

El rol del guionista y su posición en el campo de la animación en Chile

Alumno: Pedro Ascui Fenner

Profesor guía: Juan Pablo Silva-Escobar

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

Resumen: Esta investigación tiene el propósito de situar la posición del guionista en la industria de animación, desde la perspectiva teórica de Pierre Bourdieu. En este sentido, se compara su relación con los otros cargos, con el objetivo de posicionarlo en el campo, a la vez que se estudian las problemáticas presentes en esta dinámica. Para cumplir con estos objetivos primero se estudió, con detenimiento, la teoría de los campos. A continuación se indaga en el origen del guionista en el cine estadounidense, haciendo un contraste entre las particularidades del dramaturgo y el guionista. Luego, se profundiza en la posición y valor simbólico tanto del guionista estadounidense como del chileno, estableciendo una comparación basada en las características de cada campo. Finalmente, se exponen las conclusiones, las cuales abordan la tesis inicial y la expanden.

Palabras clave: Guionista, campos, capital social, capital cultura.

Abstract: This research has the purpose of locating the position of the screenwriter in the animation industry, from the theoretical perspective of Pierre Bourdieu. In this sense, his relationship with the other positions is compared, with the aim of positioning him in the field, while studying the problems present in this dynamic. To meet these objectives, first the theory of fields was studied in detail. Next it investigates the origin of the screenwriter in American cinema, making a contrast between the particularities of the playwright and the screenwriter. Then, the position and symbolic value of both the American and Chilean screenwriters are explored, establishing a comparison based on the characteristics of each field. Finally, the conclusions are presented, which address and expand the initial thesis.

Keywords: Screenwriter, fields, social capital, cultural capital.

Introducción

Los guionistas trabajan en el punto de partida de una producción; esto es, la labor que realizan se sitúa como el primer paso de esta. Estos escritores preparan el guion con la mayor cantidad de detalles posibles, para que el lector, (específicamente el director) pueda visualizar y entender las acciones y emociones que se desarrollan dentro de la historia. Este proceso resulta muy similar al de la creación de obras literarias más convencionales, por llamarlo de alguna manera, tales como una novela o una obra dramática y por esta razón se ha llegado a considerar el guion una forma de literatura. La creación de un guion conlleva un proceso de escritura igual de arduo y reflexivo; normalmente se trabaja en al menos tres borradores hasta que el director y/o productor estén conforme.

Por otro lado, la valoración del trabajo de un guionista, ya sea mencionándolo en los créditos o como consecuencia del prestigio de trabajar con directores reconocidos, puede tener repercusiones en su carrera, ya sea en términos de remuneraciones en otros proyectos o simplemente la posibilidad de ser considerado para otros trabajos. En este sentido, se debe destacar que muchas veces se contrata a un director que tenga un gran nombre dentro de la industria del cine (por ejemplo el caso de George Lucas que no solo dirige sus películas, sino que también escribe el guion); sin embargo, en la mayoría de los casos se trata de guionistas "Free Lancers", que muy pocas veces son contratados, a menos que se trate de una gran empresa como Disney o Pixar. Es decir que quienes no tienen contrato tienen que trabajar en

más de una producción a la vez para tener un ingreso que les permita un sustento. Con el objetivo de entender la posición de poder del guionista en una producción animada, se analizarán de forma crítica fuentes secundarias como libros especializados, crítica de cine y entrevistas, a partir de los cuales se deducirá el capital simbólico del guionista desde diversas perspectivas.

Existen varios autores, especialmente anglófonos, que han reflexionado acerca del tema central de esta investigación. Rob Moreland en la reflexión incluida en el volumen *Writer's Perspective: The Stiletos Stay in the Picture* (Diciembre 2008), describe la frustración del desempeño de un guionista, en tanto, señala él, no se recibe un pago monetario justo ni acorde a la labor que realiza, si su nombre no aparece en los créditos de la película. Moreland describe como otra situación de desventaja para el guionista, aquellas dinámicas en algunas organizaciones, en las cuales los productores siempre tienen la palabra final, incluso aunque esta haga que el guion pierda coherencia. Por otro lado, el autor Shang-Te Tsai en su libro *An Intelligent Recommendation System for Animation Scriptwriters' Education* (Abril, 2015), explica cuán detallado es preciso que sea el guion, de manera de que funcione efectivamente en la producción de una película animada. Shang-Te Tsai también pone atención sobre las bases, la importancia de contar con una idea general, al igual que un principio, desarrollo y final de la historia. En una mirada algo más específica, Paul Wells en *After Hitchcock: Animation – 'the bastard form of writing'* (Septiembre, 2018) reflexiona acerca de la técnica del guion cinematográfico de Alfred Hitchcock, la cual se basaba en describir varias acciones. Esto último, según Wells, es posible de ser aplicado al cine de animación, sin perder de vista la creencia de Hitchcock, según la cual, cada movimiento en el guion debe tener relevancia.

El interés por llevar a cabo esta investigación surge en parte porque, según la revista especializada *Scriptmag* (Mandell, 2017), en los Estados Unidos, de 10.000 guionistas de cine, tan solo un 48% de ellos están trabajando en su oficio. Este dato indica que hay una gran tasa de desempleo de guionistas; lo cual se debe en muchos casos a que se filman películas sin contar con un guion. Ahora bien, según la información obtenida a través de entrevistas realizadas a gente que ha trabajado en proyectos animados chilenos, en la investigación previa para este ensayo, resulta evidente que el guion normalmente se produce por profesionales que han trabajado en proyectos "Live Action" y que no saben transmitir las emociones o gags que les gustaría a los directores. Del mismo modo, se señaló que tener un guionista se ha convertido más en una formalidad que en algo considerado necesario para la producción, pues como se mencionó anteriormente, el proyecto se inicia directamente con el proceso de storyboard. Respecto a Estados Unidos, en el caso, por ejemplo, de *Steven Universe: The Movie*, tampoco se contrató un guionista. Según Ian Jones-Quartey (Director creativo, *Steven Universe*, 2013):

Steven Universe no se crea a partir de guiones. Nuestro programa no tiene guionistas. Tenemos dos editores de historias talentosos que primero crean premisas flexibles y esquemas de ritmos de la historia, que marcan el tono y la trama general. Más allá de eso, toda la escritura y el diálogo son manejados por artistas del guion gráfico. Debido a que Steven Universe tiene muchos chistes visuales, secuencias de acción estilizadas y expresiones de personajes específicas, sería imposible que se escribiera en un guion; NECESITAS dibujos para escribir la historia. (Director creativo, *Steven Universe*, 2013, blog de Ian Jones-Quartey.)

