgresión fingida a una norma. Según los casos se tratará de las normas de la percepción, de la gravedad, de la sociedad, de la lógica, del mundo físico, de la realidad, etc. Siempre que nos dispongamos a realizar un análisis retórico habremos de tener en cuenta: el soporte (papel, lienzo, película, etc.); el género (visual, verbal, literario, escultórico,...); el discurso (informativo, poético, etc.); el tópico o tema.<sup>63</sup>

En este sentido, hay dos particularidades a considerar para el análisis retórico de esta investigación, que radican en distinguir como soporte intermedio y temporal el papel o formato digital sobre el que esté escrito el guión, y tener presente la hibridación del género literario con el visual, que presupone plantearse la búsqueda de figuras retóricas visuales descritas textualmente.

Tener en cuenta estas particularidades, sin embargo, no aumenta necesariamente la complejidad de la tarea, pues para analizar el desvío retórico del discurso visual

---

<sup>62</sup> Carrere, A., & Saborit, J., 2000, p. 176

<sup>63</sup> Marián L.F. Cao, 1998, p. 45

descrito en un guión, es necesario tener un parámetro de las normas de uso del lenguaje existentes en la disciplina. Parámetro que hemos abordado en el primer capítulo de esta tesis.

Ahora bien, Alejandro Carrere y José Saborit en *Retórica de la pintura* (2000), nos dicen que la ruptura de reglas tiende a reajustar la norma, que las incorrecciones de poetas y pintores están destinadas a definir lo “correcto”:

La norma constituye un modelo de prescripciones y prohibiciones constituido desde la observancia de los usos sociales o individuales; alude al modo en que se debe hacer o está establecido que se haga cierta cosa y requiere su valoración positiva por parte de un grupo humano, así como su posterior y continua repetición. (...) Una primera aproximación a la actividad artística puede hacernos suponer que ésta se encuentra sujeta a las prescripciones establecidas por normas –más o menos implícitas o explícitas, según los casos–, respetando un principio de inercia similar al del resto de las actividades humanas, tendente a conservarlas en cuanto no surja alguna fuerza capaz de cambiarlas. Las distintas actividades implicadas en el ámbito de lo artístico se hacen de algunas maneras que son consideradas buenas, hasta que otras, consideradas mejores o más acordes con los tiempos, vienen a sustituirlas. Así, la evolución o progresión del arte se originaría precisamente en el conflicto entre tensiones de naturaleza opuesta: por una parte, el principio de inercia, el respeto y la obediencia a unas normas que determinan los modos en que tales prácticas deben llevarse a cabo, y por otra, la fuerza destinada a cambiar dichos modos, la desobediencia a las normas.<sup>64</sup>

Vemos entonces que el problema de encontrar el *grado cero*<sup>65</sup> de la imagen adquiere complejidad ya que los desvíos de la norma pueden constituirse en norma, sea porque el desvío está más o menos contemplado por el código (como sería el caso de los estilos o géneros), sea porque la nueva invención entra a formar con el paso del tiempo parte de la convención.

---

<sup>64</sup> Carrere, A., & Saborit, J., 2000, p. 197

<sup>65</sup> Grado cero: En cada cultura existen conjuntos de imágenes que la sociedad correspondiente considera como más próximas a sus modos de percibir (con mayor potencia para activar determinado atractor). Esto constituiría un grado cero de la imagen.

Por otra parte, en la imagen las figuras retóricas establecen una cierta organización de sus elementos y un cierto efecto según la aplicación que postulan sus formas.

La figura propone además, por lo regular, un trabajo con cantidades cuyos referentes produzcan nítidamente el sub-sentido, y su aplicación visual lleva casi siempre a formular las proposiciones haciendo las permutaciones correspondientes con signos visuales casi siempre referenciales (es decir, con imágenes figurativas, que designan entidades reconocibles miméticamente, de modo que el juego se establece entre las relaciones de los sentidos designados y no necesariamente entre las formas).<sup>66</sup>

Así pues, no es indispensable tener delante la forma o imagen que la figura retórica visual esté convocando al ser descrita con palabras en un guión, puesto que es posible y probable que el desvío del sentido se dé entre los significados que tengan designadas las imágenes. Ya que éstas suelen ser de un nivel icónico figurativo, y aunque este no fuera el caso, la descripción pormenorizada de su apariencia tiene el objetivo de conseguir que la imagen insinuada logre transmitir con claridad el significado retórico.

