

# Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible

Fabián Iriarte\*

## **Resumen / Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible**

El trabajo analiza las diferencias paradójicas entre el oficio anquilosado del guionista y su relación con los nuevos paradigmas, instalados por el transitar expeditivo de los avances tecnológicos. *Readers, Coverage* y *Deals* son áreas concernientes al desarrollo temático-conceptual omitidos en nuestro medio y que se perciben fundamentales para desentrañar el nuevo camino interactivo, cuyo protagonista ineludible es el guionista compatible.

### **Palabras clave**

Alternate reality game - digital - estado universal - función connotativa - guionista compatible - interactivo - secret code - workshop de guiones avanzados.

## **Summary / Between the thematic deficit and the arrival of compatible screenwriter**

The work analyzes the paradoxical differences between the classical trade of the screenwriter and his relation with the new paradigms, installed by the effective transit of the technology advance. *Readers, Coverage* and *Deals* are concerning fields to the thematic and conceptual development, omitted in our ambient and perceived as fundamental for the interpretation of new interactive paths, whose inescapable protagonist is the compatible screenwriter.

### **Key words**

Advanced script workshop - alternate reality game - compatible screenwriter - connotative function - digital interactive - secret code - universal self.

## **Resumo / Entre o déficit temático e o advenimento do roteirista compatível**

O trabalho se adjudica o papel de analisar as diferenças paradoxas entre o ofício anquilosado do roteirista e sua relação com os novos paradigmas, instalados pelo transitar expeditivo dos avances tecnológicos. *Readers, Coverage* e *Deals* são áreas concernentes ao desenvolvimento temático - conceitual omitidos em nosso meio e que se percebem fundamentais para desentranhar o novo caminho interativo, cujo protagonista iniludível é o roteirista compatível.

### **Palabras chave**

Alternate reality game - digital - estado universal - função conotativa - interactivo - roteirista compatível - secret code workshop de roteiros avanzados.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], N° 23 (2007). pp 23-31. ISSN 1668-0227

\* Fabián Iriarte. Director y Guionista cinematográfico. Director de Comerciales y Series Televisivas. Creativo de las campañas de UNICEF para Latinoamérica.  
infocedyc@palermo.edu.ar

Como guionistas, nosotros somos practicantes de un antiguo arte: El arte de narración. La narración desde siempre fue una expresión en constante evolución. Los primeros cuentistas entronizaban su arte sobre una herramienta tan simple como efectiva: La palabra y la tradición oral. Acorde a los procesos históricos los cuentistas adquirieron métodos más sofisticados de hilar sus historias, desde sus dramas representados, los textos impresos, y finalmente, el sonido grabado y la consiguiente captura de imágenes en movimiento.

El rol del guionista dentro del espectro de una película ha trasmutado históricamente en la medida de los cambios que sobrevenían en la industria cinematográfica.

Su peso e importancia se han fortalecido producto de la imperiosa necesidad de contemplar cambios tecnológicos cuando la complejidad de la producción fue requiriendo bases más sólidas para el desarrollo de una historia escrita.

En algún momento Joseph Mankiewicz dijo: "El guionista es el secretario mejor pago del mundo" Haciendo referencia a un sentimiento manifiesto de la época donde el guionista respondía a mandatos rigurosos de los estudios, habitaba una oficina donde convivía ocho horas diarias en busca obligada de inspiración diligente que le garantizase por lo menos una diez páginas diarias destinadas a resistir los dictámenes de un tribunal de ejecutivos resueltos a capitalizar todo el crédito. En ese marco, convivía diariamente con el estricto lápiz rojo del productor que sometía su jornada productiva a dos hojas a tal vez ninguna y sugería volver a empezar, avalado naturalmente, por *memorandums* urgentes de nuevos conceptos a desarrollar.

Los primeros años del cine han estado poblados de operadores de cámara, montadores y directores. Era un mundo de técnicos y no de escritores. Un éxito comercial sólo era adjudicado a la reluciente armadura de su técnica, sus estrellas convocantes, sus productores grandilocuentes y de algún que otro *Director* de magnánimo modo. El trabajo del guionista no emergía a la superficie ni siquiera en las entregas del máximo galardón.

El sonido fue el aliado del guionista. Su llegada a finales de la década de 1920 necesitó de narradores de historias. Los escritores llegaron a Hollywood en la década de 1930 procedentes de Broadway, del mundo de la literatura y las columnas de periodistas. Hoy el oficio del guionista ha llegado a cierta madurez, de hecho se ha creado un *Log Line* particular que lo destaca dentro de los trailers comerciales bajo la premisa "De el/los guionista/s de tal de cual" pero lejos está aun de solucionar sus problemas más emblemáticos.

Mientras estas innovaciones cimientan las nuevas tendencias exponenciales y establecen un conflicto universal devenido en un lenguaje habitual, aquellos elementos fundamentales de narración permanecen esencialmente iguales bajo premisas concretas, para enmarcar géneros imperturbables e interpretar los itinerarios históricos que sistemáticamente reeditan

el pulso de una masa identificable.

El inevitable desgaste de géneros y estilos que provocó los finales de los setenta, abrió las compuertas de los nuevos referentes técnicos que estigmatizaron los noventa en una solución imperfecta de técnica sobre narración.

Estamos ante el un nuevo desafío, aquel que protagoniza estelarmente el guionista multidisciplinario que llamaré, guionista compatible.

