

Retórica del miedo y discurso político: el caso de “Ralph, el demoledor”

Henry Campos Vargas¹

A Fabián,
felicitaciones
por haber superado tu miedo.

*Cuando digo que sí puedo,
me siento más fuerte (Fabián).*

Recibido: 24/06/2013 Aprobado: 25/10/2013

Resumen

¿Cómo puede ser empleado el temor en la argumentación? Hay muchas formas de hacerlo. Este artículo muestra, con base en la película Ralph, El Demoledor, cómo el temor desempeña un papel importante en la argumentación.

Se analiza también la manera en que la comunidad de Sugar Rush emplea el temor contra Vanellope, La Falla, para prevenir que ella participe en alguna carrera. La forma de los argumentos de los personajes de Taffyta y Ralph también son examinados desde este punto de vista.

Una especial atención recibirá la argumentación de King Candy, debido a que es un ejemplo sumamente relevante de cómo la paradoja del miedo puede ser usada y manipulada.

Palabras clave: Miedo, argumentación, paradoja del miedo, Ralph, El Demoledor, Vanellope, King Candy.

Abstract

How can people use fear in argument? There are many ways to do it. This paper shows, based on Wreck-it Ralph movie, the role fear plays in the process of argumentation. It analyses how the society of Sugar Rush employs fear against Vanellope, The Glitch, in order to prevent her from participating in any race. It also examines Taffyta's and Ralph's arguments from the stated point of view. The study pays special attention to the argument of King Candy because it clearly exemplifies the way the paradox of fear can be used and manipulated.

Key Words: Fear, argumentation, paradox of fear, Wreck-it Ralph, Vanellope, King Candy

INTRODUCCIÓN

Ralph, El Demoledor (Wreck-It Ralph, por su nombre en inglés) es la película animada en 3D que *Walt Disney Animation Studios* presentó para la temporada navideña del 2012. En esta producción, Ralph (villano de un juego de video) procura reivindicar su imagen social y demostrar que es capaz de realizar buenas acciones; con este propósito, fija como su meta ganar una medalla, a semejanza de *Fix-It Félix Jr.*, su contraparte buena y héroe epónimo del juego que juntos protagonizan.

El presente estudio, empero, no atenderá a

las relaciones pragmáticas subyacentes a la negociación de la imagen que Ralph llevará a cabo. En cambio, considerará las particulares relaciones argumentativas que se presentan en la trama, en particular, las que tendrán lugar en relación con tres personajes: *Ralph, El Demoledor*, *King Candy* y *Vanellope von Schweetz*, por cuanto involucran un manejo de escala de valores que es fácil compartir, una argumentación que bien puede considerarse válida, a la cual subyace el empleo sutil de la retórica del miedo.

Sugar Rush, el juego de video en el que la trama alcanzará su desenlace, participa de un desdoblamiento de la realidad: frente a los

¹Profesor de Filología clásica y abogado, Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio. Correo: hcamposv@yahoo.es

usuarios es un juego donde ellos escogen un avatar para competir contra otros personajes, el premio, una medalla de oro.

Se trata de una verdadera comunidad política: existe una población distribuida en clases sociales (hay comunidades de bombones, chocolates, gomitas, paletas...); competidores, cada uno de los cuales representa a su respectiva comunidad; en particular, una autoridad constituida (el soberano *King Candy*, cuya primera aparición es introducida por el animador así: “Ciudadanos de *Sugar Rush*, saluden al legítimo soberano, *King Candy*”) e, incluso, un aparato represivo, su policía, encargado de mantener el orden social.

LA RETÓRICA DEL MIEDO

Esta retórica se caracteriza porque el miedo cumple un papel fundamental en la argumentación, entendida esta como: “(...) la completa constelación de enunciados (que pueden ser orales o escritos) que han sido presentados en defensa de un punto de vista (van Eemeren y Grootendorst 2002, p.33)”.

Ahora bien, entre *argumentación* y *argumento*, dos palabras que participan del mismo significante léxico, hay marcadas diferencias:

Se puede hacer una distinción útil entre *argumento* y *argumentación*. En el argumento consideramos únicamente los aspectos **lógicos**, que tienen que ver con la validez o invalidez del razonamiento. En la argumentación se consideran otros aspectos, como los **psicológicos** (ironía, ridículo, aplomo, amenazas, etc.) y **sociológicos** (propaganda, consenso, etc.). La argumentación rodea al argumento (Campos, 2011, p.19)

En efecto, la noción de argumento alude a la relación entre las partes de un discurso particular, mientras que la argumentación se refiere a la interacción entre hablantes.

En la argumentación cotidiana, no todas las premisas suelen estar lexicalizadas, es decir, explícitas, ya que generalmente se recurre a los entimemas, para cuya explicación se han propuesto modelos como el de la existencia de una “regla general” tácita (en este sentido Toulmin comentado por Lo Cascio 1998, pp.123 ss.), o el de la llamada “regla de paso” (al respecto véase Plantin 2008, pp.39 ss.), que fundamenta el tránsito de una afirmación a la conclusión. Por ejemplo, alguien podría sostener de manera argumentativa la siguiente afirmación: *Yo no fumo porque fumar es malo*. El argumento completo puede expresarse de la siguiente manera:

- 1) Fumar es una conducta mala (perjudicial) para la salud.
- 2) Debemos evitar las conductas malas (perjudiciales) para la salud.
- 3) Por lo tanto, yo no fumo.

En este ejemplo, 1) y 3) fueron condensadas en la expresión original y 2) fue omitida. La 2) correspondería a la llama “regla general” o “regla de paso”. Este último enunciado, desde un punto de vista lógico, es la premisa que permite el paso de 1) a 3). Es fácil constatar que se trata de una regla general (en este caso, una regla de conducta) que permite, mediante la regla lógica conocida como *modus ponens*, deducir la conclusión.

Ahora bien, argumentar es tanto un macroacto de habla como una práctica social, es un tipo de interacción con los otros. En palabras de Plantin: “(...) la argumentación en una lengua natural maneja conjuntamente la lógica y la retórica” (Plantin, 2008, p.16).

El temor es una estrategia argumentativa que, como se verá, coexiste con formas de argumentación, tanto válidas como inválidas.