Por ende, es posible hablar de retórica visual en el guión, diferenciándola de la retórica discursiva que puede implicar la estructura narrativa, o la retórica literaria, que atañe a la forma en que se articulan las expresiones escritas para generar significados retóricos. Pues en este caso, nos referimos a la estrategia comunicativa que implica disponer la organización de los elementos que conforman la imagen descrita, y aunque el mecanismo es el mismo (infringir una serie de normas de uso del lenguaje), en el primer caso se infringen reglas del lenguaje escrito y en el segundo se infringen normas del lenguaje visual, cuya intención es intervenir en la apariencia de la imagen que se pretende crear.

Así pues, para encontrar desviaciones del lenguaje visual en la descripción de un guión será necesario considerar esta descripción una imagen.

---

<sup>66</sup> Alejandro Tapia, 1991, p. 44

## Figuras retóricas visuales

Las figuras retóricas visuales son el mecanismo de desviación del lenguaje audiovisual más fácilmente reconocible, ya que operan sobre la apariencia de la imagen siguiendo una serie de fórmulas y mecanismos regulares, que sin embargo son capaces de generar una amplia diversidad de resultado.

Para comprender y reconocer el funcionamiento de las figuras retóricas en la imagen, será requisito mantener la fórmula de las mismas en su dimensión abstracta, reconocibles tanto en su formulación lingüística como visual. No obstante, teniendo la misma fórmula:

... el efecto que producen las figuras en la imagen cobra a pesar de esa estructura común otras dimensiones dentro de lo visual, pues implican otro sistema perceptivo, otros recursos ficcionales y otra sustancia expresiva. Jacques Durand comenta al respecto que “en la imagen, las normas en cuestión se refieren sobre todo a la realidad física (...); la imagen retorizada, en su lectura inmediata, se emparenta con lo fantástico, el sueño, las alucinaciones: la metáfora se convierte en metamorfosis, la repetición en desdoblamiento, la hipérbole en gigantismo, la elipsis en levitación, etc.”<sup>67</sup>

Con la intención de evidenciar esta formulación en común, se presentan a continuación algunas definiciones de figuras retóricas extraídas en su mayoría del libro *De la retórica a la imagen* de Alejandro Tapia (1991), complementadas con definiciones del *Diccionario de retórica y poética* de Helena Beristáin (1985), y acompañadas de breves ejemplos que ilustran su mutua presencia en el guión cinematográfico.

Para esto se mostrarán extractos del guión antes mencionado de Guillermo del Toro, a los que acompañaré, en algunos casos, fragmentos de entrevistas realizadas por el mismo guionista, con la intención de corroborar la interpretación.

---

<sup>67</sup> *Ibíd.*, p. 43

## 1) ALUSIÓN

Figura retórica de pensamiento que consiste en expresar una idea con la finalidad de que el receptor entienda otra, es decir, sugiriendo la relación existente entre algo que se dice y algo que no se dice pero que es evocado.<sup>68</sup>

Implica la pronunciación de un enunciado que en realidad refiere algo no explícito pero que se entiende de todas maneras porque la figura así lo propicia a partir de un contexto que hace inferir objetos o ideas que están latentes en el entorno cultural. Su efecto tiene lugar porque confía en que lo dicho sugiere sin lugar a dudas otra cosa, y se utiliza generalmente cuando es inconveniente enunciar algo y es mejor darlo a entender, dando oportunidad de completar esa sugerencia.<sup>69</sup>

Por ejemplo, en la película *El laberinto del fauno* podemos encontrar un caso bastante evidente de alusión visual, como lo explica Guillermo del Toro en una entrevista:

Una de las ideas primarias era que *El laberinto* tenía que estar lleno de imaginería del tipo de obstetricia. Para mí, simbólicamente, todo el rollo de la mandrágora como bebé; del embarazo, de nacer, el que vuelva a entrar en ti todo ese rollo, o sea, volver adentro de forma instintiva, eran cosas que tenían que manejarse simbólicamente. (...) Las trompas de Falopio en los cuernos del fauno, el eco cuando la niña abre el libro y se mancha de sangre, puede ser unos cuernos o un aparato reproductor y, al final, el patrón en el piso cuando llega al trono. Tampoco es muy sutil. Pero son cosas que hacen del cine algo similar a la pintura y esto fue un manchón, por cierto.<sup>70</sup>

En la *Fig. 7* podemos observar dos de los elementos mencionados por Del Toro, más una tercera imagen en que aparece un viejo árbol que se bifurca por el medio y cuyas extremidades parecen enroscarse de manera similar a los otros dos casos.