Esta investigación tiene el propósito de ver las relaciones de poder en un proyecto animado, concentrándose en el caso del guionista. Esto se verá a partir de la teoría de los campos y del concepto de capital simbólico planteado por Pierre Bourdieu. Se analizará la posición del guionista, es decir, su capital simbólico, utilizando la conceptualización de Bourdieu aplicada en el campo cinematográfico de Animación Digital, en otras palabras, cuánto prestigio se le concede al compararlo con otros agentes del mismo campo. Del mismo modo se explicará su autoridad dentro de un proyecto animado, además de poner en relación su importancia con quienes desempeñan otros roles en la producción. Según queda expuesto en la teoría de Bourdieu, acerca de los campos sociales, antes mencionada, se describe que un campo es un espacio de juego en donde se establecen luchas entre agentes por un capital simbólico, el cual le da autoridad y prestigio a los participantes. A la vez, en este contexto, existen instituciones con ciertas reglas, que varían según el campo, a las cuales los agentes tendrán que adaptarse para poder competir, disputar un capital simbólico y tener más prestigio (Bourdieu 1997). De manera más específica en el subcampo de animación, existen varios participantes, tales como los directores, animadores, productores y guionistas. Para efectos de este ensayo se considerarán entrevistas a nombres relevantes en el mundo de la animación, como Carlos Laporte y Camilo Román, analizando cuál es la posición, prestigio y autoridad del guionista para cada uno de ellos. En otras palabras, se trata de hacer dialogar la teoría con la realidad.

En otras palabras, una gran parte de las producciones no considera al guionista como un cargo necesario dentro de las producciones lo cual resulta un problema, pues en términos de organización de un proyecto, el guion deviene una de las primeras tareas que se deben cumplir para luego no perder tiempo de producción mientras se reemplaza completamente en el acto de crear un storyboard. En el caso de *Steven Universe: The Movie*, se menciona que trabajaron con dos editores de historia, ni siquiera les dan el nombre de guionista, siendo que ese es básicamente su trabajo y con tiempo suficiente, el guionista puede, sin ningún problema transmitir las acciones y expresiones de un personaje.

Por otro lado, una situación relativamente opuesta a la anterior es el caso de la producción de Disney, *Big Hero 6*, fue un trabajo llevado a cabo con un grupo de guionistas, el cual recibía constantemente instrucciones y feedback. De esta manera, los guionistas tuvieron muchas más oportunidades de alcanzar un resultado satisfactorio para el director, pues como mínimo escribieron seis borradores antes de llegar a un guion que transmitía todas las emociones requeridas por el director. De este modo, queda en evidencia el contraste del rol del guionista entre dos grandes producciones estadounidenses como *Steven Universe: The Movie* y *Big Hero 6*.

Ahora bien, respecto al escenario local chileno, es posible afirmar que por lo general, muchas producciones que cuentan con un mayor presupuesto suelen dar solo una oportunidad al guionista para desarrollar su texto y luego su aporte es ignorado, ¿Acaso se contrata al guionista solo para desvirtuar su obra?

Conceptualización de Bourdieu.

Para analizar la posición del guionista dentro de la producción del cine animado, resulta esclarecedor recurrir al tipo de análisis sociológico planteado por Pierre Bourdieu. En su libro *La distinción*, introduce la noción de campo, explicando que en las diferentes prácticas

sociales las personas tienden a agruparse o a alejarse en relación estrecha con la posesión o no de tres tipos de capitales (económico, cultural y social). También explica que la distribución de los recursos que están en circulación es desigual, por esto, el espacio social deviene asimétrico y jerárquico, al cual llamó “campo”. Para ejemplificar la noción de “campo”, Bourdieu elabora diversas analogías, tales como un mercado, un espacio de juego, un campo de lucha, un campo magnético, un centro gravitatorio y un microcosmos, entre otras. (Bourdieu 2002, p.113)

Según lo anterior, para Bourdieu la noción de “campo”, entonces, se entiende como un sistema de relaciones donde las personas involucradas -los agentes- están posicionadas o distribuidas en función directa con los capitales que poseen. Estos capitales pueden ser bienes simbólicos, bienes materiales o bienes sociales:

Se puede representar así al mundo social en forma de espacio (de varias dimensiones) construido sobre la base de principios de diferenciación o distribución constituidos por el conjunto de las propiedades que actúan en el universo social en cuestión, es decir, las propiedades capaces de conferir a quien las posea con fuerza, poder, en ese universo. (Bourdieu 1990, p.205).

En otras palabras, según Bourdieu, la “sociedad” o el “espacio social” corresponden a un conjunto de “campos” relativamente autónomos (los campos científico, artístico, periodístico, religioso, jurídico y político, por ejemplo). En este sentido: “Los agentes sociales son el producto de la historia, de la historia del campo social en su conjunto y de la experiencia acumulada por un trayecto dentro de un subcampo específico.” (Bourdieu y Wacquant, 2005, p.119), donde existen relaciones de jerarquía entre ellos, de cercanía, de lejanía. En el contexto de este ensayo, se sitúan, considerando la perspectiva de la teoría de Bourdieu, agentes de la producción cinematográfica como un subcampo dentro del campo de la producción cultural. Por tanto, estamos hablando de un subcampo relativamente reciente que debe luchar por el reconocimiento dentro de un ámbito social consagrado. En ese sentido, la aparición del cine se ha considerado una modificación del campo artístico que genera nuevas posiciones y una redefinición de las estrategias:

“Es por eso que existen zonas difusas y de tensión en el espacio social que son el lugar de una multitud de fenómenos dispares de desclasificación y reclasificación.” (Pinto, 1998, p.185)

Ahora bien, el objeto de estudio de este ensayo consiste en reflexionar acerca de la posición del guionista en el campo de la animación, teniendo en mente las nociones ya expuestas de Pierre Bourdieu. Es necesario, por lo tanto, abordar diversos puntos relevantes. En primer lugar, al intentar ubicar el subcampo del cine y, más específicamente, el del cine de animación, dentro de la estructura social, de inmediato se revela uno de esos fenómenos de desclasificación y reclasificación que Bourdieu identifica como uno de los elementos de las luchas al interior de los campos. Cabe, entonces, examinar el debate acerca de si la dramaturgia es un tipo de escritura de guion y si existen o no diferencias entre un dramaturgo y un guionista. Esta relación se encuentra ineludiblemente atravesada por esta competencia por una posición de prestigio, por el valor simbólico que un subcampo (el teatro) defiende frente a otro (el cine), situación que los pone en disputa. Respecto a lo anterior, una búsqueda en internet revela que, según algunas páginas web especializadas, como *Scriptmag*, en su

informe *Playwriting vs screenwriting – Is Your Story a Play or a Screenplay* (Peditto, 2021), que la diferencia entre uno y otro oficio es exclusivamente técnica: para escribir una obra de dramaturgia se necesita tener claridad acerca de los espacios de actuación para dejar paso a los intermedios; se tiene también que limitar el número de escenas, además de tener en mente el número de personajes en la escena. Es decir, se recalcan las diferencias del dramaturgo frente a las mayores opciones del guionista. En contraposición, desde el campo del teatro se señala: “Un dramaturgo es un escritor de dramas, y, por extensión, quien escribe obras de teatro u obras dramáticas, si bien ambos conceptos (drama y teatro) no son sinónimos ni siempre son coincidentes” (Grupo teatrojerez, 2008). El artículo recién citado, además explica que los términos de dramaturgo y guionista no son sinónimos. En otras palabras, aquí se recalca la especificidad del dramaturgo como autor conocedor de los códigos propios del teatro, recalcando la histórica legitimidad cultural de este. La comparación anterior valida la aproximación de Bourdieu para analizar la posición del guionista, en tanto, no solo revela la lucha entre dos subcampos, sino también el cómo la irrupción de nuevos agentes pone en tensión las reglas del juego dentro de un campo.