Gracias a la tecnología digital, no sólo tenemos un nuevo *pack* de herramientas para desarrollar, sino que estos nuevos adelantos tecnológicos están impactando la naturaleza del discurso de manera sustancial. A pesar de una nueva recomposición del escenario, el guionista aun posee aquellos recurrentes y viejos traumas del pasado. El endémico horror al paisaje de la página en blanco ha dejado lugar a un persistente sentido de desprotección legal, intelectual y desestimación profesional sobre un mercado que no evoluciona acorde a los avances tecnológicos, se enquistaba en modelos perimidos y se repliega en pensamientos débiles de no innovar. Cada vez más cerca de una escritura dedicada a satisfacer las demandas inquebrantables de un *Silicom Graphic* y a las necesidades interactivas de un espectador que ya inaugura el *quiebre de la cuarta pared*. El narrador de historias, aquel que históricamente con su recurso oral era el único responsable del éxito de una historia bien contada, deberá hoy interactuar con un espectador tecnificado de exigencia espontánea -veamos el avance de la telefonía celular, otro medio que se avecina- y ávido de un protagonismo consagratorio -Las historias inactivas- de demanda popular.

### ***Enmienda urgida de procesos actuales ante un vertiginoso arte evolutivo***

Dentro de estas nuevas tendencias, tan veloces como fantasmagóricas, nuestro inmediato responsable, el guionista, el hacedor de historias, el *storyteller*, el propulsor de un espectáculo que conduce a un negocio y necesita de un espectador que diga sí con su empatía comunitaria, está obstruido, por ausencia de una clara política de igualdad e intolerancia, donde necesita de entes que devuelvan con delicado sentido del trabajo una respuesta a su sacrificio. Estamos ante un problema coyuntural que pocos segmentos de la producción están atentos a subsanar. En nuestra cinematografía -agreguemos TV, video y multimediales-, el gran problema radica no en la ausencia de guiones o guionistas sino en aquellos que deben convertirse en receptores-lectores de historias y estén calificados para detectar el talento narrativo.

Aquello que los americanos del norte llaman *Readers*, *Coverage* y *Deal* y que más adelante desarrollaremos, no existe en nuestro país y es menester imitar. El fin último de la creación es la evaluación primaria de la obra creada, y tiene dos etapas, la evaluación de corte profesional y la evaluación del objetivo meta que en definitiva se traducirá en taquilla. Dicha evaluación parte de un esquema tomado de la teoría de las comunicaciones y desde

entonces clásico, Roman Jakobson que define algunas funciones lingüísticas y su análisis válido para todos los aspectos de la comunicación. Una obra terminada debe transitar el tamiz de una función referencial que define las relaciones entre el mensaje y el objeto a que hace referencia. Su problema fundamental reside en formular, a propósito del referente una información verdadera, es decir objetiva, observable y verificable. Es el objeto de la lógica y de las diversas ciencias que son códigos cuya función esencial consiste en evitar toda confusión entre el signo y la cosa, entre el mensaje y la realidad codificada. La función emotiva define las relaciones entre el mensaje y el emisor. Cuando comunicamos emitimos ideas relativas a la naturaleza del referente -o sea la función referencial- pero también podemos expresar nuestra actitud frente a ese objeto: Bueno o malo, bello o feo, deseable o detestable respetable o ridículo. Estas dos funciones frecuentemente configuran la doble función del lenguaje como base complementaria y concurrente de la comunicación, por eso hablamos de doble función del lenguaje: Una es cognoscitiva y objetiva, la otra subjetiva y afectiva. La función connotativa o conminativa define las relaciones entre el mensaje y el receptor, pues toda comunicación tiene por objeto obtener una reacción de este último.

La conminación puede dirigirse ya sea a la inteligencia o a la afectividad del receptor, y encontramos, en este nivel, la misma distinción objetiva-subjetiva, cognoscitivo-afectivo que opone a la función referencial a la función emotiva. Del primer caso derivan todos los códigos de señalización, los programas operativos que tienen por objeto organizar la acción en común. Del segundo caso provienen los códigos sociales y estéticos que tienen como objetivo movilizar la participación del receptor. Arribando hacia una función poética o estética o si se quiere la relación del mensaje consigo mismo, es la función estética por excelencia: En las artes, el referente es el mensaje que deja de ser el instrumento de la comunicación para convertirse en su objeto. Arte y literatura crean mensajes-objetos que, son portadores de su propia significación y pertenecen a una semiología particular: Estilización, hipóstasis del significante, simbolización, etc. La utilización del nuevo lenguaje audiovisual no es ajena a la revisión de estas teorías conducentes postergadas.

La nueva generación de realizadores con la cual convivo, ya sea en su formación como docente de la materia Guión o como analista de guiones de realizadores de otras latitudes, deben convertirse en auto financistas de sus propios proyectos, sin tener un parámetro certero y técnico de su creación y de su inversión. El acceso de tecnologías para este ente productivo -guionista-director-productor-editor-distribuidor y en algunos casos exhibidor- se hace más restrictivo al nuevo modelo de guionista que debería estar sustentado por los cambios inevitables de lo digital y lo interactivo. De esta manera y con conocimiento de la aventura de una producción cinematográfica, aun cuando llegan guiones en los

que se afirman están en su última etapa, descendemos a su "situación embrionaria" es decir, ni más ni menos que al concepto que arribará a la conclusión de compatibilidad entre el soporte elegido y los móviles que requiere "su" comunidad de espectadores. Allí es donde todo comienza o... termina.