En el libro segundo de *La Retórica*, Aristóteles aborda el tema del temor desde el punto de vista de las pasiones: “Admitamos, en efecto, que el miedo es un cierto pesar o turbación, nacidos de la

imagen de que es inminente un mal destructivo o penoso” (1999, p.334). Seguidamente, el pensador de Estagira agrega:

(...) no todos los males producen miedo -sea, por ejemplo, el ser injusto o el ser torpe-, sino los que tienen capacidad de acarrear grandes penalidades o desastres, y ello además si no aparecen lejanos, sino próximos, de manera que estén a punto de ocurrir...

(Ibíd., pp.334-335)

Para la composición de discursos, concluye la sección con estas recomendaciones:

Por lo tanto, conviene poner a los <oyentes>, cuando lo mejor sea que ellos sientan miedo, en la disposición de que puede sobrevenirles un mal (pues también lo sufrieron otros superiores a ellos) y mostrarles que gentes de su misma condición lo sufren o lo han sufrido, y, además, de parte de personas de las que no cabría pensarlo y por cosas y en momentos que no se podrían esperar.

(Ibíd., p.338)

De acuerdo con lo anterior, el temor es una pasión que influye notablemente en los oyentes:

Porque las pasiones son, ciertamente, las causantes de que los hombres se hagan volubles y cambien en lo relativo a sus juicios, en cuanto que de ellas se siguen pesar y placer. Así son, por ejemplo, la ira, la compasión, el temor y otras más de naturaleza semejante y sus contrarias.

(Ibíd., p.310)

Las pasiones forman parte del esquema tripartito de Aristóteles de las pruebas por persuasión, de acuerdo con el cual:

Primero, puede persuadirse a los oyentes mediante el *ethos* o carácter del orador:

[Creemos] a las personas imparciales en mayor grado y más rápidamente [que a las otras]” (1991, p.1356a6). Segundo, puede persuadirse a los oyentes mediante el *pathos* o emoción. “[Porque] no emitimos el mismo juicio cuando estamos afligidos o alegres, o cuando somos amistosos u hostiles” (1356a15). En tercer lugar, se los puede persuadir mediante el argumento mismo del discurso, o *logos*: los oradores que presentan una tesis y luego la defienden con pruebas y razonamientos nos convencen más pronto y con mayor facilidad.

(Gill y Karen, 2003, p.235)

Es evidente que el temor es parte de la persuasión que se alcanza por medio del *pathos*. No obstante, ninguna de estas “pruebas” (como las llama el autor) está aislada, ya que interactúan entre sí. Más adelante, Aristóteles añade: “De otro lado, <se persuade por la disposición> de los oyentes, cuando éstos son movidos a una pasión por medio del discurso. Pues no hacemos los mismos juicios estando tristes que estando alegres, o bien cuando amamos que cuando odiamos” (1999, p.177).

Ethos, *pathos* y *logos* son aspectos naturales del discurso que interactúan dialécticamente. Así, el *pathos*, que fácilmente se asocia al discurso epidíctico, incide tanto sobre el *ethos* como sobre el *logos*, y estos afectan a aquel. Esto se constata cotidianamente, por ejemplo, al escuchar o leer un buen elenco de argumentos (*logos*): el *ethos* del autor crece ante nuestros ojos y propicia la aceptación de sus tesis. Por el contrario, un mal manejo lógico de un texto convierte a su autor en un mediocre, ya que el *logos*, repercute en el *pathos* y en el *ethos*.

Ya sea de manera sutil, por sugestión o hasta la más burda amenaza, la retórica del miedo recurre a esta pasión como un medio para obtener una respuesta.

Dado que para Aristóteles la retórica es: “(...) la facultad de teorizar lo que es adecuado en cada caso para convencer” (1999, pp.1355b25, 173).

La retórica del miedo no tiene a este por su objeto, pues considera su valor instrumental. Distinto será en la literatura de terror, en la que el miedo es uno de los fines de la producción textual.

La retórica posee cinco partes, las cuales identifica mediante voces latinas: a) *inventio*, b) *dispositio*, c) *elocutio (stylum)*, d) *memoria*, e) *pronuntiatio (actio)*, las cuales, con Cicerón, pueden definirse así:

La *invención* consiste en la búsqueda de argumentos verdaderos o verosímiles que hagan creíble nuestra causa; la *disposición* sirve para ordenar adecuadamente los argumentos hallados; el *estilo* adapta las palabras apropiadas a los argumentos de la invención; la *memoria* consiste en retener firmemente las ideas y palabras. La *representación* es el control de la voz y del cuerpo de manera acorde con el valor de las ideas y palabras (1997, pp. I, 9; 97).

Una retórica del miedo las incorpora a manera de vector que orienta e interactúa con cada una de estas partes así:

- a) Se han de buscar argumentos que comprueben que la tesis contraria al orador causa o amenaza con producir serios perjuicios al grupo, al individuo o a sus valores. Con este propósito, los argumentos han de involucrar emociones y sentimientos fuertes del auditorio.
- b) El orden de presentación de los argumentos debe ir dirigido a incrementar el *pathos* en el auditorio.
- c) Al preparar el discurso, el léxico debe tener el mayor compromiso con el *pathos* que se pretende suscitar: respecto de la tesis del orador, han de despertar la calma, la confianza; en relación con la tesis opuesta, la duda, desconfianza, la inquietud, el temor.
- d) La memoria ha de elaborar imágenes

catastróficas y terroríficas, relativas a la tesis contraria que incorporen cada componente de la argumentación: valores morales, consecuencias legales, repercusión económica. Conviene visualizar, a manera de una breve historia, las consecuencias nocivas en juego que ayudarán sobremanera al orador en el momento oportuno. e) Por último, la voz ha de modularse de manera que sea adecuada a los distintos momentos del discurso, en procura del mejor efecto, para que concuerde con el estado anímico del orador y del auditorio.

Hay autores, como Vincenzo Lo Cascio, para quienes el temor es un factor externo a la argumentación que puede provocar adhesión (1998, p.44). En efecto:

En la argumentación oral, la suavidad de la entonación, la apariencia argumentativa, la lógica superficial del razonamiento, la retórica elegante e inventiva, la expresión mímica o la actitud intimidatoria pueden ser más determinantes para el éxito de una argumentación que el rigor de los argumentos y de su estructura, si ésta es débil y poco atractiva en su especificación (Lo Cascio 1998: 278).

