

**EL GUION COMO OBRA DE ARTE LITERARIA: CONSIDERACIONES Y APROXIMACIONES PARA UN ANÁLISIS HERMENÉUTICO DEL TEXTO CINEMATOGRAFICO<sup>1</sup>**

**THE SCREENPLAY AS A WORK OF LITERARY ART: CONSIDERATIONS AND APPROACHES FOR A HERMENEUTIC ANALYSIS OF THE CINEMATIC TEXT**

Estefano Rodriguez Chug

Universidad Nacional Mayor de San Marcos/Universidad Privada del Norte

<https://orcid.org/0000-0002-2599-7367>

[estefano.rodriguez@unmsm.edu.pe](mailto:estefano.rodriguez@unmsm.edu.pe) / [estefano.rodriguez@upn.edu.pe](mailto:estefano.rodriguez@upn.edu.pe) /

[estefano.guiones@gmail.com](mailto:estefano.guiones@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.36286/mrlad.v3i6.266>

Fecha de recepción: 11.05.25 | Fecha de aceptación: 15.07.25

**RESUMEN**

El guion cinematográfico ha venido ganando relevancia en el ámbito de la discusión académica en los últimos años con diversos estudios que buscan su revaloración como una obra literaria autónoma, separada de la película. Aunque estas investigaciones postulan al guion como un texto con estatuto artístico, aún no existe un enfoque sistemático que detalle las categorías a considerar para su análisis inmanente. En el presente artículo se trabajarán algunas categorías que permitan sistematizar el estudio del guion desde una perspectiva hermenéutica a partir de la premisa de que toda obra de arte debe expresar un sentido de unidad, y cuyos elementos constitutivos se encuentren cohesionados de manera interdependiente y armónica. El estudio plantea consideraciones replicables y objetivas a las que debe atender todo aquel que busque valorar cualitativamente un guion de cine.

**PALABRAS CLAVE:** Guion cinematográfico, análisis hermenéutico, géneros literarios, obra artística, estudios cinematográficos.

**ABSTRACT**

The screenplay has been gaining relevance in academic discourse in recent years, with various studies seeking to revalue it as an autonomous literary work, separate from the film. Although these investigations posit the screenplay as a text with artistic status, there is still no systematic approach that details the categories to be considered for its immanent analysis. This article will address several categories that allow for the systematization of screenplay study from a hermeneutic perspective, based on the premise that every work of art must express a sense of unity, and that its constitutive elements must be cohesively integrated in an interdependent and harmonious manner. The study proposes replicable and objective considerations that should be taken into account by anyone seeking to qualitatively evaluate a film screenplay.

**KEYWORDS:** Screenplay, hermeneutic analysis, literary genres, artistic work, film studies.

---

<sup>1</sup> El presente artículo forma parte del marco teórico de mi tesis doctoral, la cual viene siendo trabajada en el programa académico del Doctorado en Literatura Peruana y Latinoamericana de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

## 1. EL GUION COMO FORMA DE ARTE LITERARIO

Se ha dicho varias veces que el guion cinematográfico requiere de una escritura desapasionada en términos estilísticos. Docentes de guion en muchas universidades y talleres de escritura suelen afirmar que la construcción del mismo se basa en la ejecución de una prosa desprovista de emotividad, pues lo que se busca no es cautivar con las palabras, sino ayudar a un equipo de rodaje, conformado por artistas y técnicos, a entender la historia y poder, a través de su quehacer, convertir esas palabras en imágenes y sonidos significantes. Por ello, el guion se ha posicionado, en el ámbito de la industria audiovisual, como un texto meramente descriptivo, cuya presentación pormenorizada de acciones y diálogos busca narrar exclusivamente aquello que es tangible o susceptible a ser filmado.

Es innegable que el guion está supeditado a la película, ya que es su principal razón de ser. Es un texto de la transitoriedad: “no está concebido para durar, sino para desaparecer, para convertirse en otra cosa” (Vanoye, 1996, p. 9). Es decir que, para algunos, el guion es creado para morir tras el rodaje o para ser desechado cuando cumple su fin pragmático (Carrière & Bonitzer, 1991). Algunos podrían equiparar su estado efímero con el del texto dramático, concebido para ser montado en escena; sin embargo, a diferencia del teatro, el texto dramaturgico no es descartado una vez montada la obra en un proscenio. Las obras de teatro, por el contrario, han ocupado un puesto privilegiado en el canon literario a lo largo de la historia, a diferencia del guion de cine que se encuentra batallando, desde el corpus (Mignolo, 1994) y de forma emergente (Williams, 2000), el poder consolidarse o establecerse dentro de los géneros literarios consagrados (Gutiérrez, 2018).

Pero, ¿qué diferencia consustancial hay entre el texto dramático y el guion?, ¿qué hace que uno pueda ser considerado forma de arte literario y el otro no? La principal razón por la que el guion es considerado un arte menor obedece, probablemente, a lo estricto de su formato, el cual sigue rígidas normas demandadas por la industria (Maras, 2009). Al respecto, Castro (1999) refiere que hay muchas reticencias, por parte de cierto sector conservador, a aceptar el texto fílmico como un género autónomo, debido a su estrecha vinculación con el medio audiovisual y su poca pureza literaria, puesto que “no se ajustan punto por punto a las manifestaciones de la lírica, la narrativa o la dramática” (p. 654). Si a ello se suma su escritura prosaica, mesurada y económica, se refuerza la creencia de que el guion no es una forma de arte verbal o que la inflexibilidad de su formato actúa como un corsé que restringe la total libertad del lenguaje en el plano de la expresión. En señal de protesta, José Carlos Huayhuaca

(2023) apunta que son varias las limitantes industriales las que plantea su formato y esto lo ha hecho poco atractivo para el campo literario, pues un guion debe:

evitar otros tiempos verbales que no sean el presente del indicativo, y recursos tan esenciales a la escritura con alto poder de comunicación como el uso connotativo de las palabras, la expresividad de la sintaxis *per se* y, por tanto, una estrategia de implicaciones que permita a los lectores entender muchas cosas sin que el texto las plantee de modo explícito. (p. 49)

Sin embargo, el mismo autor examina casos de guiones que presentan excepciones y saben subvertir de modo interesante y expresivo las supuestas reglas que se deben seguir al momento de escribir un texto cinematográfico. Y es que, si bien la industria audiovisual internacional plantea una serie de normativas para sus escritores, estas no tienen por qué reñir con la vocación artística del guionista. Cabe recordar que en la propia literatura hay algunos subgéneros que demandan ciertas pautas a seguir para su correcta ejecución, sobre todo en el ámbito de la lírica donde se tiene al soneto, el cual se trabaja en catorce versos y cada uno conformado por endecasílabos y distribuidos en dos cuartetos y dos tercetos. También existen otras formas poéticas de composición limitada como el alejandrino (variante del soneto), el limerick (con una estructura de rima AABBA y un ritmo específico), el haiku japonés (con 17 sílabas dispuestas en 3 versos de 5-7-5 sílabas) o el *waka* (versión larga del haiku con cinco versos de 5-7-5-7-7 sílabas por verso). Entonces, el modo en que se escribe el guion no debe ser una razón dirimente para considerarlo una forma no artística o una manifestación no literaria.

El guion demanda, en apariencia, ciertas restricciones expresivas que lo obligan a ser un texto desabrido y que no despierta emociones intensas por su forma de ser enunciado: un texto sin adornos o tropos literarios, figuras retóricas, entre otros recursos. Sin embargo, como demuestra Huayhuaca (2023), hay cuentos y novelas escritas de manera neutral o parca, como si fuesen guiones, al describir solo acciones e imágenes o que, incluso, imitan estilísticamente a textos de menor valor expresivo como listas de compras, anuncios, anotaciones, entre otras. Esto no les resta el valor artístico; por el contrario, forman parte del hecho literario y potencian el discurso narrativo. En ese sentido, la limitación que plantea el formato estándar de guion podría ser también un modo de despertar la inventiva de los guionistas.