Más allá de las teorías aplicadas se procura la figura de un *Reader* que desarrolle un *Coverage* y que prosiga conduciendo la obra hacia su destino final: El hecho filmico. Esta figura necesaria es precaria en muchas de las Productoras que se apoyan en guionistas cautivos -nótese la similitud con los comienzos de la profesión, 1920- sedimentados de una producción en serie, sin contemplar el panorama creativo del guionista de presentación espontánea. Es donde se acaba la diversidad.

El guionista requiere una respuesta a su trabajo y naturalmente necesita de lectores formados que ayuden a perfeccionar su arte. Para entrar en esta nueva etapa de narradores que en un futuro cercano responderán a solicitudes de espectadores en tiempo real y cada vez más dotados de tecnología hogareña, trato siempre de estimular el tránsito doloroso de un "estado particular" a un "estado universal". Nos referimos al estado particular cuando una obra se ciñe tanto sobre nosotros que imposibilita esa mirada global y construye una rúbrica cerrada con pretensiones y signos personales desmedidos. No se cuestiona la impronta de una obra personal, simplemente estamos ante el peligro inminente de no poder compartir nuestro peculiar punto de vista. Llegamos al estado universal cuando con nuestra particular rúbrica damos una visión reveladora de un momento, un suceso o un personaje que brinda emociones compartidas y provoca un desafío unívoco en el espectador. La pregunta llega rápidamente ¿Está diciendo que la primera es artesanal y la segunda comercial y debemos abocarnos sólo a la segunda? Se trata de esa visión diferente, particular, reveladora y que deba asimilarse por la mayoría de los espectadores. Cuando la visión diferente sólo queda en el elemento interno creativo del autor, se pierde definitivamente la posibilidad de provocar una catarsis cualitativa.

Muchos buenos *films* se construyen sobre ecos clásicos, es decir los mitos y leyendas universales implícitos. No es difícil encontrar en Inteligencia Artificial de Steven Spielberg referencias a *Pinocho* y *El Mago de Oz*. Es el mismo Spielberg quien cree en los conceptos universales, aquellos que se puedan resumir en veinticinco palabras y estén arraigados en la conciencia desde edad temprana. Y no le ha ido tan mal.

Esta diferencia está fundada sobre las recientes obras de un cine argentino *festival dependiente* sintomático y repetitivo que reclaman la oportunidad de un tamiz de análisis temático y confluyen en un problema endémico poco alentador para la platea nacional.

Ahora bien, el objetivo de este ensayo se centra en el aspecto ausente para alcanzar esa unidad de calidad temática, teniendo en cuenta que los próximos años el escenario de la narración visual dará un

profundo vuelco hacia un creador más allegado a las demandas reactivas y veloces de un espectador dotado de técnica para manipular simultáneamente una historia. Lo que tenemos a mano para comenzar a reducir el déficit es la creación de estos entes identificables:

a) *Readers*: nos referimos a productores y lectores que se encargan de evaluar proyectos, guiones, biblias televisivas, material interactivo, *storywebs*, etc. de presentación espontánea.

b) *Coverage*: La devolución del proyecto con el análisis sectorizado, personaje, potencial de la historia, concepto, necesidad del soporte y correcciones.

c) *Deals*: Tratos, honorarios por pasos. Muchas productoras abusan de los tiempos del guionista, el guionista es socio inmediato en las malas y siempre debe esperar eternamente las buenas. En este sentido España está avanzando para esclarecer la figura del guionista, planteándose tres objetivos principales:

1) Considerar retribuciones mínimas a los guionistas y un porcentaje mínimo para invertir en desarrollo.

2) Establecer la necesidad de firmar contrato u opción con un mínimo estipulado, para poder “mover” cualquier guión.

3) Propiciar condiciones de pago no vinculadas a las ventas o al comienzo del rodaje, sino a la finalización del producto (guión)

Según el productor Jeffrey Katzenberg “ El guión es por encima de todo una herramienta de venta. No siempre la película se hace, pero es lo único que puede conseguir que la película se haga.”

En afán de contemplar los problemas de ausencia de una figura que le otorgue al guionista la posibilidad de trascender con su obra, he desarrollado el *Workshop* de Guiones avanzados que está en período de estudio en esta misma Universidad.

La falta de estas entidades provoca que nuestros nuevos realizadores y guionistas libren una batalla desigual con sus obras de presentación espontánea. Lo que sigue a continuación es un *Coverage* del sector de desarrollo de una productora española con escuela interna para guionistas, obviaré la obra en sí, iré a lo que dicen de ella para aproximarnos a un formato no tan definitivo como ilustrativo:

Título: *El bosque*

Equipo de autores: Guillermo McLean, David Padilla Enriquez

Presentación: 23/12/03

Desarrollo:

Hay problemas en el tiempo de forma ya revisado anteriormente, la historia se torna interminable y pierde interés. El relato tiene una base en *The Blair Witch Project* y *The Ness Lagoon Monster* y no está demasiado disimulado, la historia implicada es muy evidente – por ejemplo la cadenita encontrada colgada, las cabañas, algo se mueve en el lago, el monstruo, etc.- lo que hace que la historia sea algo previsible y por demás evocativa.