Una personalidad “intimidante” o una amenaza directa pueden llevar fácilmente a una persona a tomar una decisión que en realidad no desea, el temor en muchas ocasiones vence a las personas, aunque no las convenza.

Sin embargo, realmente el miedo no siempre resulta ser un factor externo a los procesos argumentativos, ya que:

Los *datos* o los *argumentos* de los que es posible partir se pueden dividir, según Perelman y Olbrechts-Tyteca, en dos grupos:

1. Los que se refieren a la realidad: *hechos, verdad, suposiciones*
2. Los que se refieren a las preferencias: *valores, jerarquías de valores, tópicos...*

Los hechos y las verdades son indiscutibles; las suposiciones afectan a hechos, leyes, fenómenos, universalmente aceptados como verdaderos.

Los *valores* constituyen la base de toda argumentación y forman un criterio al cual puede recurrir la argumentación. Pueden diferir respecto al auditorio y variar según el grupo. En la argumentación, las *jerarquías* de valores (es decir, ¿qué es más importante lo bello o lo sano?, ¿la diversión o la ciencia?, ¿el ahorro o el lujo?), son más importantes que los valores mismos y difieren de un auditorio a otro. Como los valores, también las jerarquías de valores permanecen implícitas. El sujeto argumentante debe, sin embargo, tenerlas en cuenta (Lo Cascio, 1998, p.258).

En sus estudios sobre retórica, Aristóteles comprendió que el ser humano, pese a su condición racional, no solo considera aspectos lógicos al tomar decisiones. Si bien es cierto, puede verse engañado por la aparente validez de argumentos que no lo son, tema que desarrolla principalmente en *Refutaciones sofisticas*, la logicidad de la argumentación no es el único factor que participa en la formación del convencimiento. En este orden de ideas, el pensador de Estagira identificó tres factores principales que llamó pruebas (*písteis*, véase 1999, pp.1356a, 175) por las cuales se consigue persuadir. Se trata del *ethos*, el *pathos* y el *logos*, los que se desarrollan y modifican mediante el discurso.

Como es bien sabido, el *ethos* alude a la credibilidad que el orador suscita ante su auditorio, el *pathos* se refiere al movimiento de las pasiones en el auditorio, mientras que el *logos* consiste en la verdad o apariencia de verdad de lo que se dice. De estas tres pruebas, dos poseen rasgos de carácter epistémico (el *ethos* y el *logos*), pues desarrollan su actividad en el ámbito de nuestros sistemas de creencias, los cuales se modifican a través del grado de credibilidad que el discurso construye a favor del orador. Alcanzada esta transformación, es fácil que el auditorio acepte con beneplácito el *pathos* que se desea transmitir.

Ninguna de estas pruebas puede ser descuidada por la retórica del miedo. En efecto, aunque a primera vista el temor está asociado al *pathos*, el *ethos* y el *logos* pueden desarrollarlo. En el primer caso, un ejemplo burdo sería el de aquel orador que posee una personalidad intimidante. Sin embargo, esta no es la idea que Aristóteles plasmó originalmente: en realidad, lo que interesa es que el emisor sea percibido como una persona *digna de crédito*, de manera que el *pathos* que genere, así como la logicidad de su exposición, sean eficaces.

El temor involucra siempre aspectos axiológicos: la pérdida de algo que no posee una valoración positiva no puede generar temor. En el manejo enciclopédico de nuestra información, es prácticamente imposible deslindarla de aquellas situaciones que representen la pérdida o menoscabo de un bien. Por ejemplo: un paciente visita a su médico debido a una afección en sus ojos. El diagnóstico es cataratas. El médico explica al paciente la cirugía a que debe someterse. El paciente pregunta si dolerá, a lo que el médico responde afirmativamente y le especifica las molestias del procedimiento. Al final de la consulta, el paciente se enfrenta a un dilema: si se opera, podrá curarse, pero deberá soportar el dolor y molestias de la intervención y el período de convalecencia; en cambio, si no se opera, su vista disminuirá cada vez más.

El ejemplo anterior muestra cómo el temor se ve involucrado en nuestros razonamientos, esto es manifiesto ante principios de conducta como *frente a dos males, se debe escoger el mal menor*, que usualmente permite resolver este dilema: al ser el dolor pasajero, además de curativo, se presenta como un mal menor ante la eventual pérdida definitiva de la vista, el mal mayor, lo que conllevaría la elección de la intervención quirúrgica, a pesar de lo que representa.

Nociones como *mal*, *bien*, *bello*, *feo* ponen de manifiesto que estos procesos involucran sistemas axiológicos, ya sea morales, económicos, religiosos...

En la retórica del miedo, el aspecto axiológico incide en el epistémico y el conductual a través de la adhesión a determinadas creencias y comportamientos que su presencia conlleva.

El temor revela un carácter pragmático al constituirse como un componente que define y caracteriza las relaciones de los interlocutores, el contexto, la apreciación de los objetos.

Vanellope von Schweetz es afectada por toda esta retórica. Los principales mecanismos usados en este ámbito son el etiquetado, la represión social, la exclusión del grupo de competidores, así como de los medios para competir.

Estas medidas mantienen en el poder a *King Candy*, a la vez que han hecho de *Vanellope* una marginada. *Vanellope* es objeto del etiquetado social, ella es *La Falla*.

El etiquetado manifiesta una relación de poder en la que un sujeto asume autoridad para modificar y sustituir el nombre propio de otro, lo reemplaza con uno nuevo de su autoría, el cual pasa a cumplir su función deíctica. Sin embargo, a diferencia del nombre propio, que por lo general ha perdido su significación, el *sobrenombre* no.

El *etiquetado* se caracteriza por

- a) Sustituir al nombre propio y, al igual que este, identificar al individuo.
- b) Poseer una carga semántica propia, aspecto en el que se distingue de los nombres propios, los cuales en no pocos casos son “parlantes”, pero en el momento de emplearse sufren una degradación semántica, que ha pasado a ser sustituida por el referente: la persona de quien se habla.

La etiqueta, a diferencia del nombre propio, suele conservar el valor de su significante léxico, enriquecido con un aspecto deíctico (la persona etiquetada) y el conjunto de valoraciones sociales conexas.