Por ejemplo, se suele decir que verbos como “ser”, “querer” o “pensar” son contraproducentes en un guion audiovisual por su intangibilidad o por la imposibilidad de ser registrados por la cámara o el micrófono. Incluso, algunos profesores de guion las tachan como palabras prohibidas. En tal sentido, descripciones del tipo “Valentina **piensa** que su profesor

es muy aburrido como para continuar escuchándolo. Decide no tomar notas y descansar” o “Marlene se **siente** profundamente enamorada del hombre que canta en el escenario unos boleros. Su corazón late fuerte” no son convenientes. El guion cinematográfico invita a escribir única y exclusivamente acciones, situaciones y diálogos que puedan ser registrados en términos visuales o auditivos, y que, por su capacidad evocativa, sugieran determinados estados de ánimo. Entonces, si se quisiera reformular los dos enunciados anteriores bajo estas recomendaciones, se podrían plantear de la siguiente manera: “Valentina deja de mirar al profesor. Bosteza, mientras posa una mano en su mejilla y la otra en su cuaderno cerrado” y, en el segundo caso, convendría entonces: “Marlene contempla al cantante de boleros con una evidente sonrisa. De pronto, se lleva la mano al corazón y exhala todo el aire del mundo”. En el primer caso, se sugiere aburrimiento; en el segundo, el enamoramiento, pero sin hacer alusión directa a estas emociones, pensamientos o sentimientos. Como sentencia Huayhuaca (2023), “el buen guion debe constituir una suerte de pro-puesta en escena, es decir, implicar en su planteo de los hechos una manera de visualizarlos” (p. 58). Así, se habla de un texto sensorial, kinestésico y profundamente evocativo; por tanto, emotivo.

Recientes estudios apuntan al guion y lo posicionan como un texto literario. Por ejemplo, Cristina Jiménez (2020) argumenta a favor del guion de cine al decir que este agrupa ciertas características que lo convierten en un texto que posee su propia poética, retórica y estética. Otros investigadores como Castro Ricalde (1999), Ríos (2007), Pollarolo (2011, 2012), Zylberman (2014) y García-Aguilar (2018) han postulado al guion como un texto con estatuto artístico a través del análisis de ciertos guiones de cine. No obstante, para posicionar el guion como una forma de arte autónoma, no basta con afirmarlo o estudiar un puñado de guiones. Lo que resulta crucial es desarrollar un sistema de categorías que permitan un análisis riguroso y replicable de sus elementos artísticos intrínsecos. Esto implica considerar tanto aspectos estilísticos como narrativos, así como establecer un marco interpretativo que combine el estudio de la ciencia literaria y su tradición con las especificidades audiovisuales del texto guionístico.

El presente artículo pretende trazar estas categorías que faciliten el estudio de un guion como forma de arte literario. El principal objetivo es facilitar una herramienta hermenéutica a académicos del cine y la literatura, estudiantes de humanidades e incluso expertos de la industria audiovisual como *script doctors*<sup>2</sup> y guionistas, sobre todo para que permita analizar

---

<sup>2</sup> El *scriptdoctor* es un profesional contratado para ayudar a resolver problemas concretos de un guion ya culminado, pero que presenta ciertas fallas, ya sea nivel de estructura o progresión dramática. Amerita

un guion audiovisual de manera sistemática. Para ello, se establecerá un cruce entre teoría literaria y cinematográfica. Ahora bien, abordar el guion cinematográfico desde una perspectiva literaria no implica forzar una categoría que le es ajena, sino reconocer que su forma particular de narrar constituye, en sí misma, una poética literaria. Una poética que no se expresa mediante el exceso, y sí a través de la contención y el poder evocativo; que no busca la ornamentación gratuita, sino la precisión expresiva; que no se sustenta en la introspección explícita, y sí en la acción subtextual y sugerente.

## **2. CONSIDERACIONES NARRATIVAS Y ESTILÍSTICAS PARA EL ANÁLISIS DE GUION**

Toda obra de arte compleja y correctamente estructurada no es el resultado de la acumulación azarosa de elementos ni de la pura arbitrariedad del artista que la concibe. La obra de arte no es un objeto que, por mero aglutinamiento de recursos narrativos o de estilo, manifiesta genio o virtuosismo, puesto que la cantidad no siempre es sinónimo de calidad, salvo algunas excepciones como el caso de la novela, la cual es más estimable si es más cuantiosa además de bien escrita. Bajo esta óptica, aunque una obra no sea vasta ni monumental en términos cuantitativos, debe percibirse como una unidad cerrada, cuyos elementos se articulan con precisión, coherencia y de manera deliberada. Y es que, en el ámbito artístico, la sensación de completitud es un requisito indispensable: la obra debe procurar al observador una experiencia inmersiva que lo trastoque en su percepción estética y emocional, y sin dejar vacíos en el mensaje —teniendo en cuenta que todo enunciado artístico es un acto comunicativo— o fracturas de estilo.

En ese sentido, toda obra de arte significativa debería expresar un sentido de unidad que se consigue mediante un sistema de relaciones entre elementos interdependientes que configuran y enriquecen el valor expresivo de la obra. Estos elementos, según Bordwell y Thompson (1995), se suelen dividir erróneamente en dos categorías fundamentales: la forma y el contenido. Ambos autores cuestionan esta dicotomía que lo que hace es fragmentar la obra de arte y relegar la forma a un medio externo al mensaje de la misma. Es como si el artista prestara atención solo a un aspecto de la obra al momento de su construcción en lugar de concebirlas como elementos unificados. En ese caso, la obra resultará deslucida e incompleta; por ende, la experiencia que se derive de ella se verá empobrecida. Por ejemplo, si el lector

---

mencionarse que el *scriptdoctor* no suele aparecer en los créditos del guion, por lo que no puede ser considerado autor.

percibiera *Conversación en La Catedral* (1969) de Mario Vargas Llosa desde una lectura exclusivamente temática —o sea, centrándose en los hechos, los personajes, los conflictos o el trasfondo político— se perdería la riqueza de su entramado estilístico: la estructura polifónica en que distintas voces se entrelazan temporal y espacialmente, o el uso de vasos comunicantes, técnica que permite alternar escenas que se dan en simultáneo y generar una red de significados que recompensa o frustra las expectativas del lector. Del mismo modo, una pintura como “Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte” de Georges Seurat no podría comprenderse en su totalidad si se atiende solo al contenido (los personajes en el parque y sus acciones), sin reparar en el estilo puntillista, la elección cromática, la composición y el uso del espacio pictórico para producir sensaciones precisas. Asimismo, sería limitado disfrutar *Un perro andaluz* (1920) de Luis Buñuel solo desde una perspectiva estilística: ángulos de cámara, escala y duración de los planos, óptica cinematográfica, etc. Tal enfoque pasaría por alto el carácter transgresor de su narrativa o, mejor dicho, su antinarrativa: la disolución de la lógica causal, la fragmentación temporal, el simbolismo onírico y la estética del automatismo psíquico propias del surrealismo. Por ello, es importante aclarar que el “contenido” y la “forma” son parte del sistema formal total de la película y, por ende, del guion. Los elementos narrativos y estilísticos no solo son indivisibles, sino que además son interdependientes. Para que una obra sea comprendida en su totalidad y alcance un carácter trascendente, es indispensable que ambos planos —forma y contenido— se consideren uno solo. Como sostienen tanto Lumet (1999) como Bordwell y Thompson (1995), la forma de una obra está determinada por lo que se narra en ella, y lo que se narra da sentido al modo en que se estructura estilísticamente. Dicho de otra manera, el qué y el cómo se fusionan en un proceso dinámico que define la experiencia estética; así, estilo y contenido se integran en una unidad formal y funcional en que cada decisión estilística responde a necesidad narrativa, y viceversa.

El análisis literario del guion, en consecuencia, debe contemplar cómo las decisiones formales se entrelazan para construir sentido, generar emoción y proyectar una visión del mundo. Esta perspectiva es la que permitirá, en los siguientes apartados, abordar con mayor profundidad cada uno de los elementos constitutivos del guion —trama, personajes, conflicto, punto de vista y tropos literarios— no como elementos aislados, sino como partes de un sistema total cuyo equilibrio define la potencia artística de la obra.

## 2.1. CONSTRUCCIÓN DE LA TRAMA Y EL CONFLICTO

Para reflexionar en torno a la trama y su relevancia sustantiva en el guion, es necesario hacerlo desde el enfoque de la narratología. Todorov (1966) planteó las categorías de historia y discurso: la primera se refiere a los acontecimientos en su secuencia temporal y causal, lo que corresponde al contenido narrativo, es decir, los eventos que suceden dentro de la trama, y el discurso alude a la forma en que esos acontecimientos son presentados y organizados en el texto. En ese sentido, el discurso es una forma de expresión y una construcción compleja que involucra decisiones temporales y espaciales tomadas por el narrador. Gennette (1989), por su parte, profundiza en estas distinciones y propone las instancias del relato de historia, relato y narración. La primera, en efecto, tiene que ver con el enunciado, lo que el autor denomina la historia; en otras palabras, “el discurso oral o escrito que entraña la relación entre un acontecimiento o una serie de acontecimientos” (p. 81). La segunda instancia supone la disposición interna del contenido del enunciado, es decir, la forma en que la historia es contada: el discurso/retrato. Y la tercera, la narración, tiene que ver con el sujeto enunciador y su acto de narrar, a veces desde la perspectiva de un personaje o desde la perspectiva del autor mismo.