---

<sup>68</sup> Beristáin, H., 1985, p.28

<sup>69</sup> Tapia A., 1991, p. 51

<sup>70</sup> del Toro, G., & García, L., 2010, pp. 8-12



*Fig. 7*

En este ejemplo de alusión visual podemos encontrar también la figura retórica de la repetición, ya que la reiteración de la figura pretende dejar un eco en la memoria que asegure la transmisión de la idea.

## 2) REPETICIÓN/RESONANCIA

Helena Beristáin nos dice que la repetición puede presentarse al reiterar elementos idénticos, de igualdad relajada (similares), o bien solo de significación.<sup>71</sup>

Dentro de la psicología, resonancia se refiere a la capacidad de la mente para retener ciertos estímulos de la percepción, no únicamente sonoros sino también visuales e incluso de orden lógico. Para que este fenómeno se presente es necesario que la memoria encuentre suficientes relaciones de semejanza entre dos estímulos distanciados en el tiempo o el espacio. Podemos encontrar manifestaciones de esto en algunos ejemplos cinematográficos recientes de los que derivan interesantes implicaciones en el ámbito del lenguaje y de la escritura narrativa.<sup>72</sup>

En el ejemplo que nos concierne, la repetición consta de imágenes similares que pretenden tener, además, una misma significación.

---

<sup>71</sup> Beristáin, H., 1985, p. 425

<sup>72</sup> López, M., 2007, p. 65

Como comenta el autor, la forma reiterativa de estas imágenes pretende aludir a la apariencia de trompas de Falopio, pero a la vez esta forma pretende hacer alusión a un concepto más amplio que abarca la maternidad, la infancia, las raíces, el origen.

Sin embargo, si revisamos las descripciones contenidas en el guión cinematográfico, podremos observar que las indicaciones no precisan con la necesaria particularidad la forma de estos elementos y por ende tampoco su repetición o resonancia:

**31A. INT. POZO - NOCHE**

(...)

Su cabeza permanece en la oscuridad, pero son visibles cuatro enormes cuernos...

(...)<sup>73</sup>

**70. INT. BAÑO - HABITACIÓN NORTE - AMANECER**

(...)

Mira de nuevo la página del libro. En ella empieza a aparecer una pequeña mancha escarlata. Sangre.

Se expande rápidamente. Hasta cubrir toda la página.

Ofelia, asustada, suelta el libro. La sangre se extiende a la página vecina y la devora totalmente.

(...)<sup>74</sup>

**46. EXT. ARBOL VIEJO - DÍA**

Ofelia se encuentra frente a un enorme árbol que se ha torcido hasta romperse.

(...)<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> del Toro, G., 2006, p. 33

<sup>74</sup> *Ibíd.*, pp. 59-60

<sup>75</sup> *Ibíd.*, p. 45

Ya que Guillermo del Toro fue el guionista, director y productor de esta película, además de participar ampliamente en el diseño, dirección y producción de arte de la misma, la omisión de estas indicaciones de carácter esencial para la significación de la obra y que no aparecen en el guión, no perjudicó el resultado final de la obra.

Sin embargo, este tipo de producciones u obras de autor no suelen ser la norma, y el ejemplo podría servirnos para demostrar la importancia del empleo de figuras retóricas visuales en el guión. No son muchos los guionistas que podrían permitirse omitir información de este carácter, que no solo incide sobre la producción de la imagen sino que forma parte del significado del mensaje que se pretende comunicar, y garantizar su presencia en el resultado final.

### 3) ELIPSIS

Figura de construcción donde se suprimen algunos elementos del enunciado mediante un salto, sin que ello afecte al sentido pues lo que está ausente se da por entendido. Esta figura permite así un “ahorro” de signos y cuenta con la participación del espectador, quien se encarga de entender la expresión sin necesidad de que ésta haga explícito todo. Por ello la Elipsis casi siempre presenta los elementos contiguos al espacio suprimido, o el principio y el final, de forma que lo que está en medio puede ser inferido.<sup>76</sup>

Esta figura retórica aparece en casi la totalidad de producciones fílmicas o audiovisuales, exceptuando aquellas que carecen de montaje o cuya edición no afecta el tiempo real en que se desarrollan ciertas tomas o incluso escenas y secuencias.