La represión social tiene lugar a través del aparato represivo de *Sugar Rush*, tal y como se aprecia cuando *Vanellope* logra entrar en la competencia: los propios guardianes de la ley la llaman *monstruo* (su intervención completa es: *Nadie te hará daño, pequeño monstruo*), lo cual refleja la percepción que el colectivo social tiene de ella, no en vano todos los espectadores (en general al escuchar que la última corredora es *Vanellope von Schweetz*) se retraen en sus asientos, horrorizados por la mala nueva.

LOS DISCURSOS DEL MIEDO

Tres son los discursos que expresan las principales modalidades asumidas por la retórica del miedo en esta película. Se trata de las intervenciones de *Taffyta Muttonfudge*, *King Candy* y *Ralph*, cada una de las cuales tiene lugar en este orden a lo largo de distintas escenas.

Por su relevancia para el análisis, la participación de *King Candy* se ha dejado de última, y se iniciará con la de *Ralph*, mientras que la de *Taffyta* se expondrá en segunda término.

El encuentro de *Ralph* con *Vanellope* tiene lugar poco antes de la carrera. Como se expondrá *infra*, *King Candy* había convencido por completo a *Ralph* luego de visitarlo en su refugio.

Al retirarse *King Candy*, se presenta *Vanellope*:

(Luego de que ella le entrega a *Ralph*, a manera de medalla, una galleta en forma de corazón que al reverso tiene el lema *you`re my hero* -tú eres mi héroe-).

Ralph: Estuve pensando.

Vanellope: ¡Huy!, ¿no te dolió?

Ralph: ¿A quién le importa esta absurda carrera? ¿No crees?

Vanellope: Ja, ja. No es muy divertido lo que dices, *Ralph*.

Ralph: No, es en serio. Fue divertido armar

el auto y todo, pero, tal vez, sea mejor que no corras.

Vanellope: ¡Ah, hola! ¿Está *Ralph* adentro?, quisiera hablar con él, *porfis*.

Ralph: Lo lamento, no puedes correr.

Vanellope: ¿Qué? ¿Por qué dices eso? (ve algo dorado que se asoma debajo del cuello de *Ralph*). Un momento. (Se acerca y lo toma, con lo cual descubre que *Ralph* tiene su medalla).

Ralph: No...

Vanellope: ¿De dónde la sacaste?

Ralph: ¡Oye!, voy a ser directo contigo: Hablé con *King Candy*.

Vanellope: ¿*King Candy*?

Ralph: Sí.

Vanellope: ¿Tú me delataste?

Ralph: No, yo no, niña, es que no lo entiendes.

Vanellope: No, entiendo todo bien, ¡traidor! (le arroja la medalla a la cara).

Ralph: No, no soy un traidor, escucha.

Vanellope: Traidor, no te necesito, y yo solita puedo ganar (se sienta en la cabina del auto).

Ralph: Pero trato de salvarte la vida, niña (la toma).

Vanellope: ¡Hey!, bájame, déjame ir.

Ralph: No, ahora escúchame: ¿sabes qué pasará si te ven fallar los jugadores, creerán que el juego no sirve?

Vanellope: No te creo, me mentiste.

Ralph: Más vale que creas, porque si desenchufan este juego (*Vanellope*: No voy a escucharte) te hundirás con la nave, jovencita.

Vanellope: Déjame en paz, voy a ir a la carrera.

Ralph: No lo harás (la toma y la cuelga de la rama de un árbol).

Vanellope: ¡Ay!, bájame de aquí, *Ralph*, hazlo ya.

Ralph: No. Es por tu bien que hago esto (con sus puños destruye el auto de carreras mientras *Vanellope* llora desconsolada).

El *ethos* de *Ralph* ha caído abruptamente ante su amiga, lo cual conduce a una ruptura violenta y definitiva del diálogo

¡*Traidor!*, esta voz sintetiza la forma como aspectos lógicos, éticos (en sentido retórico) y emotivos se

integran en la retórica. Es el corolario del silencio de *Ralph*, el descubrimiento de su conversación con *King Candy*, la devolución de su medalla (¿acaso del precio de su traición?), su sorpresivo cambio de actitud, sintetiza la pérdida irreversible de confianza y la sanción moral.

El discurso de *Ralph* es un burdo calco del de *King Candy* (para este discurso véase infra), pertenece al género deliberativo y ofrece el mismo orden expositivo (protección, referencia a los jugadores, desconexión del juego).

Ahora bien, la *narratio* de *Ralph* es considerablemente débil. Aunque es anular (cierra la exposición con la misma afirmación con la que empezó), es una figura que podría conceder cierto valor a su intervención, y es sumamente omisa en la argumentación:

a) Primer argumento: *Trato de salvarte la vida, –no recibe atención.*

b) Segundo: *Si te ven fallar los jugadores, creerán que el juego no sirve.* La réplica es firme: *no te creo, me mentiste.* Tal es la ira de la niña, que ni siquiera se toma la molestia de rechazar su *status* de falla.

Se aprecia que *Ralph* omite una serie de tesis importantes, que sí se encontrarán en el discurso de *King Candy*.

Por ejemplo, la afirmación *trato de salvarte la vida* está completamente fuera de contexto, incluso el espectador desconoce si *Vanellope* sabe que ella no puede salir del juego en caso de que se fuera a desconectar.

Si te ven los jugadores, creerán que el juego no sirve tampoco ha sido contextualizado prudentemente, ya que, en el plano argumentativo, *Vanellope* desconoce cuál es la pertinencia de este argumento, mientras que *Ralph* no lo aclara.

c) Tercero: *Si desenchufan este juego, te hundirás con la nave.*

Nuevamente se trata de otra afirmación aislada, que no está debidamente fundamentada para alcanzar algún grado de credibilidad frente a un participante como *Vanellope*.

d) Finalmente, *es por tu bien*, el que, más que un argumento, es una sentencia, ya que *Vanellope* se encuentra suspendida y no puede bajar, solo puede contemplar la destrucción de su vehículo. Tal y como *supra* se indicó, de esta manera cierra anularmente la argumentación de *Ralph*.