Al considerar a los guionistas y dramaturgos como agentes dentro de subcampos particulares -el cine y el teatro respectivamente- queda a la vista que si bien sus roles son semejantes, la posición que ocupan varía sustancialmente. Siglos de historia proveen una lista de reconocidos y prestigiosos dramaturgos, desde la antigüedad clásica hasta la actualidad. Si bien el teatro es un arte performativo y la puesta en escena es efímera, lo que se conserva es el texto. Lo que escribe el dramaturgo pasa a ser considerado literatura, está hecho con la intención de ser actuado en un espacio escénico y puede volver a interpretarse una y otra vez. Si bien eso no significa que el dramaturgo haya sido siempre autónomo, en tanto durante buena parte de la historia sus obras dependieron de los mecenazgos y las imposiciones que estos demandaran, sus obras adquieren vida propia. En contraposición, muy pocas veces se vende un guion en formato de libro; lo habitual es que este sea leído exclusivamente por los directores y los productores. El guionista normalmente es contratado en una producción para crear una obra, la cual está subordinada a las limitaciones del presupuesto, las restricciones del productor y a la visión creativa del director (Litman, 2018).

Si al análisis anterior le sumamos otros antecedentes, es posible arribar a reflexiones relevantes. Por ejemplo, no perder de vista que el capital económico invertido en el cine es mucho mayor que el del teatro. Un ejemplo a mencionar es el híbrido de animación y live action *Avatar* (James Cameron, 2009) que recaudó US\$2,810,779,794, solamente durante su tiempo en los cines, sin contar todas las ventas de dvds o blurays (cabe destacar que, normalmente, las películas solo están por unos meses en cines, mientras algunas obras de teatro han estado décadas presentes), lo cual tributa al creador James Cameron. Esto lo convierte en un director “taquillero”, con mayores posibilidades que otros agentes de obtener financiamiento para sus próximos proyectos; por tanto, en base a los conceptos de Bourdieu, con mayor capital simbólico dentro de su campo.

Por otro lado, la obra de teatro, *To Kill a mocking bird* -adaptada de la novela homónima de Harper Lee, 1960- recaudó \$ 1,702 millones de dólares. El poseedor del récord anterior, *All the Way*, escrito por Robert Schenkkan en 2012, recaudó USD\$ 1.623 millones en la semana del 22 de junio de 2014 (Ferro, 2019), sin embargo al revisar el listado de sus obras es evidente que eso no tuvo consecuencias en su trabajo como dramaturgo (Britannica, 2021).

Considerando estos aspectos, es posible deducir que el campo de la dramaturgia y el campo cinematográfico tienen cada uno estructuras distintas, en tanto el prestigio depende de una combinación diferente de los distintos capitales. Indudablemente, el cine en general apunta a convocar a un público masivo, con el objetivo de obtener mayores ganancias, pero al mismo tiempo recurre a estrategias para aumentar su prestigio cultural con renombrados festivales de cine. El teatro, por su parte, atrae a un público reducido, pero fiel. En términos locales, según artículos especializados, solo un 14,2% de la población chilena afirma ir al teatro, también se afirma que “el teatro ha ido profundizando el nivel de fidelización de sus espectadores y que en el lugar de sumar nuevos públicos durante los últimos años ha fortalecido más bien la asiduidad de quienes han incorporado previamente el hábito de asistir a presentaciones escénicas.” (Ibacache, J., 2018) La misma publicación entrega los resultados de la Encuesta Nacional de Participación del año 2017, ante la pregunta de por qué no se asiste al teatro “Un 46% dijo no asistir ‘porque me aburren’, seguido de un 15% que argumentó ‘porque no las entiendo’ y un 12% ‘porque no me gusta salir’ y ‘no las conozco’.” (Ibacache, 2018) Como el mismo artículo hace notar, esto coincide con los estudios de Bourdieu respecto a que determinados consumos culturales están asociados a grupos hegemónicos, en tanto se entiende que se trata de gustos cultivados que requieren un alto capital cultural. (Bourdieu, 2002)

Aun cuando el campo del arte ha variado enormemente en las últimas décadas, su aura de legitimidad sigue asociada a la negación del éxito económico y al grado de sofisticación del público que lo consume (Bourdieu, 1997). No es objetivo de esta investigación profundizar en ese análisis, pero es necesario hacer hincapié en la idea de que la aparición de nuevos agentes dentro de un campo pueden modificar las reglas de la lucha al interior de este, modificando el valor relativo de los distintos capitales que otorgan capital simbólico. (Bourdieu y Wacquant, 2005) Si bien lo señalado anteriormente podría sugerir que se está produciendo un cambio en el campo, por el momento la dramaturgia y el cine pertenecen a subcampos diferentes, en tanto las reglas que operan en su interior y que le otorgan distinto capital simbólico a los agentes que lo componen, son distintas.

Para el objetivo de este trabajo, lo interesante es destacar que dentro del campo de la producción cultural, el cine:

[...] se consolida de una manera organizada en torno al espectáculo de la producción y proyección de imágenes en movimiento desde la racionalidad burguesa, manteniéndose, desde entonces, la idea de mercancía, subordinada al campo económico. En este sentido, la obra fílmica se considera una mercancía abstracta, pero debe cumplir con la lógica de un producto que debe venderse en el mercado. Por tanto, en su concepción como industria, demanda un sistema de trabajo que involucre a muchos profesionales especializados y, por lo tanto, una división específica del trabajo. (Almeida, 2016, p. 221)

Por lo tanto, al momento de analizar la posición de los agentes en el campo cinematográfico resulta indispensable considerar el cine como un producto esencialmente industrial y que depende de dos factores: el dinero y el oficio.

El origen del guionista y su posición en el campo del cine y animación.