Sin embargo, la aproximación más cercana desde la teoría literaria, respecto del guion, radica en los postulados de los formalistas rusos, quienes realizaron una distinción respecto al relato en dos términos: la fábula (*fabula*), que se refiere a la secuencia completa de eventos que serán narrados en la historia, y la trama (*sjuzet*), que es la historia tal y como se presenta a través del relato, organizando los eventos. Según Tomashevski (2016), la fábula es la serie de sucesos conectados que se transmiten a lo largo de la obra o lo que realmente ha ocurrido, mientras que la trama es la forma en que el lector descubre lo que sucedió, es decir, el orden en que los eventos se presentan en la obra. Este postulado de 1925 es quizás el que más se acerca a las concepciones de trama en el ámbito del guion cinematográfico, pues aquí se suele catalogar el relato en dos categorías: el argumento (historia) y la trama (la narración). Al respecto, cabe acordar que el argumento, en el contexto guionístico, es la sucesión de acontecimientos que ocurren en la historia, mientras que la trama es el modo en que se organizan estos acontecimientos y se presentan ante el narratario. Como señala Chatman (1990), “una narración es un conjunto porque está constituido de elementos —sucesos y existentes— que son distintos de lo que constituyen. Los sucesos existentes son individuales y distintos, pero la narración es un compuesto secuencial” (p. 21). El cómo se disponen los acontecimientos dentro de esta concatenación causal es determinante en cuanto al efecto que tendrá en el lector del mismo, ya que no es igual para la percepción de un lector experimentar

una trama que se cuenta de manera lineal a una que agregue saltos el tiempo como la analapsis (*flashback*) o la prolepsis (*flashforward*), o tener un relato desordenado, inverso o en *in media res* (Chatman, 1990; Horacio, 2006).

En ese sentido, la trama de un guion cinematográfico no es solo una secuencia de acontecimientos dispuestos en orden cronológico; se trata de una estructura compleja que organiza el sentido del relato y sostiene emocionalmente al espectador. Es “la pauta de acontecimientos internamente coherentes e interrelacionados, que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración” (Mckee, 2015, p. 65). Al momento de ser construidas, las posibilidades con la trama son infinitas, pues dependen de las direcciones que tome el guionista respecto a la acción llevada por los personajes. Es aconsejable, al momento de elegir correctamente el camino que seguirá determinada historia, conocer las variantes de la trama que, según Mckee (2015), las hay de tres tipos: arquitrama, minitrama y antitrama. Cada una responde a un modo distinto de estructurar la historia, de concebir a los personajes y de relacionar los eventos en el tiempo y la causalidad.

La arquitrama representa el modelo clásico de narración y se caracteriza por girar en torno a un protagonista activo que enfrenta principalmente fuerzas externas en virtud de la consecución de un objetivo claro. Esta lucha se desarrolla dentro de una realidad coherente y causalmente conectada, y en un tiempo continuo, hasta llegar a un desenlace cerrado e irreversible. Este tipo de diseño refuerza la transformación de los personajes, quienes cambian de manera definitiva conforme avanza la historia. La arquitrama busca ofrecer al espectador una experiencia narrativa reconocible, pues es la trama preponderante en el cine clásico hollywoodense (1930-1960), en la que los conflictos se resuelven, el final suele ser feliz y la evolución de los protagonistas es progresiva e irreversible.

En contraste, la minitrama surge como una variación del diseño clásico, pero tendente al minimalismo; y pese a que mantiene la causalidad como principio rector, es una forma condensada y económica de contar historias en la que se reduce la predominancia de las desventuras externas para dar paso a una mirada más íntima sobre los personajes. En ese sentido, lo que cobra relevancia es la interioridad: los pensamientos, emociones y luchas internas del protagonista. Este diseño admite incluso la posibilidad de múltiples protagonistas y, a diferencia de la arquitrama, se inclina hacia los finales abiertos al dejar espacio a la interpretación del espectador. No obstante, conserva suficientes elementos clásicos para que el público perciba que sigue asistiendo a una historia coherente y completa, aunque más centrada

en el viaje interior del protagonista. Finalmente, la antitrama constituye la ruptura más radical. Se aleja deliberadamente de los principios clásicos y propone una narrativa que subvierte la causalidad, recurre a la casualidad, distorsiona el tiempo y puede presentar realidades incoherentes o extravagantes.

Para escribir una minitrama o una antitrama funcional, el guionista debe dominar primero la arquitecra, es decir, saber los principios del clasicismo. Solo quien comprende a fondo sus características puede romperlas de manera efectiva, ya sea para mostrar la vida interior de un personaje en una minitrama o para invitar al espectador a aceptar el absurdo y el carácter disruptivo de una antitrama. En suma, conocer y comprender los tres diseños narrativos propuestos resulta fundamental para el guionista o para el intérprete de un guion. No se trata únicamente de elegir entre ellos, sino de reconocer cómo funcionan, qué expectativas generan en el público y de qué manera pueden explotarse o resquebrajarse para enriquecer la narración. La importancia de estas formas radica en que ofrecen al guionista un mapa para decidir cómo contar y, en última instancia, cómo conectar de manera más profunda con el lector.

En paralelo a la construcción de la trama, el conflicto es el elemento clave que hace de la historia una estructura dinámica que produce lo que Linda Seger (2019) denomina impulso, el cual se suscita cuando una escena transiciona a otra de manera orgánica, de tal manera que la historia se intensifica y complica de manera creciente y progresiva. El conflicto es la base del drama; es el motor que genera tensión y mantiene el interés del espectador. Sin conflicto, no se puede hablar de un guion verdaderamente dramático, ya que es la confrontación entre fuerzas opuestas lo que da forma y dirección a la historia. Este conflicto puede adoptar diversas formas, desde internos y psicológicos hasta sociales y existenciales, pero todos comparten el mismo principio fundamental: la lucha entre dos fuerzas excluyentes que deben llegar a un desenlace. En otros términos, el conflicto es el resultado de causas y efectos enfrentados (Egri, 2023). Según Seger (2019), hay cinco tipos de conflicto: el interno, que surge de las luchas emocionales o existenciales del protagonista que duda de sí mismo; el de relación, que enfrenta a dos personajes con objetivos opuestos de otros y genera tensiones siempre en contraposición a fuerzas exógenas a este; el social o ideológico, que es cuando un individuo desafía a un grupo, institución o sistema que ostenta poder, y refleja diversas problemáticas que atraviesan protagonistas oprimidos; el de naturaleza o situación, que obliga a los personajes a reaccionar ante circunstancias externas extremas como desastres naturales o accidentes científicos; y el cósmico, que sitúa al protagonista frente a fuerzas sobrenaturales y sobrehumanas, comunes en

la ciencia ficción, el cine fantástico o el cine de terror cuando se trata de antagonistas paranormales.

En el marco de la hermenéutica del guion cinematográfico, tanto la trama como el conflicto adquieren un papel determinante, ya que son los ejes fundamentales alrededor de los cuales se organiza la experiencia narrativa. La trama no solo articula los eventos de manera coherente, sino que también establece las bases para el análisis de cómo estos eventos se interrelacionan y cómo se producen los efectos emocionales en el espectador. Por su parte, el conflicto, al ser el motor que impulsa la acción y las transformaciones de los personajes, proporciona el impulso dramático necesario para generar tensión y un significado profundo dentro del relato. Al estudiar estas categorías, desde una perspectiva hermenéutica, se pueden desentrañar los múltiples niveles de interpretación que el guion propone a través de lo que se cuenta y en cómo se cuenta y cómo esas elecciones narrativas y estilísticas se enlazan para crear una experiencia emocionalmente resonante. Por tanto, el análisis de la trama y el conflicto no solo es esencial para entender la estructura narrativa del guion, sino también para desvelar la complejidad simbólica y emocional que le da profundidad como obra de arte literaria.