La derrota argumentativa de *Ralph* tiene lugar a raíz de una severa pérdida de confianza. *Traidor, me mentiste y no te creo* son claras sentencias de que el *ethos* de *Ralph* ha caído: nuevamente, una categoría epistémica se extiende al *logos* y al *pathos*. En este sentido, su primera estrategia debió dirigirse a reparar su posición ante *Vanellope*, cosa que nunca hizo. Argumentativamente, *Ralph* parece haber presupuesto que ella conocía la información manejada por *King Candy*, cosa que parece que no, ante lo cual él no se ocupó de contextualizar apropiadamente sus afirmaciones. Debido a lo anterior, *Ralph* solo encuentra recurso en la fuerza para proteger a su amiga: la cuelga de una rama y procede a destruir su auto.

El desenlace de la trama tendrá lugar ante el descubrimiento que *Ralph* hace, luego de abandonar *Sugar Rush* y después de traicionar a *Vanellope*, de que la imagen de *Vanellope* se encuentra impresa en el exterior del juego en el *Arcade*; duda, por lo tanto, de las explicaciones de *King Candy*. Por ello, vuelve al juego para descubrir la verdad, rectificar lo hecho y ayudar a su amiga.

En realidad, tal y como se indicó líneas atrás, *Taffyta* y *Vanellope* son quienes protagonizan la primera serie argumentativa en torno a esta retórica del miedo. El diálogo es el siguiente (se han omitido las expresiones que *Ralph* hace desde una cima cercana, debido a que tienen lugar en su carácter de mero observador):

Vanellope: ¡Hola!, compañeros corredores...
Taffyta, Rancis, ¡qué bien se ven! Vienen a

estudiar su competencia, ¡eeeh! Bueno, aquí está el *Santiamén* (presenta su vehículo). Lo armé yo sola. Los pedales más rápidos al oeste de *Dale al Topo*. ¿Qué tal? (sube a su auto y empieza a pedalear mientras aprieta la bocina)

Taffyta Muttonfudge: ¡Ay!, *Vanellope*, es tan... tú (la señala con el bombón que lleva en la mano mientras hace un gesto despectivo). Pero, es que será mejor que no corras, ¡ya!

Vanellope: ¡Oh!, no, no, yo, no, ya pagué mi entrada y ya me aceptaron, así que sí, voy a correr, sí.

Taffyta Muttonfudge: ¿Sí? Oye, *King Candy* dice que las fallas no corren.

Vanellope: No soy una falla, *Taffyta*, solo tengo *pixlexia* (empieza a parpadear).

Taffyta Muttonfudge: La reglas existen por una razón, *Vanellope*, nos protegen. Seré tú. Imagina: subo a mi auto raro (sube en el auto de *Vanellope*) y voy manejando, y seguro me siento *cool* curiosamente y, en eso, de repente, ¡oh, no! una fa, fa, fa, fa (tartamudea) falla (rompe la dirección del auto de *Vanellope*). Eso, ves, eres un accidente que ocurrirá pronto. (Todos los competidores se abalanzan sobre su auto y lo despedazan).

Jubileena Bing-Bing: (Se acerca) Oh, no, otra fa, fa, fa, fa, falla (rompe la tapa del motor del auto de *Vanellope*).

Vanellope: ¿Qué están haciendo? Basta, no sigan. Por favor... solo quiero correr igual que ustedes.

Taffyta Muttonfudge: Nunca vas a competir, oíste, porque eres una falla y es lo único que vas a ser (empuja a *Vanellope*, quien cae en un charco).

Taffyta dirige toda su acción destructiva a impedir que *Vanellope* participe en la carrera. Su programa retórico consiste en mantener y reforzar el *statu quo* de *Vanellope*, para que no lo cuestione con su conducta.

El discurso de *Taffyta* corresponde al *género judicial*: se fundamenta en una norma (dictada por el soberano *King Candy*) y en principios de convivencia social. La réplica de *Vanellope* tiene lugar en el mismo plano: se sustenta en un

principio de justicia conmutativa: *ya pagué mi entrada*.

La *inventio* de *Taffyta* ha identificado tres argumentos para sustentar la tesis *no debes competir*:

- a) Eres una falla,
- b) *King Candy* dice que las fallas no compiten; y
- c) el principio de protección dispone que debemos ser protegidos de tu condición de falla.

En este preciso orden tiene lugar la *dispositio*: primero se enuncia la tesis *no debes competir*, luego se exponen los argumentos dichos, para concluir con la reiteración de la tesis.

Por lo que respecta a la *elocutio*, puede decirse que es simple y clara.

La *memoria* gira sobre la condición de *falla* de *Vanellope*, la cual refuerza el *status* de normalidad de los restantes miembros de *Sugar Rush*. No es casual que esta voz se repita a lo largo del discurso, pues es la piedra angular de la argumentación. *Vanellope* procura modificar la percepción del contexto al ofrecer una nueva palabra, y por lo tanto, una nueva perspectiva respecto de su *status*: solo es *pixlexia*.

Considerar este momento de la retórica exigiría penetrar en la mente del orador y así identificar las herramientas mnemotécnicas empleadas. Aunque no superen el ámbito de la especulación, puede proponerse que *Taffyta* visualiza dos imágenes específicas: por un lado, el cartel exhibido en la entrada de la fábrica de vehículos, en el que el rostro de *Vanellope* se encuentra tachado, igualmente tachada ha de ser la imagen de *Vanellope* en competición, lo cual se complementaría con el “video” o “película” que mentalmente puede haber visualizado el orador sobre las “fallas” de la pequeña competidora durante una competencia.

Por último, la *pronuntiatio* se caracteriza por externar el desprecio que los competidores

tienen hacia *Vanellope*: gestos despectivos, irónicos y sarcásticos refuerzan cada expresión. La dramatización del *status* de falla se acompaña con gestos y movimientos que simultáneamente destruyen el único vehículo de *Vanellope*, y así se garantiza que no pueda competir.

En este punto conviene hacer una pausa y examinar dos implicaciones importantes del epíteto *falla*. De acuerdo con cierto principio aristotélico, las obras de un sujeto manifiestan su ser.

Las obras, por su parte, son signos de los modos de ser; por lo que incluso podríamos elogiar al que ninguna ha hecho, si estuviéramos persuadidos de que es capaz <de hacerlas> (1999, pp.250, I.1367b32-34).