Uno de los problemas es que en el Set-up no declaran quienes están perdidos -Pedro- y luego se refieren a él con la soltura de un personaje familiar. La historia

fluye pero es muy larga y se hace previsible, sin embargo denota que pueden dominar el género.

Correcciones finales:

Recortes de personajes, concentrar.

Entrar más tarde a la historia, por ejemplo: ya están buscando a alguien.

Diálogos extensos y repetitivos. La historia es la acción

Estado: Para seguir necesitamos un desarrollo más claro.

Título: *Referentes*

Equipo de autores: Clara Núñez, Cecilia Romero

Presentación: 12/02/01

Desarrollo: Tenemos una historia potencial, la pregunta ¿Por qué a mí? que se hace el personaje es la que estaba esperando cuando lo leía, pero no la resuelven y eso no beneficia a la historia. Está claro que DAMIÁN vio el accidente pero el perturbado nunca vio a DAMIÁN, entonces ¿Por que lo sigue? ¿Por qué se le presenta el niño a él mismo y no a otro? ¿Qué quería decirle el niño?

Correcciones finales: Aclarar preguntas.

Estado: Esperamos el segundo *Draft*.

*Coverage* de características simples, pero asisten. Están sustentados en preguntas puntuales para subsanar problemas de acción precaria, diversidad caracterológica, y justificación dramática. Estos *peaks* faltantes seguramente no fueron visualizados por el guionista que necesita de este *feedback* para redimensionar su historia en espacio y tiempo. Por otra parte, se valoriza los segmentos narrativos alcanzados con certeza dramática y se invita a una revisión sintáctica (drama-espacio-tiempo) cuando deba ser reacomodado dentro del marco de una próxima escritura. La reescritura dirige el discurso hacia un nuevo caos de coartadas y descargos con llaves dramáticas sustentadas en un nuevo juego de causa y efecto que conduce el nuevo componente narrativo. Ya sea la inclusión de nuevas escenas o la sustitución de acciones superfluas, adosan una nueva y peculiar necesidad dramática sin desobedecer los mandatos del concepto. Un paso duro de dar. El diagnóstico final dictamina, de forma clara y concisa, los pasos a seguir y la posibilidad del compromiso con un nuevo desarrollo. Estos proyectos quizás no se conviertan nunca en *films*, pero muchos guionistas viven de esta etapa de desarrollo, es decir: El guionista cobra honorarios por desarrollar el proyecto aún cuando de cincuenta desarrollos es posible que solo uno se convierta en un guión definitivo para producir. Hoy por hoy el guionista parece tener el extraño privilegio de aquel individuo que debe ver las ganancias sólo cuando se cubran todos los costos después de transitar los insospechados obstáculos de una taquilla muchas veces esquiva. Entonces necesitaremos de 800.000 espectadores que elijan nuestra propuesta y estén dispuestos a dejar sus hogares, pagar un estacionamiento y desembolsar lo que la taquilla mande, para vivir dos horas nuestra historia pergeñada en aquel acto heroico que significa, asumir el compromiso de nuestro arte frente

a la siempre atenta PC.

Cesar Benítez, emblemático ejecutivo de Boca a Boca Producciones, ha establecido un registro de entrada selectivo para guiones de presentación espontánea porque ha tenido problemas con la afluencia. Automáticamente se pasan a un grupo de lectores en el que ensayan un estudio muy sencillo: Obtienen una sinopsis y los valoran por datos de calificación. Sobre los guiones más interesantes y/o mejor puntuados, se hace una segunda lectura, ya dentro del personal directivo de esa compañía. Los que pasen esta criba, los lee.

Sin embargo cuando están buscando un tema concreto, encargan el proyecto dentro de la productora. Trabajamos con muchísimos guionistas y formamos una especie de concurso interno en el que pedimos una sinopsis sobre el tema para luego decidir a quien se lo encargamos dentro de nuestra compañía.

Lo que se mira fundamentalmente es la idea, el tema y luego cómo está escrito el guión. También nos fijamos mucho si hay una idea aprovechable, si detrás hay un guionista con talento, porque a lo mejor resulta que ese guión no nos interesa pero sí nos interesa la persona que lo ha escrito. Evidentemente este mundo gira en torno al guión. Si no hay historias no existe el proyecto y cada vez necesitamos buscar nuevos guionistas con talento. En definitiva, lo que contemplamos es, sobre todo, si el guión merece la pena por sí mismo o por la persona que lo escribe. El diagnóstico del *Coverage* ayuda a que aquellos guiones con potencial no tengan que tener que enfrentarse a los viejos cajones de escritorio de algún asistente preocupado por mantener su puesto a base de negativas predeterminadas y de formulismos tales como "Su proyecto es interesante pero por ahora nosotros no vamos en esa dirección", sino, por el contrario, para que el material revisado llegue al ejecutivo con la precisión que demanda dos horas de su tiempo para leer un material. Las características del proyecto debe interpretar el espíritu de la productora que lo requiere, ese particular sabor de género y estilo que está defendiendo la productora y que la distingue de las demás dentro del mercado. Sin un *Coverage* que oficie de tutor, el guionista que presenta un material de manera espontánea pocas veces descubrirá la tendencia de una productora, salvo que tenga un representante o agente que cumpla bien su trabajo y el *ring tone* de su celular se convierta un hito de las comunicaciones modernas. Más allá de la importancia del conocimiento de las tendencias de las productoras que acojan nuestro material siempre debemos conocer con antelación la nuestra: "estado particular" o "estado universal". Con el estado particular, el *film* tiene destino de sala de arte y ensayo, y se necesita de la comunidad de espectadores para que sus propios instintos reclamen la necesidad de localizar la propuesta. En estado universal la obra transita los caminos hacia el público, lo que no asegura el éxito, pero sí lo estimula.