## **2.2. LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES**

La construcción de personajes es un pilar esencial en el diseño narrativo de cualquier guion cinematográfico. A lo largo de la historia del cine, los personajes han sido el medio gracias al cual las historias cobran vida, lo que establece una relación directa entre el guion y la audiencia. Es decir, la experiencia del espectador se construye a partir de la mirada del personaje, quien representa la alteridad dentro del relato. De esta manera, en el personaje se proyectan conflictos o emociones, y también se configura una identificación emocional con el lector a través de la catarsis del mismo, cuyas acciones nos revelan sus rasgos constitutivos y la trama misma. En consecuencia, la construcción de personajes implica la creación de seres ficticios y lleva consigo un profundo trabajo de abstracción, significado, evolución y complejidad psicológica.

En su teoría sobre el dialogismo, Bajtín (2022) sostiene que la obra literaria no es un monólogo unidireccional y arbitrario en que el autor impone su voz, sino un espacio de múltiples voces que se interrelacionan y se confrontan constantemente, hecho que conforma una estructura dinámica. Para Bajtín, el autor se encuentra en una relación dialógica con los personajes, lo que permite que estos tengan una voz autónoma que se entrelaza con la del escritor y con la de los otros personajes, en el marco del universo narrativo construido, así

como con contextos sociales y culturales determinados. Esta estructura polifónica complejiza la obra y la hace más auténtica, basta e independiente de lo real, pues simula un trozo de existencia paralela y convincente. En el guion cinematográfico, la concesión que hace el autor de limitar o agazapar su voz para dar prioridad a la de los personajes es aún mayor, puesto que, debido a su formato estandarizado, el guion impone una neutralidad en su modo de enunciación que hace menos perceptible al autor. Bajo esta lógica, el valor expresivo e inmanente del guion se convierte en una cuestión innegable.

Bajtín (2022) también desarrolla la idea de coexistencia, la cual se manifiesta, en un primer momento, entre las dos instancias o alteridades relacionadas a la obra: el autor y el personaje. Para Bajtin, el autor y el personaje son interdependientes y al mismo tiempo poseen dimensiones autónomas. Son interdependientes porque se complementan dada la excedencia de visión que tiene el autor respecto al personaje sobre la realidad, lo que le permite guiarlo a través de la trama; pero también son autónomos porque, si bien el autor guía las acciones del personaje, el primero debe ser capaz de desligarse del segundo para que este pueda adquirir complejidad y unidad al interior de la historia, dejándolo en su libre albedrío, pero sin contravenir la lógica narrativa o el principio de causalidad. Esto último es infrecuente en la literatura, pero puede tener mayores posibilidades en el guion, en la que la visión del autor está limitada por la preponderancia de lo objetivo y lo mesurado que exige el propio formato.

Si el autor dominase plenamente al personaje, este sería pasivo y acartonado o una mera transcripción de la visión de mundo del escritor. Según Bajtín (2022), el autor, a través de su consciencia creadora, debería enajenarse del personaje realizando un movimiento de extraposición que le permite “ensamblar al personaje y su vida mediante aquellos momentos que le son inaccesibles de por sí” (p. 23). Esta separación produce un personaje más esférico y complejo, dado que descubrirá por sí sólo, y en diálogo con los otros personajes, la información necesaria para completarse. Al mismo tiempo, permite la creación de personajes que no pensarán necesariamente del mismo modo que el autor a nivel cosmogónico e ideológico, pero que sí enriquecerán el conflicto dentro de la obra, haciéndola más plural y realista. Para lograr la polifonía y la extraposición en un guion, es fundamental darle a cada personaje una voz propia y distintiva que los haga únicos y reconocibles para el lector. Como sostiene Snyder (2019), en el marco del guion de cine, hay que trabajar el tono de personaje, es decir, el modo en que habla, la colección de palabras que usa y las inflexiones que realiza mediante sus diálogos. Es importante atender a estos aspectos, pues, si todos hablan igual, los personajes no

tienen voz propia, y todas las voces que confluyen en el relato serían extensiones de la voz del guionista, lo que desemboca en una obra plana.

En síntesis, en el ámbito del guion cinematográfico, los personajes son mucho más que simples vehículos para el avance de la trama; son construcciones autónomas a través de las cuales se materializan los conflictos y se comunican las emociones que dan sentido a la narrativa. Paul Lucey (1996) defendía la idea de que hay que escribir historias simples, pero personajes complejos. A su vez, Syd Field (1994) le otorga una importancia capital al personaje como eje conductor de la narración: “El personaje es el fundamento básico de su guión. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia. Antes de sentarse a escribir tiene usted que conocer a su personaje” (p. 36). En, efecto, el guionista debe crear personajes sólidos y bien definidos, ya que estos serán los encargados de generar la identificación emocional del público y, por lo tanto, la dinámica narrativa.

Como menciona Zylberman (2014), el guion cinematográfico no es solo un texto funcional para la producción audiovisual, sino que, a través de sus diálogos y acciones, debe generar una experiencia emocional completa. En este sentido, los personajes deben ser contruidos de manera que sus motivaciones, conflictos internos y transformaciones se transmitan principalmente a través de subtexto y de acciones más que por medio de largas descripciones. En suma, un personaje debe ser impredecible, pero verosímil. En esta dualidad aparentemente contradictoria, el lector de un guion debe ser incapaz de adelantarse a los hechos y decisiones que ejecutará el personaje; y aún en esta incapacidad sentir que los estadios que atraviesa el mismo son lógicos y coherentes. Por tanto, se plantea un personaje cuya construcción interna no esté conformada por una acumulación de rasgos psicológicos, sino de un grupo de características físicas, sociales y psicológicas en contradicción que dan cuenta de su imperfección; o mejor, de su humanidad. Este conjunto de elementos complejiza al personaje y lo hace más tridimensional y menos plano. Lajos Egri (2023), plantea estas tres dimensiones que, debidamente trabajadas, constituyen un personaje que se aleja del cliché. Tales dimensiones contemplan su conformación externa e interna y son las siguientes.

En principio, la dimensión física tiene que ver con el apartado exógeno del personaje. Para Egri (2023), esta dimensión es importante porque “nuestra apariencia física influye en la forma en que vemos la vida. Y tiene una influencia infinita sobre nosotros mismos, llevándonos a ser tolerantes, desafiantes, humildes o arrogantes” (p. 66). En ese orden, el componente fisiológico posee una implicancia directa sobre las decisiones que toma el personaje. Entre los

principales elementos que conforman esta dimensión se encuentran todo aquello que salta a la vista y al oído de buenas a primeras: sexo, edad, descripción física (peso, altura), fenotipo, postura, apariencia, defectos físicos, deformidades, enfermedades, vestimenta, tono al hablar, acento, entre otros. Por ejemplo, en el guion de *Magallanes*, escrito y dirigido por Salvador del Solar (2013), se describe al protagonista de la siguiente manera: “MAGALLANES (50), un hombre de baja estatura y contextura delgada, de ropas algo desgastadas y barba crecida, está de pie bajo el sol. Lleva un diario popular doblado bajo el brazo. Su apariencia no logra disimular del todo el pasado militar que la rigidez de su postura todavía delata” (p. 1). La alusión a la postura corporal del personaje ayuda a revelar parte de su pasado, el cual juega un rol importante en su construcción y en los eventos venideros de la trama.

Syd Field (1994) complementa lo anterior al manifestar que toda decisión en la construcción física del personaje tiene que responder a una necesidad de significación. Por ejemplo, la presencia de una cicatriz o de una malformidad sugiere y subraya características psicológicas y emocionales. El adecuado manejo de esta dimensión puede ayudar a procurar rasgos distintivos a los personajes a fin de hacerlos reconocibles para el espectador. Snyder (2019) llama a esta técnica “[c]ojera y parche en el ojo”, la cual plantea que hay que darle características visuales al lector que le permitan reconocer a un personaje de otro, sobre todo cuando hay varios secundarios. De esta manera, el uso de características visuales distintivas no solo facilita la identificación de los personajes, sino que también contribuye a su memoria emocional, hecho que permite que el espectador los recuerde y se conecte con ellos a lo largo de la narrativa.