En este sentido, calificar a *Vanellope* como *La Falla*, no solo comporta un valor descriptivo sobre su caracterización conductual, sino que tiene implicaciones morales: ella tiene algo malo y, por lo tanto, es mala. Discursivamente, los parpadeos de *Vanellope* son interpretados como una falla, donde, por metonimia, ella pasa a ser por antonomasia, *La Falla*.

Tal estrategia es consistente con la *Retórica a Herenio*, obra en la que se hace incapié, al desarrollar el tema del vituperio, que debe establecerse una asociación directa entre el carácter del sujeto-objeto del discurso y sus cualidades físicas (1997, pp.184, III.13). De acuerdo con esta obra, tres son los grandes aspectos que han de considerarse al componer un elogio o un vituperio: primero, las circunstancias externas al individuo, en segundo término, sus atributos físicos y, por último, sus cualidades morales (1997, pp.181, III.10).

Para el autor de esta obra, las circunstancias externas se caracterizan por originarse en el azar o la fortuna, por lo cual enlista aspectos como el linaje, la educación, la riqueza, los recursos, el renombre, la patria y las amistades. Los atributos físicos son las características del cuerpo, entre las que destacan la fuerza, la belleza

y la salud. Las cualidades morales, en cambio, dependen del juicio y reflexión de la persona, entre las que se cuentan la sabiduría, la justicia, el valor y la moderación. Cabe destacar que este último elenco aparece vinculado en la obra con la demostración y la refutación, temas propios de ámbitos argumentativos (1997, pp.182, III.11).

Por su parte, en *Aristóteles* los objetos del género epidíctico (que puede asociarse con la situación que vive *Vanellope*) son la virtud, el vicio, lo bello y lo vergonzoso (1999, pp.240, I.1366a25-27).

Es bello lo que, siendo preferible por sí mismo, resulta digno de elogio; o lo que, siendo bueno, resulta placentero en cuanto que es bueno. Y si esto es lo bello, entonces la virtud es necesariamente bella, puesto que, siendo un bien, es digna de elogio. Por su parte, la virtud es, por lo que parece, la facultad de producir y conservar los bienes y, también, la facultad de procurar muchos y grandes servicios de todas clases y en todos los casos (1999, pp.241-242, I.1366a33-39).

Nociones como *lo bello* y *la virtud* están prácticamente identificados con el *bien*, por lo que, correlativamente, el *vicio* y *lo vergonzoso*, con el mal. Esto adelanta una estructura binaria en el pensamiento y los análisis derivados del presente sistema de pensamiento.

Conviene dedicar unas pocas palabras al sistema binario al que tiende la retórica del miedo, el cual amplifica su valor, en la medida que incorpora y se extiende a todo el universo discursivo.

La primera división que se establece distingue entre *nosotros* y los *otros*, clasificación que es excluyente. Empero, a partir de este punto, transmite falazmente esta propiedad (la exclusión) a las restantes tipologías: así la díada *bueno/malo*, *justo/injusto*. El error es lógico: se trata de la *falacia de generalización*, en la que las propiedades de un individuo o subconjunto se predicán de todos los individuos o subconjuntos. Si bien la díada *nosotros/otros* se caracteriza por el

hecho de que los miembros de uno de los grupos no pueden pertenecer al otro, esta propiedad no necesariamente califica otras díadas. Por ejemplo, *justo/injusto* son denominaciones muy ambiguas que no nos permiten determinar con la misma precisión si una criatura es justa o injusta. ¿Se trata de la naturaleza de un individuo?, ¿de un acto o de un conjunto de sus actos?, ¿recientes o antiguos? La experiencia nos muestra que los miembros de nuestro grupo (asumamos que somos *nosotros*) en ocasiones son justos, mientras que en otras, son injustos.

Algo semejante ocurre respecto de la díada *bueno/malo*: a veces somos buenos, a veces, malos.

Sobre la base de este error lógico, el orador se permite reducir la apreciación de los fenómenos mientras que, de manera tendenciosa, favorece su tesis.

La exclusión social sorprendentemente tiene un componente lógico, pues, al partirse de un principio de conducta básico como *si algo es malo, debe evitarse*, al introducirse la premisa *esta persona es mala*, se deduce que *debe evitarse a esta persona*. Es un sencillo *modus ponens* que muestra que el discurso de la exclusión social, en este sentido, es apodíctico. Ahora bien, la validez de un razonamiento no comporta en ningún momento la veracidad de sus premisas, por lo que la manera de combatir el razonamiento es combatir las premisas.

En efecto, ¿qué significa que algo sea malo?, ¿qué ocurre con los grados de maldad?. Al aplicar dicho principio a las personas, ¿es malo evitar a una persona mala? y ¿qué sentido tiene el imperativo que manda “evitar a las personas malas”?, ¿esa exclusión es buena o mala?

Por si esto no fuera poco, en tesis de principio *Vanellope* está materialmente imposibilitada para aspirar a competir, pues el registro necesario tiene precio: “Una moneda de oro de sus triunfos previos, si alguna vez han ganado” -sentencia

King Candy.

Un círculo vicioso se cierne sobre *Vanellope*: si no tiene una moneda de oro, no puede inscribirse como corredora; pero solo si ha ganado puede tener una moneda de oro, ya que esta es el premio para quien gane la carrera; por lo anterior, jamás podría competir.

También imposibilita su participación el carecer de un automóvil de carreras. El acceso a la fábrica en la que podría armar un vehículo apto para la competencia está vedado: “No Glitches” es el lema que encabeza una señal en su entrada, en la que aparece el rostro de *Vanellope* encerrado en un círculo rojo con una diagonal que lo atraviesa. Sin lugar a dudas, la llegada de *Ralph*, con su medalla de oro, rompe con el círculo donde está envuelta la protagonista, pues el hallazgo y apropiación de la medalla por parte de *Vanellope* le permitirá competir por primera vez y, ulteriormente, establecer una alianza con *Ralph*.

Toda esta violencia de que es objeto *Vanellope* ha cumplido una función social integradora de la comunidad frente a su amenaza (efecto *ad intra*) y ha debilitado sobremanera la autoestima de *Vanellope* (efecto *ad extra*), quien incluso llega a dudar de su capacidad como corredora, aun cuando contará con la ayuda y apoyo de *Ralph*, quien se convertirá en su protector, un papel que el soberano de *Sugar Rush* tratará de aprovechar a su favor.