Centrándonos entonces en nuestro tema específico, empiezo por analizar el recorrido del rol del guionista en el cine de animación. George Méliés (1824-1912) fue uno de los pioneros más importantes en el cine, trabajó en más de 400 películas, sin embargo, sus orígenes surgen en el teatro que compró, llamándolo Robert Houdin. Méliés hizo uso de su experiencia como ilusionista para poner en escena las obras y fue esta misma experiencia la que llevó a la industria del cine, en la cual trabajó desde 1892 hasta 1912. Con la cámara y su experiencia como ilusionista pudo incorporar técnicas cinematográficas utilizadas hasta el día de hoy, tales como Stop Motion, Slow Motion, Fade-Out, entre otras. Durante sus años de trabajo en el medio, produjo, según varios historiadores, uno de los primeros guiones para su obra en *Viaje a la Luna* en 1902. (Buss, 2020)

En el mismo año del retiro de Méliés, Thomas Harper Ince (1863-1912) surgió como un gran productor de cine que presentó nuevas formas de producir una película, destacándose por lo detallista que era en cuanto a la planificación de estas. Uno de los aspectos que incorporó, que constituye un hito en la historia del cine, fue empezar a exigir a los directores un guion más elaborado de lo que se había escrito antes. Gracias a la complejidad que esperaba, el guionista comenzó a ser más valorado dentro del campo cinematográfico y de esta manera, en poco tiempo los guionistas comenzaron a componer dos tipos de guiones: uno literario, en el cual se escriben todos los diálogos sin necesidad de detallar el tipo de plano que se utiliza; y el cinematográfico, en el cual se detalla un esquema de los planos de la película y las secuencias. El rol del guionista consiste entonces, esencialmente, en producir un texto que sirve como base del resto de la producción de una película. El guion pasa por varias revisiones, según las cuales se le pide al escritor que incorpore las sugerencias hechas por el director y el productor hasta llegar a un resultado final.

El uso de guionistas se empezó a considerar, con el paso del tiempo, sumamente necesario dentro de la industria. En 1916 se habían producido alrededor de 21 mil películas, varias de las cuales estaban basadas tanto en literatura clásica como en hechos históricos, como *The Loves of Queen Elizabeth* (1912), que contaba con un guion escrito por Émelie Moreau. Entre la década de 1920 y 1950 hubo un auge en la producción de proyectos audiovisuales que, influenciados por las técnicas de producción de Thomas Harper, en su mayoría usaba un guionista. En este contexto, para hacer referencia específica al surgimiento del desarrollo de la animación como un subcampo del cine, es necesario mencionar que durante los años veinte surgieron varias productoras que están presentes hasta el día de hoy como *Lasky corporation* (1927), luego renombrada como *Paramount Pictures* y, por supuesto, una de las empresas de animación más reconocidas, *Disney Brother Pictures* (1920). En un principio, los mismos directores escribían los guiones, como se puede apreciar en los primeros cortos de Walt Disney como *Steamboat Willie* (1928). Pronto se empezaron a necesitar guionistas para proyectos más grandes como *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), película que, como en el cine live action, hacía su propia interpretación de una obra literaria para lo cual trabajaron ocho guionistas en total. A la vez que empezaron a surgir más empresas que hacían cortos, de modo que en el área de la animación se fueron necesitando más guionistas. El éxito de las películas animadas hizo que *Paramount Pictures*, que en un principio no las producía, empezara a elaborar cortos animados como *SUPERMAN CARTOON: The Mechanical Monsters* (1941). En definitiva, el desarrollo, tanto del campo cinematográfico en general

como de la animación en particular, conlleva un aumento de la demanda de productos audiovisuales y, como consecuencia, mayor necesidad de guionistas.

Hoy en día ya es un hecho utilizar a un guionista para una producción animada. Sin embargo, se fueron incorporando también otras técnicas para desarrollar una historia, como en *Steven Universe: The Movie* (2019), en la cual en lugar de utilizar un guion, se utilizó solo el storyboard (Quartey, 2013). Además surgieron otras problemáticas para el guionista, como, por ejemplo, que trabaje en la elaboración de un guion que luego es transformado completamente por el equipo de storyboard. Básicamente, esto último es una dinámica propia de la lucha entre agentes en una estructura jerárquica. Sin embargo siguen existiendo producciones, sobre todo cuando se trata de grandes empresas, que respetan de gran manera el aporte del guionista, al considerarlo como necesario antes de desarrollar las otras etapas de la producción. Esto ocurre, por ejemplo en el caso de *Monster University* (2013) y *Big Hero 6* (2014), en las cuales se les dio a los escritores el tiempo de concretar un guion en el que estuviera todo lo que el director y los productores esperaban de este. En la entrevista *Dan Gerson And Robert Maird at the World Premire of Monsters University* (Gerson y Maird, 2013) se explica que para escribir un guion se trabaja con el tiempo para producir algo que todo el equipo ambiciona, lo cual les permite a los guionistas reescribir lo que produjeron por lo menos seis veces. Robert L. Baird explica que siempre es un desafío escribir películas animadas, sobre todo productos audiovisuales que nunca se han hecho antes, como por ejemplo, hacer funcionar el género de súper héroes con una película clásica y familiar de Disney (Baird, 2014). En sus propias palabras: "Eso fue aterrador para nosotros y emocionante para nosotros, porque ¿cómo se fusionan dos géneros que honran las películas de superhéroes y las películas de Disney? Y eso fue un desafío. Y las películas de Disney realmente hacen que la gente se preocupe por los personajes", lo cual no hubiera sido posible, si no les hubieran dado tiempo suficiente para reescribir el guion tantas veces como fuera necesario.

La posición del guionista en la animación

Al momento de analizar el trabajo del guionista, resulta importante examinar primero el contexto en el cual lleva a cabo su labor, es decir, considerar para quién trabaja, los métodos de trabajo y las condicionantes de la escritura de un guion. En este sentido, la artista visual y guionista argentina Cyntiamilli Santillan afirma, respecto a la posibilidad de vender una idea original, lo siguiente: "Normalmente, los guionistas trabajan ya bien sea en casa, dando forma a su idea inicial, en los estudios de producción, desarrollando toda la trama por completo." (Santillan, 2019) Además Santillan aclara que, usualmente, para la producción de una serie o película, el guionista es contactado por la productora o, en caso de una serie, muchas veces por la misma cadena de televisión. Esta dinámica implica que el contenido que se desarrolla a través de la escritura, muchas veces es dictado por los productores, directores o una cadena de televisión. A su vez, el escritor William Goldman aclara que un guionista no cuenta con la libertad de escribir según su estilo e iniciativa, sino que está limitado por las instrucciones que reciba del director y/o productor. Del mismo modo, el guionista debe tener en mente, de manera constante, a los actores que van a interpretar el papel; este factor también persiste en el caso de la animación por las voces que se utilizarán en el guion. Como ejemplo de esto último, es posible mencionar la película *Shrek* (2001, Jenson), para la cual se

reescribió el guion completamente con el fin de utilizar de mejor manera la voz de Mike Myers en la película.

Por otro lado, Goldman reafirma este punto, señalando que en cualquier proyecto audiovisual, siempre habrá problemas que resolver y uno no menor es la valoración que se hace de los actores cuando se trata de nombres reconocidos:

En el mundo del guion, no solo estás terriblemente limitado en cuanto a qué tema es viable; su tratamiento de ese tema está infinitamente más restringido por el poder de la estrella. Es por eso que realmente creo que si todo lo que haces con tu vida es escribir guiones, en última instancia, denigra el alma. (Goldman, 1983, p.38)

Respecto a esto último, afirma que trabajar en el campo de cine-cine animación, implica que la creatividad del guionista se vea determinada por varios factores (tales como la expectativa en cuanto a la rentabilidad, las indicaciones del director y los actores, entre otros), los cuales lo pueden hacer sentir denigrado frente a otros agentes con mayor capital simbólico. Goldman también relata que ha escrito cientos de guiones, pero desde su perspectiva la calidad no incide, necesariamente, en su venta.