La dimensión sociológica de un personaje está directamente vinculada a su contexto y las relaciones que establece, las mismas que influyen significativamente en su forma de pensar, sus valores y sus decisiones. Para Lajos Egri (2023), esta juega un rol crucial, pues el personaje es resultado también del mundo que lo rodea y las relaciones que establece. El entorno en el que el personaje nace, crece y se desarrolla afecta su psicología interna, sus relaciones interpersonales y su visión del mundo. Si una persona naciera en un sótano y jugara en una calle sucia de la ciudad, sus reacciones serían distintas a las de un niño que naciera en una mansión y jugara en un entorno bonito y limpio, por ejemplo. Esta dimensión abarca una amplia gama de factores que definen el lugar y el papel del personaje en la sociedad, así como sus interacciones y relaciones importantes. La dimensión social también puede comunicar la naturaleza de una relación, en términos de poder. Por ejemplo: “ALDO (30) entra a la oficina en la que se hallan varios EMPRESARIOS sentados a lo largo de una mesa. Todos se ponen

de pie para estrecharle la mano, excepto su PADRE (60), quien preside la reunión. Aldo se acerca y, cuando llega al sitio del padre, se inclina para darle un firme apretón de manos”. Con esta breve descripción, se sabe que Aldo tiene poder, pero no tanto como su padre.

La dimensión sociológica de un personaje en el guion cinematográfico tiene un impacto consustancial en su comportamiento, sus motivaciones y sus relaciones. Desde su origen y clase social, hasta sus creencias y preferencias personales, el contexto social en que el personaje se desenvuelve define en gran medida su papel dentro de la narrativa. Entender cómo estos aspectos sociales influyen la vida de los personajes ayuda a crear historias más profundas y realistas, pues cada acción o decisión está enraizada en un contexto más amplio que la audiencia puede reconocer y con el cual puede identificarse.

Por último, Egri (2023) plantea la dimensión psicológica, que corresponde al plano endógeno del personaje, el cual influye directamente en sus decisiones, acciones y vínculos con los demás. Esta dimensión abarca una serie de factores intrínsecos que, aunque no siempre se expresan explícitamente, dan forma al comportamiento del personaje a lo largo de la historia. Para que un personaje sea auténtico, su psicología debe estar construida sobre bases sólidas que expliquen tanto sus acciones visibles como también sus motivaciones subyacentes.

Respecto a la vida pasada del personaje y sus ecos y resonancias en la trama, Syd Field (1994) plantea una distinción esencial en la construcción del mismo, y divide su vida en dos categorías: la vida interior y la vida exterior. La vida interior del personaje es el proceso de formación que tiene lugar antes de que comience la historia, vale decir, desde su nacimiento hasta el momento previo al que el personaje es insertado en el relato. Esta es la historia no contada en el AHORA (Chatman, 1990), sino el bagaje emocional, psicológico y experiencial que condiciona las reacciones del personaje ante los desafíos de la trama y que tiene una presencia preexistente al relato. Field sugiere que, para desarrollar bien esta vida interior, el guionista debe preguntarse acerca de aspectos fundamentales de la vida del personaje: ¿qué tipo de familia tuvo?, ¿cómo fue su infancia?, ¿cuáles fueron los acontecimientos capitales en su biografía?, ¿qué valores lo han formado?, y demás.

Por otro lado, la vida exterior de un personaje se refiere al período que abarca desde el inicio de la historia hasta su conclusión. Es el proceso de revelación del personaje en que su mundo interno se ve reflejado en sus acciones y decisiones durante la narración. En tal sentido, el guionista debe encontrar una forma de exponer visualmente los conflictos internos del personaje a través de sus interacciones con el entorno y con los demás. Por ejemplo, en la serie

americana *The Office*, en el capítulo 18 de la temporada 2, se inicia con un *cold open*<sup>3</sup> en que el protagonista imprudente, torpe y hasta ese momento antipático, Michael Scott, enseña un video a un grupo de niños, hijos de los trabajadores de la empresa de la cual es gerente, en el que se le ve cuando tenía menos de diez años, participando de un programa de televisión infantil. En el video, el pequeño Michael Scott hace una confesión que deja a todos perplejos: su mayor deseo es tener cien hijos que se convertirían en cien amigos y de esa manera ya nadie se negaría a ser su amigo. Este inteligente recurso visual, a modo de cinta antigua, hace un par de cosas por el espectador: comunica de modo elocuente la vida interior del protagonista y ayuda a entender el porqué de su comportamiento en la vida exterior o en el AHORA, lo que despierta la compasión del espectador.

Como puede apreciarse, la dimensión psicológica del personaje es una de las más ricas y complejas en el desarrollo de un guion cinematográfico, ya que comprende un equilibrio entre el mundo interno del personaje, sus conflictos y motivaciones profundas, y su expresión externa, que se revela a través de sus acciones y relaciones. Esta interacción entre lo interior y lo exterior permite al guion crear personajes que no solo son dinámicos y multidimensionales, sino que también son capaces de generar una experiencia emocional profunda para la audiencia.

Otras consideraciones que se deben tener en cuenta en torno al personaje y a su presencia en el guion son el arco de transformación y el subtexto. El arco de transformación (Seeger, 2019) o arco de la alianza (Snyder, 2019) es el proceso evolutivo del personaje a lo largo de la historia y que se manifiesta de manera progresiva conforme este sortea los obstáculos que se le presentan. El personaje no siempre termina donde empezó; la consigna es que siempre cambia internamente, pues no es el mismo que cuando inició el relato.

El subtexto (Seeger, 2023), por otro lado, corresponde a lo que los personajes esconden tras los diálogos que enuncian. Estos diálogos no siempre deben ser directos u *on the nose* (Snyder, 2019), es decir, que los personajes no deben decir en todo momento lo que sienten, piensan o quieren. Al igual que las interacciones humanas en la vida real, todo lo que se dice tiene una intencionalidad subrepticia, un significado subyacente, tras eso que aparentemente dicen los personajes. El subtexto también podría interpretarse como la subintención detrás del diálogo, algo que los personajes mencionan, pero que agazapa una serie de maniobras pensadas con el objetivo de lograr que el otro haga algo por ellos. Se trata de mandar indirectas de manera

---

<sup>3</sup> Escena corta antes de la *intro* de una serie cómica o *sitcom*.

sutil, aunque lo suficientemente elocuentes como para ser significantes para los otros personajes y para el lector.

Un ejemplo, para ilustrar el subtexto puede ser la escena de *Annie Hall* (1977), de los guionistas Woody Allen y Marshall Brickman. En la escena en cuestión, Annie llama por teléfono a Alvy, algún tiempo después de su ruptura, a las tres de la mañana, y le dice que debe ir rápido a verla, pues se trata de una emergencia. Al llegar, grande es la sorpresa de Alvy cuando Annie le indica “Hay una araña en el baño”. Ese es el texto, una trivialidad en apariencia ridícula, pero que esconde un claro y resonante: “Te extraño” o un “Quiero verte, solo que no puedo decírtelo por orgullo, la araña es un pretexto”. Humanidad en su máxima expresión. Es menester que el guionista experimentado pueda cargar sus diálogos de significados subliminales que otorguen complejidad a los personajes y valor dramático a las escenas. El subtexto puede revelarse también mediante contradicciones entre acciones y palabras, esto es, personajes que dicen una cosa y hacen otra, lo cual refleja sus auténticas motivaciones; o a través de silencios o pausas que pueden tener un peso emocional significativo, y que sugieren tensiones no resueltas.

La construcción de personajes en el guion cinematográfico es un proceso sumamente complejo que va más allá de la creación de simples figuras para la narración. Implica el uso de recursos narrativos, estilísticos y visuales para dar vida a seres que, aunque ficticios, pueden transmitir sentimientos y pensamientos humanos profundos. A través de la adecuada caracterización, la precisión de las dimensiones, la vida interior y exterior, su arco evolutivo y el uso del subtexto, los guionistas logran dar complejidad a sus personajes sin recurrir a descripciones exhaustivas como acontece con mayor libertad en la novela o el cuento.

### **2.3. EL NARRADOR, PUNTO DE VISTA Y FOCALIZACIÓN**

En teoría narratológica, el narrador juega un papel crucial como puente entre los eventos de la historia y la conexión con la audiencia, entre la trama y el lector. Es gracias a él que se presentan los hechos, las emociones de los personajes y las interacciones que componen la trama. Además, dicho sujeto regula la cantidad de información a la que el lector tiene acceso toda vez que le permite manipular la mirada que este tiene sobre los eventos. La figura del narrador, entonces, no solo es una instancia que tiene la tarea de contar una historia, sino de guiar la percepción de la audiencia, al definir lo que se sabe, cómo se sabe y cuándo se sabe. Tiene que ver con una relación de observar y saber, tal como sostienen Gaudreault y Jost (1995), pues el

relato estará mediado por la cantidad de información que el narrador decide compartir con la audiencia.