Corresponde ahora examinar la argumentación de *King Candy*. En una de las escenas principales de la trama, acude inesperadamente al escondite de *Ralph* y *Vanellope*. Se ha despojado de sus rasgos persecutorios y asume el papel de casi benefactor de *Vanellope*. Ella, sin percatarse de que él se aproxima, se ha separado de su amigo por un momento, por lo que *Ralph* se encuentra momentáneamente solo.

King Candy: (se presenta solo y se dirige a *Ralph*)
Aún no me escuchas, no te interesas en esto

(saca la medalla de oro de *Ralph* que había sido hurtada por *Vanellope* para poder participar en la competencia siguiente).

Ralph: ¡Mi medalla! ¿De dónde sacó e...?

King Candy: (Lo interrumpe) Eso no importa. Es tuya, adelante, tenla, ji, ji (con nerviosismo).

Se la entrega. *Ralph* la toma. La medalla dorada tiene una leyenda, “HERO” (héroe en mayúsculas), enmarcada en una estrella de cinco puntas de la cual emanan destellos.

King Candy: Solo te suplico que me escuches.

Ralph: ¿Escuchar qué?

King Candy: *Ralph*, ¿tienes idea de cuál es la parte más difícil de ser rey? Es hacer lo correcto, sin importar qué.

Ralph: Directo al punto.

King Candy: El punto es que tienes que ayudarme. Aunque sea triste: *Vanellope* nunca podrá correr.

Ralph: ¿Por qué todo el mundo está en su contra?

King Candy: No estoy en su contra, busco protegerla. Si *Vanellope* gana la carrera, será agregada a la lista de corredores, los video jugadores podrán elegirla como su avatar y cuando la vean fallando y parpadeando, siendo tal como ella es, creerán que el juego está descompuesto, nos pondrán fuera de servicio, todos mis súbditos se quedarán sin hogar, pero hay alguien que no podrá escapar porque es una falla. Y cuando desenchufen el juego, ella se irá con él.

Ralph: ¿Quizá eso nunca pase? La amarán los jugadores.

King Candy: Y, ¿qué tal si no?

(*Ralph* está desconcertado).

King Candy: Sé que es duro, pero los héroes a veces toman decisiones duras, ¿no es así? Ella no puede correr, *Ralph*, pero no quiere escucharme, así que ¿cuento contigo para hacerla entrar en razón?

(Él asiente en silencio).

King Candy: Muy bien, ahora creo que deben hablar a solas.

(*King Candy* se retira)

Puede apreciarse que *King Candy* ha realizado un ejercicio retórico brillante: conocedor de la fuerte hostilidad de *Ralph* contra él, evita el enfrentamiento.

Devolver la medalla a *Ralph* es parte clave de su presentación. En una estratégica *captatio benevolentiae*, primeramente *King Candy* crea un escenario que permita el diálogo. Con este propósito, se presenta solo y desarmado, de manera que crea un ambiente donde el predominio de su contraparte es manifiesto. Entrega la medalla a *Ralph* sin ninguna aparente condición (será después de que se solicite a *Ralph* su atenta escucha), lo cual debilita sus motivaciones para permanecer en *Sugar Rush*. El único escollo será el compromiso de *Ralph* con *Vanellope*, sobre cuya naturaleza y alcances en términos de amistad *King Candy* es desconocedor.

Este discurso debe ubicarse en el género deliberativo, reconocido por Aristóteles, dado que su objeto es la conveniencia o no de que *Vanellope* participe en la competencia.

La argumentación considerará aspectos emotivos, el principal de ellos: el afecto de *Ralph* hacia *Vanellope*, y, racionales. La figura paterno-protectora de *Ralph* es manipulada hacia la tutela de un bien mayor: la vida. El mecanismo empleado es la creación discursiva de una amenaza inminente: la muerte de *Vanellope*. La racionalidad del discurso está al servicio del *pathos* (afecto-protección-temor) para distraer de la consideración de otras múltiples alternativas. El proceso involucra la denominada *falacia de énfasis*: únicamente se proponen dos soluciones, en consonancia con una *lógica binaria*, para que, a través de la palabra, no se piense en la existencia de una tercera vía.

En el plano oratorio, *King Candy* recurre a la narración, describe la historia de lo que ocurriría si *Vanellope* gana, en una continuidad discursiva, cuya consistencia dificulta romper con sus propias

limitaciones.

Su voz y representación son consistentes con el *pathos* deseado: voz baja y suave al requerir la atención de *Ralph* (confianza), rápida y segura en la argumentación (certeza), incierta al replicar a *Ralph* (duda y miedo).

Antes de entrar en el examen de las secuencias argumentativas involucradas en esta escena, conviene tener presente que, independientemente del análisis que se hará, es necesario partir de una premisa: *King Candy* dice la verdad al afirmar que *Vanellope* no puede salir del juego, por lo que, si es desconectado, morirá. Este es un claro ejemplo de lo que se conoce como *la paradoja del miedo*, la cual no solo comporta que en muchas ocasiones el miedo esté involucrado en procesos argumentativos, aunque nos esforcemos por evitar su inducción, sino también, en este caso, que, dado que es cierta la condición de peligro en que se encuentra *Vanellope*, es relevante que se conozca. Por esto, no es falaz el comportamiento de este soberano, al menos a este respecto.

La argumentación de *King Candy* comporta, en el plano axiológico, dos juegos de valores: uno tiene como sujeto a *Vanellope*, el otro, a *Ralph*. En relación con *Vanellope*, destaca la oposición entre su seguridad física y su libertad para formar parte de la competencia. En cuanto a *Ralph*, destacan: *hacer lo correcto, la condición de heroicidad exige tomar decisiones duras y hacer entrar en razón a Vanellope*, en síntesis: *cumplir con su deber*.

Ralph plantea una pregunta con valor argumentativo: *¿Por qué todos están en su contra?* La respuesta de *King Candy* modifica la percepción que *Ralph* tiene del contexto: *No estoy en su contra, busco protegerla*. De esta manera inicia una brillante secuencia argumentativa, apoyada en la figura retórica del clímax, en la que cada tesis se ve engarzada y asociada a la siguiente de manera excepcional:

a) *Si Vanellope gana la carrera, será agregada a la lista de corredores* (lo cual sabemos que es cierto).