### **Elementos articulantes hacia el proceso de conciliación técnico-narrativo-estructural: Workshop de guión avanzado**

El *Workshop* de Guión Avanzado: Largometrajes y series ficción, es un laboratorio donde el guionista llega con un proyecto de "intención" profesional para ser desarrollado y propulsado en el mercado. Es un proyecto para asistir o resolver problemas. Desde este lugar se analiza, se desarrolla y se canaliza la obra para ser presentada en las productoras que requieren producción afín y concreta. En definitiva el profesor resulta un *Reader* y termina efectuando un *Coverage* de intención.

Es la representación del escenario mismo generado una factoría que produzca siendo conciente del pulso mismo de la industria y vaya estableciendo parámetros en la presentación de proyectos. En este escenario se intentará trabajar en la mejora del discurso narrativo que tanto adolece nuestro cine.

Cada una de las obras se concluirá en formato guión y/o tratamiento y tendrá dos vertientes de presentación final:

-*Script Reading*: lectura de mesa de algunas escenas con actores convocados de acuerdo a perfiles de personajes presentados.

-*Work in Progress*: Grabación independiente de una escena escogida del guión.

Ambas presentaciones, junto con el *Final Draft* -tanto en formato guión como en *Outline* -Tratamiento-conformarán el Portfolio WGA.

El guionista novel sólo puede articular cortometrajes, y alcances parciales, la diferencia del WGA es que propicia el espacio para la creación libre y particular de los proyectos para ser presentados profesionalmente ante una productora.

Se intenta propiciar el acercamiento a la industria, orientando al alumno dentro de las formalidades de una presentación acorde a un mercado competitivo. El WGA cubre una necesidad básica: El ensayo dentro del marco profesional generando una obligación virtual para concretar un proyecto y dinamizarlo en el circuito "real" y conformar, de esta manera, el marco de una producción profesional factible.

El guionista no sólo completará su propio producto, será un ente analítico de los demás productos en desarrollo. Un *feedback* necesario.

Habrà un seguimiento y revisión continua de dichos proyectos que se encuadren en los siguientes formatos:

- Largometrajes: Ya que en la cursada no se escribe noventa a ciento veinte páginas, ni se proponen largometrajes como objetivo por su extensión, aquí tienen la posibilidad de hacerlo utilizando la clase para uso exclusivo del proyecto.
- Documentales: Con formato de exhibición comercial, tendiente a desarrollar temática que requiere una investigación desligada de un simple ejercicio, es decir, la cursada entera también está al servicio de esa investigación y desarrollo de un proyecto concreto.
- Series de ficción y *Sitcom*: No se puede llegar a un

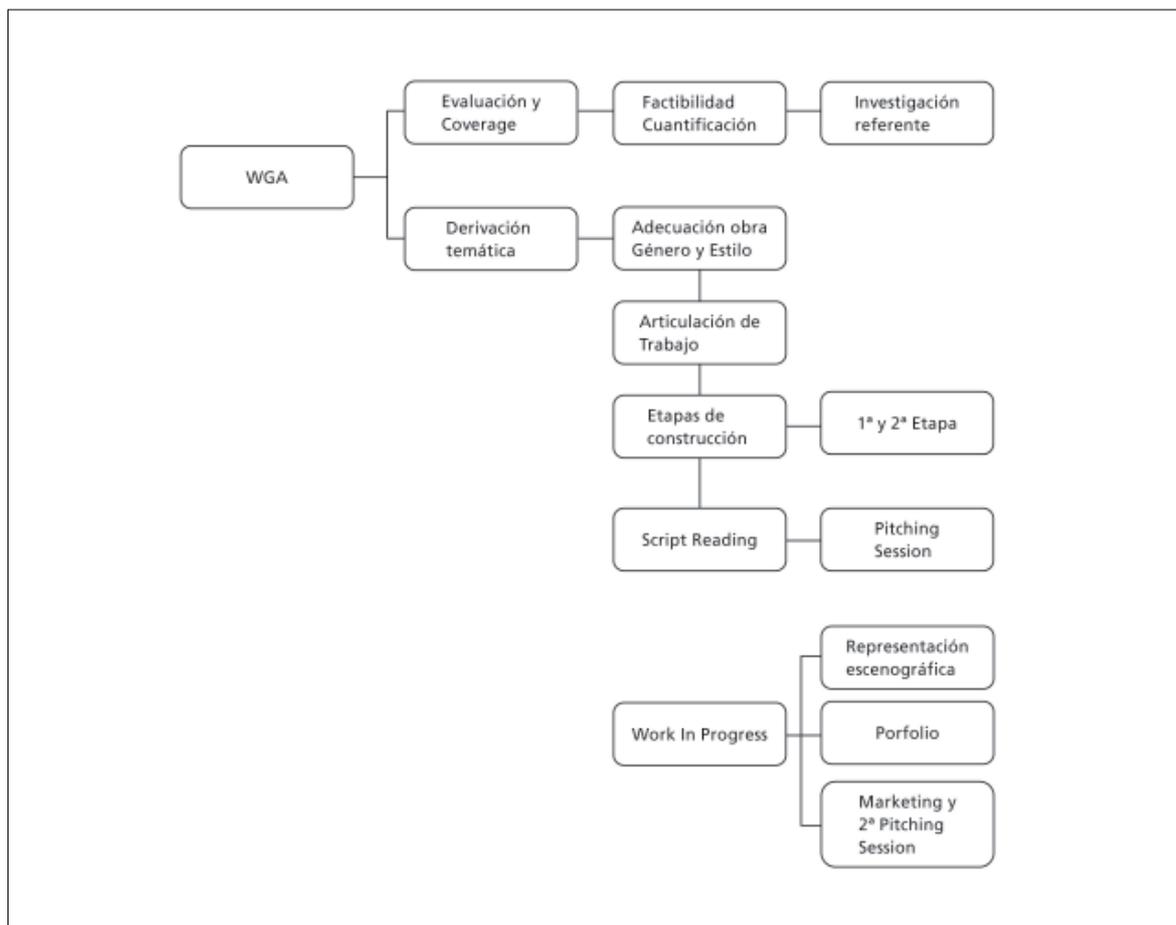
canal sin una Biblia Televisiva que proponga la construcción de un Piloto y el arco dramático de doce capítulos, la cursada entera dará la posibilidad de desarrollar el proyecto completo sin interrupciones. Concretamente el medio audiovisual nacional se remite a producciones de corte independiente, se desprende tal deducción de que las productoras *Major* tienen autores y realizadores cautivos que impiden el reflujó de autores-realizadores nóveles. Por lo tanto el recurso de inserción está ceñido a la formación de autores-realizadores con alto grado de auto-gestión-producción, que deviene de una sólida formación con referencia al escenario real para sortear obstáculos a veces tan abstractos como espinosos e incómodos. La propuesta para antecuar los elementos técnicos-narrativos-estructurales se representan en el siguiente esquema:

**El guionista compatible ante el acontecer digital: Contexto y nuevos horizontes**

No hay otra salida que conocer los frentes y tendencias, nada más desafortunado decir que la actividad del guionista es un arte solitario. Está ligado a factores condicionantes e indicadores de ruta que distan de una liviana consideración. Una poción de estadística antojadiza ayudará a configurar esta llanura creativa y oficiar de prefacio para configurar este espacio.

En diciembre último, el Ministerio de Economía y Producción, en el marco de los foros nacionales de competitividad Industrial de las cadenas productivas, difundió - incluso en su sitio de Internet - el Plan de Acción 2005-2007, referido a la importancia de las industrias de base cultural en la economía.

De sus más de trescientas páginas, entre una sucesión



Esquema de acciones del WGA

de diagnósticos FODA actualizados, sobresale uno muy exhaustivo dedicado a cine.

Al mismo tiempo, señala que “en el seno del INCAA se está dando un debate para redireccionar los fondos disponibles para el fomento del cine argentino” y que “se plantea la necesidad de destinar más recursos a otros eslabones de la cadena de valor presupuesto para desarrollo de guiones.

“En la medida en que haya una recomposición en los ingresos, especialmente en los sectores medios, habrá un significativo aumento en la concurrencia del público a las salas, pues la asistencia tiene una alta elasticidad al ingreso”. En único contexto donde una sala llena es posible es cuando se produce la ceremonia de una historia con atractivo universal.

Los ingresos son un factor importante, la rebaja de las entradas es otro estímulo de gran valía pero...

¿Dónde se ubica la profesionalización de las historias? Es decir, la industria prosperó técnicamente,

¿Lo hizo temáticamente? En su gran mayoría, nuestras historias incitan al sopor insostenible ¿Qué hacemos con esto?

“El mercado cinematográfico en el país es pequeño”, reconocen, y pasan a enumerar el deterioro económico de las últimas tres décadas en los ingresos, la escasez de salas -antes mencionada- y la pérdida del hábito de ir al cine, así como el alto desinterés por la mayoría de las producciones nacionales -no obstante *Patoruzito* superó en 2004 los dos millones ciento cincuenta mil espectadores, más público que *El señor de los anillos*. En la Argentina, en promedio, asegura, cada habitante va a ver cine argentino una vez cada ocho años. También agrega que si bien la ley de cine es una de las mejores del mundo, hay fallas en los controles. Asimismo dedica algunas líneas a la evasión que realizan los canales de TV subdeclarando sus ingresos publicitarios, impuesto que conforma el 40% del fondo de fomento, y a la comercialización de registros videográficos ilegales. El ingreso de las películas extranjeras en el país se hace como importación temporaria, pagando nada más que por los soportes y no por el producto. Todo lo contrario ocurre con el material virgen que necesitan las producciones locales, productos forzados a pagar altos aranceles aduaneros.