Podemos encontrar un ejemplo de elipsis en la siguiente escena:

---

<sup>76</sup> Tapia A., 1991, p. 57

#### 163. INT. ROTONDA EN EL CENTRO DEL LABERINTO

Mercedes y Pedro llegan a la Rotonda. Mercedes se arrodilla junto a la niña moribunda. Llora, le tararea una dulce canción de cuna.

Las pupilas de Ofelia se contraen. La sangre que mana de su cuerpo entra al pozo y desciende hasta el charco del fondo en el que se refleja la luna.

Una imagen se empieza a formar en la página del libro: Es la de Ofelia, frente a un trono fastuoso en una corte real.

VOZ PADRE / REY  
Poneos de pie, hija mía.

Ofelia se levanta.<sup>77</sup>

Así, sin que se nos presente el momento exacto de la muerte de Ofelia, entendemos que ha muerto a pesar de no haber visto su cadáver ni qué hicieron después con el cuerpo.

#### 4) METÁFORA

Sustitución de un término u objeto por otro que tiene semas comunes y donde una cosa se entiende por medio de otra. De este modo, la metáfora implica hacer una asociación con la que se connota a una idea agregándole sentidos que de suyo no tiene pero que el enunciado hace incorporar mediante la metamorfosis. Produce además el efecto de individualización del estilo sobre el texto (significando algo a través de un signo inhabitual). En la imagen la metáfora se relaciona hasta cierto punto con lo fantástico, pues implica la sustitución de uno o más objetos referenciales por otro que les resulta ajeno pero revelador, originando un sentido imposible en la realidad aunque no en el sentido, que se entiende de forma figurada. Su comprensión exige pues un juego de asociaciones semánticas en el receptor.<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> del Toro, G., 2006, pp. 118-119

<sup>78</sup> Tapia A., 1991, p.62

Un ejemplo de metáfora se encuentra en la escena del Hombre Pálido en *El laberinto del fauno*:

**90. INT. SALÓN DE BANQUETES DEL HOMBRE PÁLIDO**

Ofelia entra a un salón de complejas arquerías y techos muy bajos. Cada columna de la arquería representa a un árbol con las ramas extendidas. En el piso hay un elaborado patrón de mosaico y el techo exhibe frescos con las fases de la luna.

En el centro de la habitación hay una enorme mesa de madera tallada sobre la que hay exhibidas infinidad de viandas: pasteles, carnes, pescados, licores, frutas exóticas, etc.

La luz proviene del fuego en una enorme chimenea.

A los lados de las múltiples columnas hay iguales montículos de zapatitos infantiles raídos.<sup>79</sup>

La metáfora puede encontrarse en distintas interpretaciones, pero en alguna declaración, del Toro asoció al monstruo con la iglesia católica:

Aunque muchos se preguntan por qué Guillermo del Toro no incluye referencias a la iglesia católica en su filme, el tapatío reveló en una entrevista que "el Hombre Pálido representa la iglesia para mí. Representa el fascismo y la iglesia devorando niños aún con un abundante banquete frente a ellos. Casi es un hambre por devorar la inocencia, por comerse la pureza."<sup>80</sup>

Se entiende que Guillermo del Toro hace referencia a elementos que aparecen en la escena de la película (el banquete sobre la mesa y un montón de zapatos infantiles apilados en el salón). En esta ocasión, las descripciones del guión sí bastan para esbozar las ideas del autor, y sirven de motor para generar otros elementos que completen el concepto, como el caso de los retablos pintados con escenas del Hombre

---

<sup>79</sup> del Toro, G., 2006, p.70

<sup>80</sup> [www.cinepremiere.com.mx/32389-el-hombre-palido-el-laberinto-del-fauno-2006.html](http://www.cinepremiere.com.mx/32389-el-hombre-palido-el-laberinto-del-fauno-2006.html) (13 dic. 2014)

Pálido devorando niños, que aparecen en la película pero no fueron descritos en el guión (Ver *Fig. 8*).



*Fig. 8*

Aunque en este apartado se citan algunas declaraciones de Guillermo del Toro en las que aclara su intención al incluir ciertas imágenes, lo cierto es que tanto las imágenes descritas en el guión como las imágenes que finalmente se produjeron para la película pueden ser interpretadas de distintas maneras por lectores y espectadores. Esto se debe a la riqueza del lenguaje retórico, ya sea literario o visual, que dota al interprete de la libertad de significar lo que ve y le permite así apropiarse de una versión personal de la obra.