- b) Si *Vanellope* es agregada a la lista de corredores, los video jugadores podrán elegirla como su avatar (lo cual conocemos que también es cierto).
- c) Si los video jugadores la ven fallando y parpadeando, siendo tal como ella es, creerán que el juego está descompuesto (afirmación que, como se verá supra, es discutible).
- d) Si los video jugadores creen que el juego está descompuesto, nos pondrán fuera de servicio (lo cual es correcto).
- e) Si nos ponen fuera de servicio, desenchufarán el juego (proposición de cuya certeza no hay duda).
- f) Si desenchufan el juego, *Vanellope* no podrá salir (lo cual *Ralph* asume como cierto, pero luego se comprenderá tal asunción era procedente).
- g) Si *Vanellope* no puede salir, morirá (aserción que también es verdadera).

King Candy ha suprimido la prótasis de cada proposición que aquí se ha explicitado para destacar el valor lógico de su exposición, de esta manera, concluye válidamente que *si Vanellope gana la carrera, entonces morirá*.

De las premisas expuestas solo c) es discutiblemente verdadera. *Ralph* es consciente de ello, por lo cual ofrece un contra argumento: *¿Quizá eso nunca pase? La amarán los jugadores*.

La réplica de *King Candy* es retórica: *Y ¿qué tal si no?*

Ralph decide rendirse ante la probabilidad de que los jugadores no acepten a *Vanellope* tal cual ella es. Esta premisa pone de manifiesto el carácter retórico del pensamiento de *King Candy*.

La conclusión *si Vanellope gana, entonces morirá* es en realidad el fundamento de la tesis *Vanellope no debe competir en la carrera*, porque *si compite, entonces podría ganar*.

Esta proposición aislada no se muestra apodíctica e incluso retóricamente es sumamente débil, debido a muchos factores, como por ejemplo, la pluralidad de corredores, las dificultades y

vicisitudes de la carrera, la falta de experiencia de *Vanellope*. Sin embargo, esto no se explicita, por el contrario, se oculta incluso la posibilidad de que *Vanellope* escogiera entre competir y la posibilidad de morir, incluso se descartan otras posibles soluciones, como sería el incorporar una nueva regla en el juego: *si Vanellope gana, no formaría parte de los avatares*, lo cual sería para protegerla.

Nuevamente se descubre que se ha incurrido en una falacia de énfasis, pues al dirigirse la atención de *Ralph* hacia la tesis menos discutible *si Vanellope gana, entonces morirá*, este no se percate del vicio lógico subyacente.

Se trata de un discurso que legitima todo el sistema de represión existente contra *Vanellope*, la razón es muy sencilla en la historia: *King Candy* es un usurpador del poder. Cierto, *Vanellope* en realidad es la antigua princesa del juego que fue destronada por *Turbo*, un envidioso personaje de otro video juego que escapó y llegó a ese mundo para mantenerse actualizado. Con sus habilidades, *Turbo* reprogramó el juego e hizo que todos olvidaran su pasado (a excepción de *Agrio Bill*, su anfitrión durante las competencias, que tiene cierta noción de lo ocurrido) y así se ha mantenido en el poder. De hecho, de ganar *Vanellope*, todo el juego se reiniciaría de manera que todos descubrirían la farsa.

Sin embargo, el convencimiento a que ha llegado *Ralph*, gracias a la habilidad retórica de *King Candy*, lo lleva de ser el protector de *Vanellope* a asumir el papel de verdugo y traidor, al incumplir su palabra de ayudarla en la carrera para que ella pudiera retornarle su medalla.

Tal y como supra se indicó: el descubrimiento que *Ralph* hace de la imagen de *Vanellope* en las paredes del juego hace que cuestione lo que asumió como cierto, para, hacia el final del drama, enmendar su error y salvar a su amiga.

CONCLUSIONES

En este trabajo ha podido comprobarse que los distintos mecanismos de control social ejercidos sobre *Vanellope* tiene raigambre retórica: el etiquetado, el discurso normativo y el discurso argumentativo.

Todo el colectivo de *Sugar Rush* llega a participar de esta llamada *retórica del miedo*, el monarca, la policía, las etnias de confituras, las corredoras y corredores e, incluso, el propio *Ralph*, llegan a comulgar con el sistema de creencias, actitudes y acciones que la caracterizan.

Taffyta Muttonfudge muestra una retórica violenta y degradante que tiende a mantener a *Vanellope* en su posición.

King Candy, en cambio, presenta un discurso completamente diferente. Manipula a *Ralph* gracias a un discurso poderosamente persuasivo, merced a su aparente racionalidad.

Por su parte, *Vanellope* se defiende con una voluntad tenaz: quiere competir. Aunque carece de los medios necesarios (en especial, el auto de carreras), y de la moneda de oro, precio del registro de todo competidor. En este aspecto, su sueño es más fuerte, y el casual arribo de *Ralph* a su mundo le permitirá superar este escollo.

En el plano retórico, cuestiona las estrategias retóricas del sistema: niega ser una falla, su comportamiento reta continuamente el *statu quo* y no acepta la validez de la proscripción de que es objeto.

Aristóteles (1999). *Retórica*. Introducción, traducción y notas por Quintín Racionero. 2a reimpresión. Madrid: Editorial Gredos.

Campos, H. (2011). Lógica y argumentación en Aulularia. *Revista Pensamiento Actual*, vol.11, números 16 y 17. Universidad de Costa Rica.

Cicerón. (1997). *La invención retórica*. Madrid: Editorial Gredos.

----- (1997). *Retórica a Herenio*. Introducción, traducción y notas de Salvador Núñez. Madrid: Editorial Gredos.

Lo Cascio, Vincenzo. (1998). *Gramática de la argumentación*. Madrid: Alianza Editorial, S. A. Madrid.

Plantin, Christian. (2008). *La argumentación*. Editorial Ariel, S. A. Barcelona.

Van Eemeren, Frans H. y Grootendorst, Rob. 2002. *Argumentación, comunicación y falacias. Una perspectiva pragma-dialéctica*. 2ª edición. Ediciones Universidad Católica de Chile: Santiago, Chile.