Goldman, de hecho, señala que solo ha visto la mitad de sus guiones en la pantalla, en una producción. Reafirma que las variantes de aceptación de un guion son tantas que termina muy agotado, escribiendo sin saber si sus guiones saldrán a la luz o no. Describe que un guion normalmente demora seis meses en ser escrito, en sus propias palabras:

El productor lee el guion, sugiere cambios, los cambios son hechos y luego va al estudio. Los ejecutivos del estudio leen, se reúnen, reflexionan, se encuentran con algunos más, antes de decidir con el pulgar hacia arriba o hacia abajo. La mayor parte del tiempo, la respuesta es negativa. (Goldman, 1983, p.200)

Es importante notar, que quienes dictan cómo va ser el guion, siempre son el director y el productor, que a su vez también son agentes luchando dentro del campo: "Una vez que un director es contratado, entra en un combate permanente y significativo con el productor. Se sonríen mucho el uno al otro, como las mangostas sonríen a las cobras en ocasiones" (Goldman, 1983, p. 201)

El primer paso importante para desarrollar un guion consiste en saber de qué trata la historia, cuál es el tema: "Primero se busca el tema; luego se estructura la idea (...) ¿De qué trata su historia? Defínala. Artícualela. Luego se estructura la línea argumental" (Field, 1984, p.14). El manual también propone o sugiere una cierta organización, respecto de las secciones e hitos del guion: "haciendo un tratamiento de cuatro páginas en el que se concentran en el final, el principio y los dos primeros plot points o puntos argumentales" (Field, 1984, p.14). A propósito de la necesidad de mantener la coherencia en el hilo narrativo del desarrollo argumental, Field señala lo siguiente:

Un guion sigue una línea de acción narrativa determinada, concisa y ajustada, una línea de desarrollo. Un guion siempre se mueve hacia delante, siguiendo una dirección, hacia la resolución. Hay que mantener el rumbo a cada paso del camino; cada escena, cada fragmento tiene que llevarlo a alguna parte, haciéndolo avanzar en términos de desarrollo argumental. Resulta muy fácil perderse en el laberinto del proceso de escribir día a día. (1984, p.14)

En la introducción Field especifica cuán importante resulta que se lleve a cabo una biografía de los personajes, para poder conocerlos mejor y saber qué palabras dirían según como fueron criados: "la tarea consiste en escribir las biografías de los dos o tres personajes principales" (1984, s/n) luego de ello, se escribe, entonces, la historia en una estructura de tres actos: principio, desarrollo y final. Por supuesto, el proceso no llega hasta ahí, pues luego resulta necesario reescribir para tener en mente siempre el tema principal de la historia.

El guionista en Chile

Ahora bien, en el caso específico de Chile, cuando comenzaron a surgir series originales como *Diego y Glot* (2005) se utilizaba un guion técnico y en el caso de *Los Pulentos* (2005) se usaba a dos guionistas. Por otro lado, en casos más recientes, como *Puerto Papel* (2015), se utilizan guionistas, por lo tanto se puede apreciar a primera vista que el rol, en ciertos sectores de la industria en Chile, sigue siendo la base para la elaboración de un producto audiovisual. El animador chileno, Carlos Laporte, quien fue entrevistado para este ensayo y quien ha trabajado en productos tales como *NanoAventuras* (2014) y *Nahuel y el Libro Mágico* (2020), señaló lo siguiente:

Lo que he visto, donde he trabajado, no se usan mucho [los guionistas], pues la mayoría ha trabajado y está acostumbrado a trabajar en Live Action; al final lo que termina siendo es más una especie de escaleta, una guía argumental. Yo no creo que sea un problema del guionista, creo que deben haber más guionistas especializados dentro del área de animación, porque no es lo mismo hacer guiones de animación que para Live Action, ya que los chistes resultan súper aburridos y los gags muy poco cartoon. Cuando si se hace un guion, queda claro que queda destrozado dentro de la producción, se transforma completamente la historia cuando pasa al equipo de storyboard, muy rara vez se queda como cuando se escribe. Pero sí en cine es más apegado a lo que dice el guionista; para ser sincero uno tiene muy poco contacto con la figura del guionista (por lo menos en las producciones en que he trabajado, no sé si será en todas, pero he trabajado en varias), después no tiene mucha injerencia luego de que se revisa el guion, cosa que en verdad considero que es un error, porque es una parte importante de la creación de historias. (Laporte, C., comunicación personal, 20 abril 2021)

Este fragmento de la entrevista ilumina, en cierto modo, la posición del guionista en el campo de animación en Chile, la cual contrasta claramente con el modo en que se trabaja en producciones estadounidenses. De manera de exponer con mayor detalle la afirmación anterior, cabe hacer notar que a diferencia de lo que ocurre en la industria norteamericana, de acuerdo a la opinión de diversos agentes vinculados al mundo de la animación, el proceso de reescribir no se encuentra incorporado en el sistema de trabajo de las productoras chilenas. Esto quiere decir que al guionista, normalmente, se le da solo una oportunidad para trabajar en su guión, sin correcciones ni observaciones de parte del director y/o del productor, quienes no le proveen de ninguna orientación para seguir trabajando y/o mejorando el texto. Ejemplo de esta situación es la diferencia de perspectiva tan radical con lo que se señala en *El manual del guionista*. En éste se especifica con claridad que luego de escribir el guion por primera vez, se necesita feedback para reescribirlo, de manera que el guion se sitúe por completo centrado en el tema principal de la historia. En cambio, en el caso específico de Estados Unidos, siempre y cuando se utiliza un guion, se le hacen varias sugerencias al guionista para que pueda concretar la visión del director del producto audiovisual y, por eso se le permite escribir más de una versión.

Los dichos de Carlos Laporte reafirman que el trabajo del equipo de storyboard es más importante que el resto. Al señalar que no se tiene mucho contacto con el guionista y que su trabajo no es siempre considerado, Laporte está afirmando que los otros roles en la producción aparecen como más relevantes que el del guionista, un área de trabajo en la que él no se encuentra involucrado, pues no es un experto en guion. Resulta interesante que justifique su opción aduciendo una carencia de capital cultural: según él los guionistas desconocerían los códigos propios de la animación.