## 5) HIPÉRBOLE

Exageración o audacia retórica que consiste en subrayar lo que se dice al ponderarlo con la clara intención de trascender lo verosímil (...)<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> Beristáin, H., 1985, p. 257

Expresión que exagera una idea o un objeto semánticamente con el fin de subrayarlo. El resultado es siempre desproporcionado en relación al contexto, y generalmente implica un aumento o disminución desmedida del sentido con que se connota una cosa. En la imagen casi siempre implica un agrandamiento exagerado del tamaño de las figuras, como si su mayor tamaño representara también un incremento de su cualidad, aunque la exageración puede ser también del color, del gesto, de la forma, etc. Pues el receptor asume la exageración de la forma como si lo fuera del contenido.<sup>82</sup>

Un claro ejemplo de hipérbole es el que se presenta a continuación, donde la exageración del tamaño de un personaje tiene la intención de incrementar la dificultad de la prueba a la que se enfrenta Ofelia:

50. INT. CAVERNA BAJO EL ÁRBOL - DÍA

(...)

Ofelia cae un par de metros y aterriza en un charco con un repulsivo y **enorme SAPO albino**. Es del tamaño de un cerdo grande, sus ojos dorados parpadean mientras el buche se infla y desinfla rítmicamente. Los bichos le corren libremente por el cuerpo.

(...)<sup>83</sup>

Para que la hipérbole visual funcione, es necesaria la comparación entre el tamaño de Ofelia y el del Sapo albino, como podemos ver en las fig. 9 y 10.



Fig. 9



Fig.10

---

<sup>82</sup> Tapia A., 1991, p.59

<sup>83</sup> del Toro, G., 2006, p.46

## 6) ANAGNÓRISIS

Proceso retórico- considerado de gran importancia- que conduce a un momento en que la repentina recepción de información origina el súbito *reconocimiento* de un *personaje*, de un objeto o de un hecho, por parte de otro personaje, o por parte del público (ya que éste puede recibir mayor información que algunos protagonistas que no participen en ciertas escenas), (...) Se considera más eficaz la anagnórisis combinada con una *peripecia*: un accidente, un hallazgo, un hecho casual, una *revelación*, puesto que el reconocimiento presupone la existencia de un secreto, una ignorancia, un error, creadores de tensión y de *suspense*.<sup>84</sup>

En este caso, la anagnórisis visual que se usará como ejemplo se desarrolla a lo largo de la película. Se trata de una trama secundaria dentro de la historia de *El Laberinto del fauno*: cuando el General Vidal descubre que el Doctor le traiciona ayudando a sus espaldas a los guerrilleros. El descubrimiento se va construyendo a partir de un objeto, una ampolla de medicamento, que se presenta en distintas escenas, bajo distintas apariencias, primero como un paquete envuelto, posteriormente como la ampolla. La anagnórisis es visual porque depende exclusivamente de la imagen descrita en el guión y posteriormente de la imagen que se presenta en pantalla.

21. INT. VESTÍBULO / ESCALERAS MOLINO - NOCHE

(...)

El doctor le entrega a Mercedes un **pequeño PAQUETE envuelto en papel oscuro y con un lazo atado alrededor.**

DOCTOR

No he podido conseguir más

Mercedes asiente, dolida

MERCEDES

La herida no mejora. La pierna se le ha puesto mal. Tiene usted que subir a verlo.

(...)<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Beristáin, H., 1985, p. 41

<sup>85</sup> del Toro, G., 2006, p.51

**51. EXT. CLARO EN MEDIO DEL BOSQUE - DÍA**

(...)

Escondidos en un montón de tierra, Vidal encuentra los restos del pequeño paquete que el doctor le entregara a Mercedes.

Lo abre: contiene ampollas de medicina vacías. Sonríe.

(...)<sup>86</sup>

**57. INT. COMEDOR - NOCHE**

(...)

VIDAL

Estamos ganando terreno.

(pausa)

Uno de ellos está herido. Quizás de gravedad...

DOCTOR

Con perdón, Capitán, pero, ¿cómo está tan seguro?

Vidal pone sobre la mesa el paquete de medicinas y jeringas. El doctor mira a Mercedes, que esta lívida.