En la literatura, suele estar claramente definido, ya sea como un narrador omnisciente con acceso a todos los pensamientos y emociones de los personajes, o como un narrador limitado, que tiene acceso solo a los pensamientos de uno o algunos de los personajes, o incluso a ninguno. O, para ser más precisos, según la teoría de Genette (1989), existen el narrador heterodiegético, que es un narrador externo a la historia y no participa en los eventos que narra, y que generalmente relata en tercera persona; un ejemplo de este tipo de narrador es el que aparece en *Cien años de soledad*. El narrador homodiegético, en cambio, es aquel que participa en la historia como un personaje, ya sea secundario o protagonista, tal como ocurre con el Watson en *Sherlock Holmes*. Finalmente, el narrador autodiegético es un tipo específico de narrador homodiegético que es el protagonista de la historia como se observa en una autobiografía o en una novela en primera persona. Esta distinción se vuelve fundamental en la forma en que se perciben los eventos y las emociones.

Ahora bien, el guionista también puede jugar con esta variabilidad en su modo de ejecutar determinada instancia como narrador a través de la focalización. Genette (1989), quien reformula las teorías de Todorov (1966),<sup>4</sup> complejiza la relación entre el personaje, el narrador y el lector al postular que la focalización determina “quién ve” o “quién percibe”, en lugar de “quién habla”, tal como tradicionalmente se había planteado en teorías previas de análisis literario en que se mencionan términos como la “perspectiva”. Esta distinción permite una mejor comprensión de cómo se filtra la información narrativa a través del personaje o narrador. La focalización en un relato es, por tanto, una selección de la información que se transmite al lector o espectador.

Genette establece tres tipos de focalización: focalización cero, focalización interna y focalización externa. En la focalización cero, el narrador sabe más que los personajes, lo sabe todo, como una especie de Dios. Es un tipo de narrador omnisciente que tiene acceso a toda la

---

<sup>4</sup> Todorov (1966), teórico fundamental de la ciencia literaria, se centra en desentrañar los aspectos del relato. Según el autor, en el texto narrativo distingue tres tipos de perspectiva narratológica:

- Narrador > Personaje (la visión “por detrás”): aquí el narrador tiene más conocimiento que el personaje y también la capacidad de mostrar lo que ocurre detrás de las paredes y más allá de lo que los personajes saben o ven.
- Narrador = Personaje (la visión “con”): en este caso, el narrador tiene el mismo nivel de conocimiento que el personaje y no puede ofrecer información que el personaje mismo no haya descubierto.
- Narrador < Personaje (la visión “desde fuera”): en esta perspectiva, el narrador sabe menos que los personajes. Solo presenta lo que se ve y se oye, sin acceder a los pensamientos internos o emociones de los personajes.

información incluyendo los pensamientos y sentimientos de los personajes, así como detalles del entorno que estos no pueden conocer. Dicho tipo de narrador posee la libertad de revelar la totalidad de la historia, lo que le otorga un control total sobre la percepción del lector. La focalización externa, por otro lado, es un tipo de narrador más limitado y que no tiene acceso a los pensamientos o emociones de los personajes. Este narrador solo describe lo que ocurre en el mundo visible, sin entrar en el interior de los personajes. Por último, la focalización interna es cuando el narrador tiene acceso exclusivo a los pensamientos y sentimientos de un solo personaje, y presenta el relato desde su punto de vista subjetivo. En este tipo de focalización, la información está limitada a lo que ese personaje conoce, siente y percibe en un momento determinado, sin saber lo que piensan o sienten los demás personajes. Existe también la focalización interna variable, que es en la que se experimenta la historia cambiando el punto de vista de un personaje a otro y sin que ninguno pueda acceder a los pensamientos o sentimientos del otro. Por último, existe la focalización interna múltiple, en la que el lector experimenta una y otra vez un mismo acontecimiento, pero desde diversos personajes y sus particulares puntos de vista, como acontece en *Rashomon* (1950) de los guionistas Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto y Ryūnosuke Akutagawa.

En el ámbito del cine, los trabajos de Gaudreault y Jost (1995) proporcionan herramientas adicionales para entender la focalización y el punto de vista en los relatos audiovisuales. Basados en la teoría de Genette, plantean el punto de vista cognitivo, el cual versa sobre la relación de saber entre el personaje y el espectador. La focalización interna en el guion de cine puede manifestarse, por ejemplo, en una trama policial, en que el protagonista debe resolver el crimen a través de una serie de acciones que le permitan recopilar pistas. En este caso, la relación cognoscitiva de los hechos de la historia entre el lector y el personaje son equivalentes. En otras palabras, el lector se entera de los hechos de la historia solo a través de la experiencia del personaje, tal como sucede en *Chinatown* de Roman Polanski (1974), *El tercer hombre* de Carol Reed (1949) y *Ace in the Hole* de Billy Wilder (1951). En estas películas, el protagonista aparece en todas o casi todas las escenas, y limita el saber del espectador al de ese personaje concreto. Este recurso no es patrimonio de un solo género y el misterio que produce puede ser aplicado a cualquier tipo de historia en que los efectos de la misma estén basados en la tensión creciente que ocurre conforme el espectador se entera de los acontecimientos relevantes.

Por su parte, la focalización externa en el guion podría manifestarse a través de la preponderancia de un protagonista que sabe más de los hechos de la historia que el

lector/espectador. Ello sucede de manera voluntaria o involuntaria (si se tratase de un personaje con algún tipo de trastorno que lo hace alucinar, desvariar o mentir de manera no premeditada) como en *Una historia de violencia* (David Cronenberg & Josh Olson, 2005) o *American Psycho* (Mary Harron & Guinevere Turner, 2000). En ambos casos, el personaje oculta información al lector/espectador, por lo que restringe el acceso a sus pensamientos o sentimientos. Esto puede servir para generar lo que Hitchcock cataloga, en el libro de Truffaut (2018), como sorpresa, es decir, la vuelta de tuerca argumental o *plot twist* que ocurre hacia el tercer acto y que representa un cambio inesperado y altamente dramático en la historia.

Asimismo, agregan el punto de vista espectral en que el lector/espectador sabe más que el personaje, pues tiene un acceso mayor a los hechos de la historia. Esto sirve para lograr lo que Truffaut denomina *suspense*, entendido como “la dramatización del material narrativo de un *film*, o mejor aún, la presentación más intensa posible de las situaciones dramáticas” (Truffaut, 2018, p. 17). En una conversación con Truffaut, Hitchcock propone el ejemplo de la bomba debajo de la mesa, cuya detonación está próxima. Los personajes desconocen su existencia, algo que no es indiferente al espectador y que hace que este se mantenga en el paroxismo emocional y como queriendo avisar a los personajes del peligro que corren. Diferente sería que la bomba explotase sin advertir al espectador previamente (focalización externa/sorpresa), pero sus efectos serían efímeros. Entonces, el uso de la focalización espectral procura que las emociones que abordan al narratorio sean mayores y más duraderas. Algunos ejemplos de este tipo de focalización son *The Hunt* (Thomas Vinterberg & Tobias Lindholm, 2012) o *The Departed* (Martin Scorsese & William Monahan, 2006), filmes en los cuales se privilegia la información al espectador.

En el cine, la representación del punto de vista se vuelve más compleja debido a la presencia tanto de la imagen como del sonido. En esa línea, Gaudreault y Jost (1995) proponen la ocularización y auricularización, conceptos que amplían la noción de focalización para incluir tanto lo que se ve como lo que se escucha en un relato. La ocularización es el término que se utiliza para describir el punto de vista visual en el cine. Se refiere a cómo la cámara, como instancia narrativa, muestra lo que un personaje ve. Puede adoptar diversas formas: ocularización interna primaria, cuando la cámara se identifica completamente con la mirada del personaje; ocularización interna secundaria, que se construye a través del montaje e intercortando planos del sujeto observador y el sujeto/objeto observado; y la ocularización cero, cuando la cámara muestra la escena desde un punto de vista externo y sin vincularse directamente con la percepción de ningún personaje. Así, el cine puede manipular la percepción

del espectador mediante el uso de planos subjetivos, movimientos de cámara y otros recursos visuales, lo que permite una visión subjetiva u objetiva de los eventos. Por poner un ejemplo, la ocularización interna primaria se podría sugerir en el guion de la siguiente manera: “CHRYSTELL bebe el último sorbo de vino de su copa, la botella está vacía. Mira a DANI, quien está sentado a su costado. Lo ve completamente borroso”. Esta descripción sugiere una cámara subjetiva en que el personaje ha bebido que no puede ver con claridad. En la ocularización secundaria, sería así: “Chrystell deja la copa sobre la mesa y voltea a mirar a la derecha. Ve a Dani sentado”. En este caso, al separar la acción en dos oraciones, se sugiere la presencia de dos planos: uno que contiene al personaje que mira y otro al que es observado. En la ocularización cero, sucedería del siguiente modo: “Chrystell deja la copa sobre la mesa. Voltea a ver a Dani”. En este último caso, la poca especificidad sugiere un punto de vista neutro como si una tercera instancia (la cámara) mirase la escena.