Para efectos de esta investigación, también se realizó una entrevista a Camilo Román, que es considerado una figura relevante en el campo de animación, en parte por haberse formado en Columbus College of Art and Design y además por trabajar en *Nanoaventuras* (2014) y en *Puerto Papel* (2015). Román afirma lo siguiente:

Por lo general las series gringas trabajan con el guion con lujo y detalle y el storyboard se dedica a dibujar de manera literal (el guión). El problema que he visto por experiencia en Chile es que los guionistas no tienen conocimientos técnicos sobre producciones de animación. Por eso las series son tan “fomes” a veces. Lo escribe gente del mundo formal del guion, que por lo general no conoce referencias de la industria y que tampoco tiene conocimientos generales de cómo se diferencia una serie animada de una acción en vivo. Ahí yo creo que se puede tomar la decisión de que el equipo de storyboard tome la historia y desarrolle más a partir del dibujo y del trabajo de pitch. Bueno ahí también hay que considerar que el storyboard también tenga conocimientos de narración y más imaginación que solo dibujar. Pero sí, el guion debería ser muy importante, siempre y cuando se refleje el proyecto y la visión de la dirección. Si uno lee los diálogos y la historia y se da cuenta que no reflejan la identidad de la serie y personajes a veces es mejor tomar la decisión de tomar el proyecto de otra forma y encargarle el desarrollo narrativo a storyboard y que guión se encargue de traspasar lo que haga storyboard a un guion formal. (Román, C., comunicación personal, 22 Abril 2021)

Cuando se le preguntó si es que en Chile el cargo del guionista desaparecería con el tiempo, respondió lo siguiente:

Es complicado lo de Chile porque realmente poca gente tiene conocimientos formales de cómo realizar guiones para series animadas. Acá a veces pasa que muchos estudios tienen guionistas de planta que no se relacionan con los animadores. Pero no creo que sea la mejor opción dejar de lado a los guionistas. Para mí y por experiencia con Zumbastico y con otros proyectos, es tratar de identificar las fortalezas de cada profesional y tratar de calzar eso en la producción. Si se tiene un guionista o guionistas capaces, no hay razón para que no realice los guiones por su cuenta. Pero ahí está la labor de la dirección y producción. Ellos tienen que tener el criterio para decidir si una persona está calificada para cierto trabajo o no. Lo que pueda pasar en Chile va a depender que tanta competencia e industria se genere alrededor de la animación. Ahora mismo hay muy poco material con estándares internacionales para poder establecer métodos de producción diferentes a lo que ya hay. No creo que los estudios vayan a cambiar su forma de hacer los proyectos a menos que haya una competencia que los obligue a ello. Así que no creo que dejemos de tener guionistas sin conocimientos y sin real pasión por la plataforma hasta que salgan productoras nuevas con profesionales que tengan conocimientos más formales y ganas de realizar proyectos competitivos en el medio internacional y no estén pensando en cómo volver a ganar CNTV o un Corfo por secretaría. Zumbastico ahora está unido a una empresa canadiense llamada ‘Pipeline’. Y ellos tienen reuniones con los guionistas y directores de acá para asistirlos y corregir lo que pueda no funcionar. Creo que eso también es una buena

forma de capacitar a los guionistas que no sean cercanos a la animación. (Román, C., comunicación personal, 22 Abril, 2021)

Nuevamente se aprecia, entonces, por lo general, un gran contraste entre Chile y Estados Unidos: mientras que Chile desecha el trabajo del guionista, Estados Unidos, lo respeta. Sin embargo, Camilo Román, de alguna manera, relativiza esta aseveración, aclarando que en principio depende mucho del hecho de si el guionista tiene conocimientos sobre la escritura de guion de animación; si no es así, es reemplazado, normalmente, por el equipo de storyboard, siempre y cuando este tenga conocimientos sobre narración audiovisual. En este sentido, tal como se señala en la cita anterior, para Román si es posible contar con un escritor de guiones capacitado para la labor, sería razón suficiente para confiarle la autonomía para desarrollar los guiones por sí mismo. Asumiendo el trabajo desde esta perspectiva cobra real importancia la labor de los directores y productores, quienes deben hacer uso del criterio adecuado para seleccionar a los guionistas mejor calificados.

Otro aspecto a considerar, es que el guionista lleva a cabo su trabajo, en la mayoría de las ocasiones, de manera bastante solitaria, sin mayor contacto con el resto del proceso de producción. La industria en Chile replica los procesos de producción estadounidenses, no se descarta la necesidad del guionista, sin embargo en muchas ocasiones su contratación es una mera formalidad, pues los procesos de producción no están listos para crear sus propios modelos de proyectos audiovisuales. Resulta de alguna manera contradictorio que Chile copie las técnicas de producción de Estados Unidos, pero que no valore apropiadamente el rol del guionista, en tanto este puede ser reemplazado por el equipo de storyboard o no se le ofrece ninguna guía en su proceso de escritura. En la medida que esta dinámica se reproduce en varias productoras chilenas, es posible afirmar que se presenta una gran diferencia en las condiciones laborales del guionista entre Chile y Estados Unidos: mientras que en Estados Unidos se da por sentado que el guion es la base del proyecto, en Chile no se aprecia de esa manera y ni siquiera se le da el tiempo necesario para trabajar bien en su escritura. Tal como ya se ha mencionado en diversas secciones de esta investigación, incluyendo testimonios de los propios agentes pertenecientes al subcampo de la animación, salvo excepciones, por lo general, en las productoras chilenas la labor del guionista no es considerada como imprescindible, muchas veces es reemplazado por el equipo de storyboard y puede ocurrir también que su trabajo sea simplemente desechado, sin posibilidad de reescribirlo a partir de sugerencias. Cabe destacar considerando lo ya dicho, que la empresa *Zumbastico*, si provee de un feedback a los guionistas, lo cual trae como resultado mejores guiones y una mejor producción en general. Una muestra de lo anterior consiste en el gran éxito obtenido con *Puerto Papel* (2015), programa que se transmite en varios países en Latinoamérica. No es posible afirmar que este menosprecio del guion sea la causa por la cual la mayoría de las series y películas animadas de Chile no llegan a otros países, sin embargo, como el mismo Román indica, tal vez se podría mejorar la producción si se condujera más al guionista o se contrataran a guionistas con conocimiento previo del guion de animación.

Otro aspecto relevante a considerar en esta reflexión, es cómo la valoración simbólica del guionista se transforma en términos económicos. Según la página *Crehana* (Baumann, 2021) un animador digital puede ganar 35 mil pesos o \$50,505 dólares por entrega. Se aprecia, de este modo, una gran diferencia entre dos cargos, los cuales en apariencia son igual de

importantes para la producción, ya que sin ninguno de ellos podría llevarse a cabo el proyecto.

Ahora bien, si se consideran las bases que señaló Thomas Harper Ince (Ruiza et al, 2004) acerca de la profesión del guionista y del nivel de prestigio que esta va adquiriendo con el paso del tiempo, resulta relevante, en este punto de la investigación, reflexionar acerca de esos postulados a la luz de la situación actual en la industria chilena. Es posible afirmar, en ese sentido, que ese modelo de producción propuesto se ha visto modificado en una realidad distinta, como en el contexto chileno, por lo general mucho más limitado en términos de recursos económicos en relación a la industria estadounidense. En Chile, los guionistas como agentes del subcampo de la animación se encuentran, al igual que otros agentes, en una posición de subordinación respecto a quienes dominan el campo: productores y directores. Se trataría de una división asumida y aceptada dentro del campo, “una construcción social naturalizada,” de un “nomos arbitrario” que se presenta como una ley natural (Bourdieu, 2000, p. 37-38).