Los investigadores aseguran que el canal de cable Volver -dedicado principalmente al cine argentino- ha dejado de comprar material desde 2001, y que por el momento no figura entre sus planes volver a hacerlo. La monotonía de nuestro cine deviene de la mala interpretación del arte de los maestros europeos que oficiaban como una suerte de antropólogos destinados a diseccionar un destino turbulento en un tiempo y espacio particular de cambios históricos pronunciados y de necesidades diferentes. Sí, se interpreta una gramática valiosa pero los tiempos han cambiado, entonces resulta una gramática con *déficit* de contexto, honremos los clásicos sin recurrir a plagios ostentosos. Nuestros temas son monos-

tróficos. El recurso de adoptar identidades ajenas perjudica la verdadera intención de una obra, se tornan recurrentes y no construyen el sustento básico del medio; entretenimiento, emoción, conocimiento, mundos deseados. Chejov escribió una observación inolvidable “Lo mejor es evitar las descripciones de estados de ánimo, hay que explicarlas a través de las acciones de los personajes.”

Aunque las imágenes creadoras son independientes y cambiables en sí mismas, aunque estén llenas de emociones y deseos no se debe pensar que acudirán desarrolladas y cumplidas. No lo hacen. Hay que completarlas, hay que buscar el grado de energía que necesitan, debemos hacerles preguntas, lo mismo que se haría con un amigo. Algunas veces debemos darles órdenes estrictas. Cambiando y completándolas bajo la influencia de sus preguntas y órdenes, le darán respuestas para la construcción de su vida interior. Claude Chabrol desmitificaba la política de cine de autor diciendo: “Yo me considero el autor de mis *films*, incluso en aquellas películas en las que no he participado en el guión. Existe cierta ambigüedad en esa idea de la “política de autor”, ya que mucha gente cree que ser autor es escribir el guión y rodar, pero no es así. Un autor cinematográfico tiene un universo particular, una visión del mundo y eso se debe reflejar en sus obras.”

No podemos negar éxitos alcanzados de nuestra cinematografía en algunos festivales europeos sin merecer, no obstante, una gratificante distribución mundial, dejando así un sabor a reconocimiento de documento exótico mas que el atenuante de una obra con chance de trascender latitudes.

Titulos de valía como *Nueve Reinas* o *El hijo de la novia* -mas allá de gustos y tendencias- son claros reflejos de cómo funciona ese referente universal, con pulso de nuestro tiempo, con actitud comercial, solidez narrativa y por sobre todas las cosas, una traslación universal de lo nuestro. La genealogía de sus personajes es tan fuerte que poseen una “traducción implícita” que funciona como rúbrica conceptual para abrir mercados.

La formación de departamentos de desarrollo con *Readers* competentes estimulando las presentaciones espontáneas y marcando una estandarización necesaria para la presentación de proyectos -puedo asegurarles que en este país hay mas formatos de guión de los que uno se pueda imaginar- que marquen las pautas y den señales de sus propias necesidades, son objetivos básicos para mejorar nuestras historias y para una proyección internacional.

El arte del guionista es intrínscico a los avances técnicos. La formación de guionistas a veces divorcia la técnica cinematográfica, redunda en vano en lo literario y reprime lo visual. En verdad el primer error gramatical de un guionista se cuenta a partir de su desconocimiento del medio técnico y de la creencia liberadora de la improvisación. Se instaló, junto a la proliferación de cámaras digitales livianas, la premisa

de lo espontáneo, del registro directo con una tranquilizadora asociación de ideas en postproducción, evitando todo contacto con lo predeterminado que brinda el guión. No sería yo un descreído de esta técnica sino hubiera visto los desafortunados resultados y el débil aporte diegético a la narrativa filmica contemporánea. El valor de la obra se reduce a un estado de búsqueda, de ensayo que debería quedar en la anécdota de un aula o en el registro particular y específico de una bitácora exploratoria.

### **Tendencias**

Un ejemplo de marco potencial es la Televisión Interactiva. A pesar de que aun se muestra con mucha cautela en los mercados latinoamericanos, la tendencia indica que avanza de manera inevitable. Y las aplicaciones no se harán esperar: *E-commerce* -comercio electrónico a través de la pantalla-, juegos interactivos, acceso a Internet, publicidad específica, solicitud de video por demanda y programación *paper-view* en tiempo real son sólo algunas de las alternativas y las más desarrolladas hasta la fecha.

El negocio no es menor y está en pleno crecimiento. Las principales emisoras del mundo trabajan muy fuerte en la inclusión de aplicaciones de televisión interactiva y los mercados latinoamericanos han mostrado señales de querer moverse hacia allí.

La industria de la TV y la cinematografía en América latina está procesando su atención hacia la evolución del *High Definition*. Los soportes de cinematografía digital han tomado pie firme en el mercado de producción de comerciales y de mixtura filmica mientras las más importantes fábricas de telenovelas empiezan a producir en HD, y en los mercados más grandes se abre la posibilidad de que aparezcan producciones deportivas en alta definición –que la mayoría de usuarios verá en SD, SD analógica, claro. Esta interacción técnica implica que de ahora en más podamos tener dos tipos de guionistas, el guionista tradicional y el guionista compatible.