Por otro lado, la auricularización se refiere a la representación del punto de vista sonoro en el cine, similar a la ocularización, pero centrada en lo que los personajes escuchan. Al igual que con la ocularización, la auricularización puede dividirse en auricularización interna primaria, cuando el sonido está claramente filtrado por el oído del personaje, hecho que sucede cuando se distorsionan sonidos debido a su situación o estado emocional; la auricularización interna secundaria, cuando la presencia de los sonidos se hallan dentro de la realidad de la escena (sonido diegético) y, por tanto, son perceptibles por los personajes, más no de modo subjetivo; y la auricularización cero, cuando los sonidos no están asociados con un personaje específico, sino con un narrador implícito, una instancia externa o extradiegética. Este concepto es esencial en el cine, pues los sonidos, los diálogos, los ruidos ambientales o la música juegan un papel crucial en la construcción de la subjetividad de los personajes y en la creación de atmósferas emocionales; sin duda, ello influyendo directamente en la percepción que el espectador tiene de los eventos narrados. El guionista puede sugerir, a través de la descripción, acotaciones o aclaraciones en el diálogo, las diferentes variantes de la auricularización.

#### **2.4. TROPOS LITERARIOS PRESENTES EN EL GUION DE CINE**

En un guion cinematográfico, la estructura narrativa se basa en la exposición de eventos y en la forma en que estos se presentan a través del lenguaje, y con el uso de recursos literarios que elevan el nivel simbólico de la obra. En esa línea, debe ser considerado en la valoración hermenéutica del guion de cine, el estudio de los tropos literarios y figuras retóricas presentes en su enunciación. Los formalistas rusos ya habían destacado el valor inmanente de toda obra

literaria expresada en lo que Jakobson (1981) denomina la función poética del lenguaje, aquella que se caracteriza por su expresividad y por el extrañamiento que produce en sus lectores. Tal como ocurre en el teatro, la poesía y la literatura, el guion emplea metáforas, sinécdoques, metonimias, entre otros, para crear significados profundos, incluso cuando la obra está destinada a la representación audiovisual y no a la lectura del texto. Pero no se deben analizar desde un punto de vista meramente lingüístico; antes bien, resulta necesario desentrañar su carácter enfático en la particularidad visual y auditiva. Estos tropos literarios permiten que el guion no solo sea un mapa técnico para la producción de una película, sino una obra artística que ofrece capas de interpretación para el espectador.

Líneas arriba se postuló que el guion, al emplear un formato estándar, es decir, un modo particular y, en teoría, estricto de ser enunciado, podría implicar ciertos desafíos al momento de escribirlo si lo que se buscaba era la emotividad en el plano de la expresión. El guionista, entonces, debía sortear este escollo de modo tal que, por medio de la elección de sus palabras y la construcción de sus frases, fuera capaz de despertar sentimientos en el lector con inventiva e ingenio. En ese sentido, el guionista, obligado a ser sincrético, debe saber usar las palabras para comunicar de manera efectiva el relato y potenciarlo emocionalmente. Esto es posible, según Cristina Jiménez (2020), con un empleo del lenguaje que sea austero y al mismo tiempo emotivo. Y es que “en ese laconismo de la escritura guionística, [el guionista] es el encargado de sugerir matices y universos a través de los tropos, las descripciones, los diálogos y los personajes” (p. 533). Un ejemplo de ello se encuentra en el guion de *Psicosis* (1960) del guionista Joseph Stefano, y del que Seger (2023) indica lo siguiente:

hay una descripción del salón de Norman, «Iluminado solo por la luz que se derrama desde la oficina». La sangre se derrama, como la luz. La descripción de las paredes de la sala es igualmente sugerente: «Rosas gruesas salpican el papel pintado». El uso del verbo «salpicar» nos prepara claramente para las salpicaduras de sangre, cuando Mary sea asesinada en la ducha. (p. 74)

La elección de palabras en este caso es bastante sugerente, lo que demuestra la complejidad que demanda el quehacer guionístico al momento de despertar emociones en el espectador, a la par que se respeta el lenguaje austero y desprovisto de florituras que el medio exige.

Por otro lado, la metáfora es otro de los recursos al que hay que atender al momento de estudiar hermenéuticamente un guion, ya que es de los tropos más poderosos en el mismo. Este recurso permite transformar lo ordinario en algo significativo. En el texto audiovisual, la metáfora visual se refiere a una comparación implícita entre dos elementos y a la evocación de

imágenes y escenas que devienen en una dimensión más profunda del relato. Al igual que el teatro metafórico, como se describe en el análisis de las estructuras teatrales postulados por Schmidhuber (2022), en el guion, la metáfora puede utilizarse para sugerir una realidad que va más allá de lo descriptivo, debido a que puede entrañar significados que refuercen la trama y otorguen imágenes expresivas más elocuentes para el lector.

El hecho de apelar a metáforas, en el texto guinístico, ofrece información sobre la escena y genera una atmósfera emocional que va en consonancia con el estado mental o las emociones de los personajes. De este modo, el guion cinematográfico se convierte en un espacio donde las metáforas se verbalizan al tiempo que se “visualizan” mediante las decisiones formales del guionista. Por ejemplo, la mención a una jaula para reflejar la opresión que sufre un personaje; o la insistencia de imágenes poéticas como la pluma en *Forrest Gump* (Robert, Zemeckis & Eric Roth, 1994) para expresar la idea de viaje; las burbujas que representan el caos interno del personaje en *Taxi Driver* (Martin Scorsese & Paul Schrader, 1972); las formas hirientes y angulosas de un decorado para sugerir lo amenazante del entorno en un *thriller* psicológico; o la mención del labial impregnado en el filo de una copa para sugerir la huella indeleble que una mujer puede dejar en la vida de un hombre. Otro mecanismo clásico es el empleo de un objeto con el fin de representar una situación o estado emocional, tal como un reloj de arena, un grifo que gotea o el sol poniéndose para simbolizar el paso del tiempo.

La sinécdoque es otro recurso literario relevante en el guion, especialmente cuando se busca representar a un personaje o un concepto a través de un fragmento que se asocia con el todo. En este sentido, los guionistas utilizan elementos que, aunque limitados en su extensión, permiten al lector inferir una representación más amplia del personaje o del tema central de la historia. La sinécdoque en el guion cinematográfico se manifiesta cuando, por ejemplo, un gesto, una mirada o incluso un objeto asociado a un personaje se convierte en un símbolo de su conflicto interno o su identidad. Esto es llamado motivo recurrente por Linda Seger (2019). Dicho recurso también puede aplicarse a los escenarios, donde una parte del entorno refleja la totalidad del universo emocional o existencial que el guion busca explorar. Por ejemplo, en una película que aborda el sufrimiento de un personaje, la mención al detalle como la imagen de sus manos temblorosas o de un objeto que él manipula podría simbolizar la totalidad de su angustia, lo cual se convierte en una sinécdoque del dolor que experimenta. En esa misma línea, el guion crea una economía de significados en que un pequeño fragmento de acción o de escena se trueca en un poderoso mensaje sobre la totalidad del personaje o de la historia.

La metonimia, por su parte, se refiere a la sustitución de un término por otro relacionado, como la condición de causa y efecto. En los guiones cinematográficos, este tropo permite que ciertas palabras reemplacen a otras de manera efectiva sin perder su efecto. La metonimia en el guion no necesariamente requiere una explicación verbal directa, sino que confía en que la relación entre los elementos será entendida por el espectador. Por ejemplo, el guionista puede colocar la palabra “TICK TOCK, TICK TOCK” en vez de decir “Un reloj cuelga de la pared, emitiendo un sonido perceptible y agudo”; o podría colocar “BANG” en lugar de escribir “El personaje X dispara el arma”.