(...)

El Doctor examina una de las ampollas. En ella hay un número de serie grabado. Lo reconoce. Mercedes y él se miran brevemente.

(...)<sup>88</sup>

**120. INT. PALOMAR - MOLINO - DÍA**

(...)

Sin que el doctor se dé cuenta, Vidal echa un vistazo en su maletín. Extrae una ampolla con medicina. La guarda en un pañuelo de lino.

(...)<sup>89</sup>

---

<sup>86</sup> Op. cit., p.91

<sup>87</sup> Ibíd., p.48

<sup>88</sup> Ibíd., p.51

<sup>89</sup> Ibíd., p.91

121. INT. DESPACHO VIDAL - AMANECER

Vidal extrae el paquete con medicina que encontrara antes. Lo abre y saca una ampollas.

Las compara con la que sustrajo del maletín de doctor:

Son idéntica.

Hijo de Puta. <sup>90</sup> VIDAL



*Escena 21*



*Escena 51*



*Escena 57*

---

<sup>90</sup> Op. cit., p.93



*Escena 120*



*Escena 121*

## 7) PROSOPOPEYA / PERSONIFICACIÓN

Figura que consiste en atribuir a las cosas inanimadas, incorpóreas o abstractas acciones y cualidades propias del ser animado y corpóreo (...)<sup>91</sup>

Consiste en dar vida humana a objetos no humanos (...)<sup>92</sup>

En el guión de *El laberinto del fauno* podemos encontrar dos ejemplos de prosopopeya. El primero, en la transformación de un insecto palo que puede comunicarse con Ofelia y entender lo que la niña le pide, adquiriendo la forma de un hada, la forma de una mujer con alas de insecto.

El segundo, una raíz de mandrágora que se comporta como un bebe humano.

---

<sup>91</sup> Salvat, Vol. 16, 12737

<sup>92</sup> Marián L.F. Cao, 1998, p.57

**28A. INT. HABITACIÓN NORTE - NOCHE**

(...)

Finalmente, el insecto trepa a la cama. Ofelia está asombrada. El insecto palo de color verde se acerca a ella.

OFELIA

Hola, ¿Me has seguido hasta aquí? ¿Eres un hada?

Toma uno de sus libros de cuentos y lo abre en una ilustración: Es la de una hermosa hada.

El insecto estudia la ilustración y se yergue, endeble sobre sus patas traseras. Abre y cierra sus alas y gira entonces sobre si mismo transformándose en un HADA VERDE con forma humanoide y raídas alas membranosas.

A señas le indica que la siga.

(...)<sup>93</sup>



*Escena 28A*

**103A. INT. HAB. NORTE/ BAJO LA CAMA - DÍA**

...debajo de la cama. Ahí la coloca en la leche.

Se muerde un dedo. En la punta se forma una gotita de sangre.

La mandrágora extiende sus raíces hacia ella. Abre una pequeña boca y extiende una pálida lengüecilla:

Bebe ávida el liquido escarlata.

La raíz inmediatamente comienza a afianzarse al piso y a crecer alrededor de las patas de la cama, a través de la madera en el piso.

(...)<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> (del Toro, G., 2006, p.31)

<sup>94</sup> (del Toro, G., 2006, p.65)



Escena 103A

## 8) EPANADIPLOSIS

Figura de construcción, llamada elegancia por algunos tratadistas, que se produce cuando una frase comienza y acaba con la misma expresión, o bien cuando, de dos proposiciones correlativas (...) la segunda termina con la misma palabra o frase con que la primera comienza (x.../...x)<sup>95</sup>

En el guión de *El laberinto del fauno* podemos encontrar un ejemplo de *anadiplosis quiástica*, que es un tipo de epanadiplosis que se da cuando se acompaña una disposición sintáctica cruzada de varios elementos de un sentido antitético.<sup>96</sup>

El ejemplo se trata de una escena que se repite tanto al principio de la película como cerca del final.

### 2. EXT. LABERINTO - NOCHE

En PRIMER PLANO, el rostro de OFELIA: 10 años, ojos enormes y húmedos, pelo negro como el ala de un cuervo.

**Yace en el suelo musgoso. De su nariz mana un grueso hilo de sangre.**

Pero la sangre fluye hacia atrás, hacia la nariz.

Gota a gota, la sangre desaparece y su piel absorbe la mancha, quedando impoluta.