El guionista tradicional lejos de desaparecer y/o constituirse en una tipología en desuso será aquel que este bajo modelos artísticos-literarios sin conciencia del negocio y los horizontes tecnológicos y que necesitará de otros guionistas más allegados a la técnica para ser parte de una segunda etapa de trabajo de reescritura, conforme a los soportes técnicos interactivos que requiera la historia. El guionista compatible es aquel capaz de interpretar la mayoría de los cambios tecnológicos y aplicarlos a su arte de contador de historias. Un ejemplo: La interactividad o lo espontáneamente digital necesitará de un guionista *in situ*, capaz de resolver problemas de contracción de una historia en el preciso momento de su grabación. Aunque este escenario es reciente y necesita aun consolidación, el guionista compatible, deberá construir historias a base de productos conexos, o pedidos espontáneos derivados de votaciones digitales con espectadores cautivos, o partiendo de específicos FX o SFX -Efectos especiales o efectos de sonido- desde señales nativas de telefonía celular que en un futuro cercano demandará

un circuito personalizado con programación codificada y en una década será el responsable de diseñar juegos de realidad virtual de acuerdo a un perfil prediseñado. El espectador pronto cambiará de nombre y se lo llamará *usuario, jugador, participante* o se reducirá simplemente a un *secret code*. La sensación de realidad que puede trascender en la interactividad conducirá al guionista compatible a tener que satisfacer historias desde diarios íntimos de los personajes creados, hasta crear sus propios mails y devolver mensajes con el virtual pensamiento de su personaje, alternar posibles destinos, obstáculos y multiplicar conflictos a una velocidad mayor y... disponer de un lugar dentro de la historia para un usuario solicitante. Uno de los casos más llamativos donde los guionistas compatibles empezaron a abrir fronteras fue con la historia digitalizada de episodios por la Web de lo que se llamó *El Cuarto de Rachel*. El concepto es: Rachel, una muchacha de diez y seis años, está pasando por un momento turbulento en su vida y, sintiéndose perjudicada y traicionada por su entorno decide pedir ayuda a extraños. Ella instala *webcams* alrededor de su cuarto y crea un *blog (Web log)*, donde ella anuncia las web conferencias, junto con su diario y una tabla del mensaje. Todas las tardes Rachel va en línea para charlar con “los amigos del cyber,” solicitando su apoyo y consejo.

Aunque el *Cuarto de Rachel* era de hecho una historia fabricada en serie, escrito y dispuesto sobre un nuevo soporte, Rachel tomó la tridimensión de un personaje real, el drama se tornó un pedido desesperado de una muchacha que usa la red para solucionar un problema y así lo creyeron cada uno de los usuarios-espectadores que entraban al *website*. Salvo los mensajes mandados por correo por los visitantes todo era ficción. ¿Pero si Rachel era ficción, cómo tomó parte en estas charlas? El guionista se encargó de cada frase, respuesta, problema, obstáculo y nuevos conflictos de Rachel. Nacían nuevos conflictos a partir de las tendencias y de los consejos propuestos por los visitantes al sitio.

Y ¿fueron los visitantes regulares al sitio, convencidos que Rachel era una persona real, que se mostraron solícitos y particularmente interesados con sus problemas. Los visitantes tomaron el estado de realidad propuesta por el guionista desde un soporte más permisivo para contemplar una historia sin inhibiciones ni prejuicios?

Las alternativas son infinitas. El Ejército americano desarrolló recientemente un guión de realidad virtual llamado *DarkCon* para entrenar a soldados. Poniéndose un auricular especial, el aprendiz puede tomar su parte en un juego de una misión en Europa Oriental donde una guerra civil está teniendo lugar y bajo la premisa de desactivar armas nucleares.

El sentido de realidad aumenta con las variables técnicas, por ejemplo, él puede oír sus propios pasos, otros chapotean en el barro cuando él serpentea a través de la alcantarilla; las ramas chasquean cuando él entra en el bosque y sus pasos golpean más rápido cuando empieza a correr. El guión incluso esta diseñado con la complicidad de un *scent necklace*

algo así como un aro de olor instalado alrededor del cuello que interactúa por una señal con las distintas secuencias donde el olor es parte del drama. Todos estos recursos están escritos en el guión y son articulados con la historia dentro de variables de puntuación, es decir, el guión está escrito en base a los errores y aciertos del usuario.

Esta técnica de combinar una historia y un *game* para crear una realidad sintetizada pertenece a un género en evolución de narración digital llamado ARG, o *Alternate Reality Game*. Los participantes de estas historias confluyen en la excitación de estar presentes ante sucesos reales y poder modificar el curso del destino de sus personajes.

El quiebre de la cuarta pared.

Actualmente, casi cualquier persona puede adquirir

una cámara con calidad *broadcast* y un sistema de edición, y llamarse productor. Dicho fenómeno comenzó a verse años atrás en la guerra del Golfo y más recientemente en Irak, donde los periodistas, en condiciones muy adversas, prácticamente se han convertido en hombres orquesta, reportando, capturando las imágenes, grabando el sonido, editando las notas y finalmente enviándolas para ser transmitidas. Todo con su XL1 y su pequeña *laptop*. Hoy se espera que una sola persona sea experta en estas funciones, lo que años atrás hubiera implicado un equipo completo de producción con años de entrenamiento. La única manera de involucrarse en el proceso es desde el perfeccionamiento global del guionista compatible hacia cánones capaces de multidimensionar su arte.

### **Bibliografía**

-*Tales from the Digital Frontier: Breakthroughs in Storytelling* by Carolyn Handler Miller. Writerstore, Febrero 2004.  
-*Secrets of Blockbuster Movies - Part IV - Deep Structure* by John Truby. Writerstore, Enero 2002.

-Revista TV & Video, Diciembre 2004.  
-La Nación, Espectáculos, Febrero 2004.  
-Abcguionistas Entrevistas, edición digital, 2004-01-28.