Por otro lado, se sabe que en un guion no se debe aludir a la cámara u otros tecnicismos, dado que ello es jurisdicción de un guion técnico, mismo que se emplea en la preproducción, ya escrito el guion, y que es elaborado no por el guionista, sino por otros agentes del proceso de producción.<sup>5</sup> Visto así, en lugar de colocar en un guion “Norlyn mira a Enrique fijamente”, se podría decir “Los ojos de Norlyn miran a los de Enrique”, situación que sugiere la presencia de un primerísimo primer plano o plano detalle, sin hacer mención directa del mismo. De esta forma, la metonimia se convierte en un dispositivo narrativo que enriquece el guion sin añadir frases o términos innecesarios a la estructura del texto.

En suma, los tropos literarios en el guion cinematográfico no son meras ornamentaciones estilísticas; por el contrario, juegan un papel fundamental en la construcción de significados y en la creación de una experiencia emocionalmente rica para el espectador. Al emplear los recursos mencionados, el guionista contribuye al avance de la trama y crea capas de significado que enriquecen la narrativa. El análisis de los tropos en el guion cinematográfico, entonces, promueve una comprensión más profunda de cómo las decisiones narrativas y estilísticas se entrelazan para formar un relato cohesivo y emocionalmente resonante. Al igual que en cualquier obra literaria, los tropos en el guion son instrumentos que permiten a los guionistas explorar y comunicar la complejidad de la experiencia humana, así como crear universos ficcionales y simbólicos que impactan tanto en la mente (*logos*) como en las emociones (*pathos*) del espectador.

---

<sup>5</sup> En el guion literario se describiría el argumento en tiempo presente y de manera detallada, pero con un lenguaje sucinto, económico y pragmático. El encargado de realizarlo es el guionista. En el guion técnico, por el contrario, se especificaría cuestiones plásticas como la escala de plano, la angulación, el movimiento de la cámara, el sonido en cada plano, entre otros. La elaboración del guion técnico y la propuesta visual de la película recaería en el director, director de fotografía y/o el sonidista.

### 3. CONCLUSIONES

El guion cinematográfico puede y debe leerse como una obra de arte literario cuyo valor no se agota en su función industrial; su condición “transitoria” no lo devalúa: conforma una poética de la condensación y la precisión que convierte cada acción, imagen y diálogo en una herramienta estética y funcional. La aparente inexpresividad formal no es una camisa de fuerza que neutraliza la emoción, sino que resulta ser el mayor de los distintivos para postular al guion como una forma de arte verbal, equiparable a cualquier género literario canonizado.

Para sostener críticamente esa autonomía artística, es imprescindible este marco hermenéutico inmanente que articula teoría literaria y estudios cinematográficos. La unidad formal debe guiar la lectura: el qué y el cómo se fusionan en un solo ritmo, tono, montaje sugerido y manejo del tiempo y del espacio cinematográfico. Este enfoque ha devenido en las categorías replicables trabajadas en el presente artículo y que sirven para evaluar la consistencia causal, la pertinencia del punto de vista, el espesor del subtexto, el conflicto, los personajes y la función de los tropos a fin de evitar el reduccionismo hacia lo técnico y la lectura meramente temática. Con otras palabras, el guion no adorna, no es artificio, más bien, organiza la experiencia del lector-espectador con un lenguaje sucinto, de elementos mínimos y efectos máximos.

En síntesis, revalorizar el guion como arte literario implica leerlo desde su especificidad audiovisual: una escritura de precisión que organiza sentido, emoción y mundo. El sistema categorial aquí delineado habilita un análisis riguroso y transferible para el ámbito académico o la industria audiovisual, y mejora la práctica al volver conscientes las elecciones que sostienen su potencia poética, retórica, estética y expresiva.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAJTIN, M. M. (2022). *Estética de la creación verbal*. Siglo Veintiuno.
- BORDWELL, D., & THOMPSON, K. (1995). *El arte cinematográfico: Una introducción*. Paidós.
- CARRIÉRE, J., & BONITZER, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Paidós Iberica Ediciones S A.
- CASTRO, M. (1999). “¿Es el guion cinematográfico un género literario?”. En R. Alvarado *et al.* (Comps.), *Literatura sin Frontera* (pp. 652-663). UAM.
- CHATMAN, S. (1990). *Historia y Discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus Humanidades.

- DEL SOLAR, S. (2013). Magallanes.  
<https://drive.google.com/file/d/12SymPWT6MvfpfIx1sApE45pBDIDQUXEu/view?usp=sharing>
- EGRI, L. (2023). *El arte de la escritura dramática: fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- FIELD, S. (1994). *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones: una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*. Plot Ediciones.
- GARCÍA-AGUILAR, A. (2018). «El cochecito» de Rafael Azcona: el guion cinematográfico como obra literaria. *Latente Revista de Historia y Estética Audiovisual*, 16, 83-95. <https://doi.org/10.25145/j.latente.2018.16.003>
- GAUDREAU, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Oniro.
- GENETTE, G. (1989). *Figuras III*. Editorial Lumen.
- GUTIÉRREZ, J. S. (2018). El guion cinematográfico: su escritura y su estatuto artístico. *Signa*, (27), 523. <https://doi.org/10.5944/signa.vol27.2018.21855>
- HUAYHUACA, J. C. (2023). *Del libro a la pantalla: Relaciones del cine y la literatura*. Fondo Editorial de la PUCP.
- HORACIO (2006). Arte poética. En *Arte Poética y otros textos de Teoría y Crítica Literaria* (2ª ed.) (pp. 39-89). Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones.
- JAKOBSON, R. (1981). *Lingüística y poética*. Cátedra.
- JIMÉNEZ, C. (2020). La autonomía del guion cinematográfico como género literario. La genialidad creativa de Buñuel y Julio Alejandro en *Viridiana* (1961). *Signa*, (29), 523-547. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7337720.pdf>
- LUCEY, P. (1996). *Story Sense: A Screenwriter's Guide for Film and Television*. McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- LUMET, S. (1999). *Así se hacen las películas*. Ediciones Rialp.
- MARAS, S. (2009). *Screenwriting: History, Theory and Practice*. Wallfower Press.
- MCKEE, R. (2015). *El guion: Sustancia, estructura, estilo y redacción de guiones* (12ª ed.). Alba Minus.
- MIGNOLO, W. D. (1994). Entre el canon y el corpus: Alternativas para los estudios literarios y culturales en y sobre América Latina. *Nuevo Texto Crítico/Nuevo Texto Crítico*, 7(14/15), 23-36. <https://doi.org/10.1353/ntc.1994.0027>
- POLLAROLO, G. (2011). El guion cinematográfico, ¿texto literario? *Lexis*, 35(2), 289-318. <https://doi.org/10.18800/lexis.201102.003>
- POLLAROLO, G. (2012). *Los guiones del «ciclo Hollywoodense» de Manuel Puig: copias, reescrituras y apropiaciones* [Tesis de PhD, Universidad de Ottawa].

- RÍOS, M. (2007). El guion cinematográfico como género literario: su autonomía a partir de adaptaciones de Manuel Puig y Ricardo Piglia [Tesis de maestría, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/108960>
- SCHMIDHUBER (2022). La dramaturgia y los tropos literarios. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, 239-246. <https://doi.org/10.7410/1101>
- SEGER, L. (2019). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp.
- SEGER, L. (2023). *El secreto del mejor cine: El subtexto en el guion y en la novela*. Rialp.
- SNYDER, B. (2019). *¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guión*. Alba.
- TRUFFAUT, F. (2018). *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial Sa.
- TODOROV, T. (1966). Las categorías del relato literario. En *Análisis estructural del relato*. Tiempo contemporáneo. [https://monoskop.org/images/2/26/Barthes\\_Roland\\_Todorov\\_Tzvetan\\_El\\_analisis\\_estructural\\_del\\_relato\\_1970.pdf](https://monoskop.org/images/2/26/Barthes_Roland_Todorov_Tzvetan_El_analisis_estructural_del_relato_1970.pdf)
- TOMASHEVSKI, B. (2016). Temática. En *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (2ª ed.) (pp. 271-294). Siglo Veintiuno.
- VANOYE, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión: argumentos clásicos y modernos en el cine*. Grupo Planeta (GBS).
- WILLIAMS, R. (2009). *Marxismo y literatura*. Ediciones Península.
- ZYLBERMAN, L. (2014). El lugar del guión: debates para una posible investigación. *Revista Iberoamericana de Comunicación*, (26), 27-39.