(...)<sup>97</sup>

<sup>95</sup> (Beristáin, H., 1985, p. 187)

<sup>96</sup> (Op. Cit.)

<sup>97</sup> (del Toro, G., 2006, p.9)

**163. INT. ROTONDA EN EL CENTRO DEL LABERINTO**

Mercedes y Pedro llegan a la Rotonda. Mercedes se arrodilla junto a la niña moribunda. Lloro, le tararea una dulce canción de cuna.

Las pupilas de Ofelia se contraen. La sangre que mana de su cuerpo entra al pozo y desciende hasta el charco del fondo en el que se refleja la luna.

Una imagen se empieza a formar en la página del libro: Es la de Ofelia frente a un trono fastuoso en una corte real.

(...)<sup>98</sup>



*Escena 2*



*Escena 163*

---

<sup>98</sup> (del Toro, G., 2006, p.118-119)

## ***Conclusiones***

Como hemos visto, la labor del guionista es describir posibles imágenes que en su conjunto estructuren una unidad de sentido, con la intención de que las visiones que sugiere sirvan de base para la creación de imágenes reales. Para describir estas imágenes, el guión echa mano del lenguaje cinematográfico, lo que le permite acceder a los recursos figurativos de la retórica visual.

Así, el guión establece una relación no unívoca entre aquello que describe (el significante, la forma) y los significados que estas posibles imágenes puedan tener. Es decir, lo no dicho forma parte también del significado, no es necesario que el guionista explique los significados de la imagen que describe para que estos puedan ser comprendidos, y las imágenes descritas no poseen, necesariamente, un único significado.

Por esto, una primera conclusión que resulta evidente, pero no por ello menos relevante, es que el guionista se beneficia del estudio formal sobre el lenguaje visual y el lenguaje cinematográfico, pues el conocimiento de los elementos que componen la imagen que pretende describir pueden otorgarle recursos que le permitan experimentar y generar nuevas formas de expresión.

Lo mismo ocurre con los conocimientos generales sobre retórica, y particularmente sobre retórica visual, lo que nos lleva a una segunda conclusión que se demuestra en los ejemplos ilustrados en el cuarto capítulo de la presente investigación: es posible analizar un guión cinematográfico en busca de figuras retóricas visuales descritas en el texto utilizando los criterios con que se analizaría una imagen ya existente.

Puede concluirse también, que el empleo de figuras retóricas visuales es una práctica recurrente en la escritura de un guión, y que sus alcances podrían trascender si se utilizaran de manera más concienzuda, pues dan pie a una experimentación más

metódica y razonada del empleo del lenguaje cinematográfico.

El conocimiento de la retórica visual y las posibilidades expresivas que encierran sus figuras retóricas puede, además, ayudar al guionista a comunicar con mayor claridad las ideas que desea transmitir.

A su vez, la presencia de figuras retóricas visuales en el guión, otorga elementos que incitan la imaginación y fomentan en el resto de la producción encargada de generar las imágenes finales, un trabajo más creativo.

La descripción de futuras imágenes retóricas explota el potencial del guión como obra artística, como una disciplina literaria que implica el dominio del lenguaje escrito y del visual. Que se nutre de manera singular tanto de las figuras retóricas literarias como de las figuras retóricas visuales.

Incluso, pudiera argumentarse que la esencia etérea, intermedia y funcionalista del guión es en sí misma artística, y si a ésta se le suma el empleo de adornos del lenguaje, no solo literario sino visual también, cuya función además de persuadir es conmover, se debilitan los argumentos que se citaban en el primer capítulo en contra del guión como obra artística.

Por último, considero que el estudio que se realizó en esta tesis permite aseverar que existe campo para continuar con una investigación orientada a explorar los alcances de la retórica en la imagen, y de la imagen retórica en el guión cinematográfico.