A pesar de que se ha señalado la importante e innegable diferencia entre las industrias estadounidenses y chilenas respecto a varios aspectos, cabe aclarar, sin embargo, que esta posición de subordinación en la que se encuentra el guionista, es un rasgo que comparten ambas. Podríamos afirmar entonces que, aun cuando determinadas agrupaciones de agentes subordinados disputan el orden jerárquico, ninguno de ellos posee el poder simbólico “cuya forma por excelencia es el poder de hacer grupos y de consagrarlos o instruirlos” (Bourdieu, p. 124) para definir las posiciones dentro del campo. En concreto, los guionistas, tanto trabajando para productoras estadounidenses o chilenas, siempre se encuentran disputando su posición con otros agentes, quienes poseen otros conocimientos y capacidades. El ordenamiento jerárquico dependerá, de este modo, de los criterios, valoraciones y decisiones de los agentes hegemónicos.

Junto con señalar la simetría -entre industrias- en cuanto a la situación de subordinación del guionista, es importante remarcar, sin embargo, la existencia también de similitudes entre ellas en lo que respecta a la lógica comercial (especialmente cuando se trata de cine más orientado a un público de masas): el objetivo para ambos tipos de industria consiste en obtener ganancias; no obstante, la mayoría de las productoras en Chile parten del supuesto que el público potencial será limitado y cuentan con un presupuesto menor, por tanto resulta inevitable tener que reducir gastos.

Por tanto, la diferencia sí es notoria y relevante en lo que se refiere al capital económico involucrado y a las expectativas de ganancias. Acorde a estos dos aspectos, es posible inferir que mayores expectativas de ganancias deberían permitir contar con presupuestos mayores. Como consecuencia de la disponibilidad de mayor financiamiento, se facilita la contratación de guionistas especializados y bien preparados en el terreno de la animación, quienes deberían garantizar mejores resultados y, por eso, un producto con mejor salida al mercado. Desde la vereda opuesta, si se cuenta con un público menor y un presupuesto reducido, la posibilidad de contar con buenos guionistas, también se vería limitada. Tal vez resulta necesario mencionar aquí que, la excepción a esta lógica estaría dada por las producciones más vinculadas al cine arte.

Conclusión

Es necesario tener presente que las industrias del cine y cine de animación, se rigen también por las reglas del mercado, en tanto los proyectos audiovisuales se producen con una cierta cantidad de dinero, con el objetivo de que las ganancias reporten más que la inversión. Por esta razón, se procura, especialmente en el caso de un cine destinado a un público masivo, que el producto elaborado llame la atención a la mayor cantidad de público posible. En este sentido, los productores y/o productoras evalúan el riesgo implícito de crear un proyecto audiovisual, considerando, por lo tanto, el riesgo de producción (por ejemplo, que por algún evento esta se vea interrumpida) y el riesgo de público (cuánto dinero esta podría ganar), sopesando, entonces, las relaciones de producción, distribución y consumo, tal como señala Franchesco Casseti:

Uno de los elementos que relaciona la salida de un filme a la calle, su alquiler a las salas cinematográficas y su proyección ante el público es, como ya hemos señalado, su naturaleza de producto masivo; el hecho de que se trate además de un bien por cuyo uso o posesión (...) (el cine es más barato que el teatro), elementos que confirman su carácter masivo. (Casseti, 1994, P. 131)

Según lo anteriormente mencionado, se pueden notar los efectos de la industrialización en el cine, sin embargo, en ciertos circuitos, se sigue considerando, el producto final, como una obra de arte. No obstante, resulta claro que el cine también se desenvuelve como una mercancía, a causa de todo el comercio que exige la producción y el consumo de este. Uno de los tantos elementos mercantiles presentes, corresponden a los distintos compromisos comerciales para que el producto pueda llegar a los cines: "Las empresas de producción celebran acuerdos de licencia con los distribuidores, que a su vez establecen fechas de lanzamiento, pagan el marketing y organizan acuerdos con los cines." (King, 2016). Es este razonamiento comercial el que propulsó un sistema de producción con una estructura jerárquica, encabezada por el director y el productor, quienes se rigen por un tiempo y un presupuesto limitado para llevar a cabo el proyecto. Los otros cargos legitiman, a su vez, la palabra del director, sin cuestionarla, en la medida que todos comparten la necesidad de mantener un puesto de trabajo y de que la industria continúe creciendo y desarrollando más producciones.

En relación con lo anterior, cabe recordar, tal como se ha expresado en esta investigación, el hecho de que en una producción, se contrata al guionista, este produce el guion y se le paga una cierta cantidad de dinero. Ahora bien, si su escrito llegara a necesitar correcciones, por lo general, no se le pide ayuda de nuevo, pues la producción ya tenía en mente pagarle solo una vez; entonces es el equipo de storyboard quien lleva a cabo las correcciones necesarias. Esta dinámica, Pierre Bourdieu la calificaría como inserta en una lucha entre agentes de un campo, sin embargo lo que cuenta no son los capitales propios de cada agente, sino la estructura del campo que prioriza la racionalidad comercial. La reflexión llevada a cabo durante esta investigación lleva a concluir que, a excepción de quienes dominan el campo, todos los demás agentes se encuentran en una posición subordinada y su valor dentro de una producción está dada por su productividad.

En base a esta conclusión, cabe preguntarse: ¿hay posibilidades de que el capital simbólico del guionista pueda variar? De acuerdo con el análisis de esta investigación, este valor

simbólico solo podría variar si, como por ejemplo, el guionista asumiera también otro rol (de mayor jerarquía en la estructura del subcampo), haciendo suyo, en ese caso específico, el capital simbólico asociado a ese otro rol dominante. Tal como se ha señalado, la posición del guionista en el campo no sufre una variación relacionada con el hecho de que la industria crezca, si bien eso aumenta sus posibilidades de ser contratado o de que haya más presupuesto para que revise y corrija lo escrito, esto no le aporta capital simbólico. En ese sentido, podría afirmarse que, aun cuando la industria de animación en Chile sea pequeña, comparada con países como Francia o Estados Unidos, la dinámica respecto al capital simbólico del guionista resulta similar, pues la posición del guionista en el campo no se modifica por el hecho que la industria crezca, sino por otros factores, que incluso podrían provenir de su legitimidad en otros campos, por ejemplo su reconocimiento público como escritor. Resulta importante señalar que, en otro contexto, lo que podría provocar efectivamente un cambio en el capital simbólico del guionista y de los demás agentes del área creativa, sería una modificación de la estructura del campo, por ejemplo, si el objetivo primordial no consistiera en la cantidad de dinero obtenido por eventuales ganancias, sino en desarrollar proyectos artísticos, característicos del cine arte y, en este caso, tanto el guionista como el resto del equipo suman capital simbólico, al ser legitimados como artistas.

El hecho de que en Chile haya más riesgo en el proceso de producción y consumo al momento de crear un proyecto animado, en tanto se cuenta con menos capital monetario comparado con una empresa extranjera como Pixar, hace que en términos laborales el guionista esté en una situación precaria, pero esto no está vinculado con su capital simbólico sino con las variables propias de la industria. Cabe también mencionar que en el caso de que la industria crezca, tampoco implicaría una garantía de empleabilidad, en tanto hay ciertas variables posibles, como que se evalúe, pensando -muchas veces de manera equivocada- que su trabajo, puede ser realizado por el equipo de Storyboard, pero que cambie la cantidad de dinero que recibe por su trabajo.

Con lo que hemos mencionado anteriormente, se tiene en claro cuál es la posición del guionista, el cual se encuentra, al interior del subcampo, en una de subordinación ante el productor y el director: su función que se limita a escribir; sin embargo hay que notar, así como quienes realizan el storyboard podrían llegar a hacer el trabajo de un guionista, este también puede asumir otros cargos dentro de la producción, siempre y cuando tenga otras habilidades que le permitan ejercer el rol de otros agentes con los cuales compite.

Teniendo estos puntos en cuenta, la presente investigación provoca otras inquietudes que podrían abordarse en otras investigaciones a futuro. Por ejemplo, si la cultura de producción latinoamericana puede cambiar los procesos de producción en Chile, pues recordemos que el estudio Zumbastico, tiene relaciones con otros países y, siendo una de las excepciones, se trabaja el guion más de una vez a diferencia de las otras productoras en Chile. Además podría examinar si estas relaciones pueden colaborar a que las producciones crezcan, desarrollando aún más el rol del guionista.

Bibliografía

- Almeida, R. N. M. (2016) Pensando o campo cinematográfico brasileiro a partir das contribuições de Pierre Bourdieu. En *Norus*, v. 4, n. 5 jan - jul 2016. Disponible en: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/NORUS/article/view/7948/5913>
- Baird, R. (6 de noviembre, 2014) *Robert L. Baird interview (Big Hero 6 Screenwriter) – Big Hero 6 Premiere*. Entrevistado por Rotoscopers. [Video] Encontrado en: https://www.youtube.com/watch?v=0I9k6yVhz40&t=40s&ab_channel=RotoscopersRotoscopers
- Baumann, H. (11 de Marzo, 2021) *¿Qué es un animador digital y cuánto gana? ¿conoce las habilidades que te convertirán en uno!* Disponible en : <https://www.crehana.com/cl/blog/animacion/que-es-un-animador-digital/>
- Blumberg, N. (2021) *Robert Schenkkan, American stage, television and film writer*. Encyclopedia Britannica. Disponible en: <https://www.britannica.com/biography/Robert-Schenkkan>
- Bourdieu, P. (1998). *Capital Cultura, Escuela y Espacio Social*. Siglo XXI, México D. F.
- Bourdieu, P. (2002). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus, Madrid
- Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. Grijalbo, México D. F
- Bourdieu, P y Wacquant, L. (2005). *Una invitación a sociología reflexiva*. Siglo XXI. Buenos Aires
- Buss, M. (2020) El Viaje a la Luna de Georges Méliès que revolucionó al cine. *Cinema Saturno*. Disponible en: <https://cinemasaturno.com/cinefilos/viaje-a-la-luna-georges-melies/>
- Cassetti, F. (1994) *Teorías del cine*. Ediciones Catédra. Madrid, España.
- Ferro, S. (2 de enero, 2020) *To Kill a Mocking Bird Just Became Broadway's Highest-Grossing American Play ever*. Disponible en: <https://www.mentalfloss.com/article/569605/to-kill-a-mockingbird-broadways-highest-grossing-american-play-ever>
- Field, S. (2013). *El Manual del Guionista*. Plot ediciones. España.
- Goldman, W. (1983) *Adventures in the Screen Trade*. Warner Books. Nueva York
- Grupo Teatrojerez (11 de septiembre, 2008) *Dramaturgo versus guionista*. Disponible en: <https://teatrojerez.wordpress.com/2008/09/11/dramaturgo-versus-guionista/>

- IAN JQ (22 enero 2014) Re: summerwars asked. [Comentario en Blog] Disponible en: <https://ianjq.tumblr.com/post/74241332119/hey-i-am-a-screenwriting-student-from-emerson-college>
- Ibacache, J. (29 de marzo, 2018) *Públicos de teatro en Chile: ¿los mismos, los de siempre?* Equipo Hiedra. Disponible en: <https://revistahiedra.cl/opinion/publicos-de-teatro-en-chile-los-mismos-los-de-siempre/>
- King, V. (8 de Marzo, 2016) *How do movies make money?* En Medium. Disponible en: <https://medium.com/@vanessanking/how-do-movies-make-money-Ide5a426cb35#:~:text=Production%20companies%20make%20licensing%20agreements,the%20production%20company%20and%20distributor.>
- Littman, E (7 de noviembre, 2018) *5 types of people who will read your script (and what they are looking for)*. Disponible en: <https://nofilmschool.com/2018/11/whos-reading-your-script-and-what-are-they-looking>
- Mandell, C. (5 julio, 2017) *What Are Your Real Chances of Screenwriting Success?* . Scriptmag.com – Disponible en: <https://scriptmag.com/features/what-are-your-real-chances-of-success>
- Mingle Media TV (18 de junio, 2013) *Dan Gerson And Robert Maird at the World Premire of Monsters University*. [Video] Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IM7S2-RNHVI>
- Moreland, R. (2008) *Writer's perspective: The Stilletos in Stay Picture*. En *Animation Magazine*. Vol. 23 Issue 1, p 26
- Peditto, P. (2021) - *Playwriting vs screenwriting – Is Your Story a Play or a Screenplay*. Disponible en: <https://scriptmag.com/page/playwriting-vs-screenwriting-is-your-story-a-play-or-a-screenplay>
- Pinto, L. (1998). *Pierre Bourdieu y la teoría del mundo social*. Siglo XXI, México D. F.
- Posada, L. (2017) *Sobre Bourdieu, el habitus y la dominación masculina: tres apuntes*. *Revista de filosofía* [online] 2017, vol.73, pp.251-257. Disponible en: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-43602017000100251
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de Thomas H. Ince*. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona (España). Disponible en: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/i/ince.htm>.
- Santillán, C. (s/f) *La difícil tarea de ser guionista*. Disponible en: <https://www.escriitores.org/recursos-para-escriitores/recursos-1/colaboraciones/5476-la-dificil-tarea-de-ser-guionista>

Tsai, S.-T., Chang, T.-C., & Huang, Y.-F. (2016). An Intelligent Recommendation System for Animation Scriptwriters' Education. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(5), 1139-1151. Disponible en: <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1502a>

Wells, P. y Pallant, C. (2018) After Hitchcock: Animation- The bastard form of writing. En *Journal of Screenwriting*, Volume 9, Number 3, 1 September 2018, pp. 257-264. Recuperado en: <https://www.ingentaconnect.com/content/intellect/josc/2018/00000009/00000003/art00001>

SOLO USO ACADÉMICO