## **Bibliografía**

- Altman, R., 2000, **Los géneros cinematográficos**, Barcelona ; México : Paidós.
- Axer, A., 2005, “La dimensión retórica como forma de pensar el texto” en **Los ejes de la retórica** (pp. 13-31), México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bañuelos, J., 2006, **Aplicación de la semiótica a los procesos del diseño**, Signa, n.15, pp. 233-254.
- Barthes, R., 1986, “Retórica de la imagen” en **Lo obvio y lo obtuso : Imágenes, gestos, voces**, pp. 29-47, Barcelona ; México: Paidós.
- Bercini, R., 2007, “El guión cinematográfico: ¿Un nuevo genero literario?” en **Guión cinematográfico**, pp. 93-97, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Beristáin, H., 1982, **Análisis estructural del relato literario: Teoría y practica**, México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas.
- Beristáin, H., 1985, **Diccionario de retórica y poética**, México: Porrúa.
- Bettetini, G., 1975, **Cine: Lengua y escritura**, México: Fondo de Cultura Económica.
- Cao, Marian L. F., 1998, **La retórica como análisis posible en la didáctica del arte y de la imagen**, Arte Individuo y Sociedad, Servicio de Publicaciones Universidad Complutense, n. 10, pp. 39-62.
- Carrere, A., & Saborit, J., 2000, **Retórica de la pintura**, Madrid: Cátedra.
- Chacón, J., 2007, “El guión: La historia cinematográfica en papel” en **Guión cinematográfico**, pp. 113-116, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- del Toro, G., & García, L., 2010, El contraste entre lo bello y lo brutal, **Cine Toma: Maravillas Fantásticas, mundos ficticios en pantalla**, Año 3 Número 13, pp. 8-12.

- Dondis, D., 2007, *La sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual*, Barcelona; México: Gustavo Gili.
- Eisenstein, S., 1989, *Teoría y técnica cinematográficas*, Madrid: Rialp.
- Fernández, F., 1999, *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona; México : Paidós.
- Field, S., 1995, *El manual del guionista*, Madrid: Plot.
- Fischer, E., 2011, *La necesidad del arte*, Barcelona: Península.
- Herrera, A., 2010, *El guión y sus formatos: una guía práctica*, México, D.F. : Universidad Iberoamericana.
- Huet, A., 2006, *El guión*, Barcelona: Paidós.
- Linares, M., 1994, *El guión: elementos, formatos, estructuras*, México : Alhambra.
- Linares, M., 2007, “¿Es literatura el guión cinematográfico?” en *Guión cinematográfico*, pp. 89-91, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- López, M., 2007, “Sobre la repetición en algunos ejemplos de narrativa audiovisual” en *Guión cinematográfico*, pp. 65-74, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Lotman, Y., 1979, *Estética y semiótica del cine*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Martín, D., 2007, “Diálogos y circunstancia” en *Guión cinematográfico*, pp. 103-107, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Martin, M., 2008, *El lenguaje del cine*, España: Gedisa.
- McKee, R., 2002, *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Barcelona: Albak.

- Navarro, F., & Pérez, A., 2004, “Retórica” en *La enciclopedia* (17, pp. 13321-13322) Barcelona: Salvat.
- Pasolini, P., 2006, *Cinema : el cine como semiología de la realidad*. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Pérez, T., 2007, “El guión no es un género literario” en *Guión cinematográfico*, pp. 99-102, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Ráfalos, R., & Colomer, A., 2003, *Diseño audiovisual*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Ramos, L., 2007, “El guión cinematográfico: quizás otro género literario” en *Guión cinematográfico*, pp. 109-112, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Rivera, L., 2011, *Ensayos sobre retórica y diseño*, México: UAM, Unidad Xochimilco, División de Ciencias y Artes para el Diseño.
- Ruiz, M., 2008, *Los géneros retóricos desde sus orígenes hasta la actualidad en Rhêtorikê*, # 0, pp. 1- 40, Universidad CEU San Pablo de Madrid, Universidad Autónoma de Madrid.
- Santanilla, D., 2009, *Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastian*, Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Saura, N., 2003, “El lenguaje del cine” en *La aventura textual*, pp. 23-67, Argentina: Stella.
- Tapia, A., 1991, *De la retorica a la imagen*, México: UAM, unidad Xochimilco, división de ciencias y artes para el diseño.
- Tarkovskii, A., 2005, *Esculpir el tiempo*, México, D.F. : UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Tubau, D., 2011, *El guión del siglo 21: el futuro de la narrativa en el mundo digital*, Barcelona: Alba.

- Vogler, C., 2002, *El viaje del escritor*, Barcelona: Ma non troppo.
- Wajda, A., 2007, *Un cine llamado deseo*, México, D.F. : UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos
- [www.cinepremiere.com.mx/32389-el-hombre-palido-el-laberinto-del-fauno-2006.html](http://www.cinepremiere.com.mx/32389-el-hombre-palido-el-laberinto-del-fauno-2006.html) , 13 dic. 2014.