

[ENTREVISTA]

**Antonio Sánchez-Escalonilla:**

## **“La semiótica nos ayuda a iluminar el misterio de contar historias, sin ser el misterio propiamente”**

**Por Rubén Dittus**

*Antonio Sánchez-Escalonilla (Madrid, 1966) es coordinador del Programa de Doctorado en Humanidades y director del Máster en Guion Cinematográfico y Series de TV de la Universidad Rey Juan Carlos. Como analista y profesor de guiones estuvo durante una semana en Santiago invitado por el Proyecto FONDECYT N°1160637, en el marco de una visita de cooperación internacional con la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Central de Chile. Su estadía fue intensa: se reunió con el equipo del núcleo de investigación GuionChile.cl; impartió el taller de cuatro días titulado “Fantasía de aventuras: Cine, TV, novela y cómic. Construcción de guiones, tramas y personajes”, dictó dos conferencias magistrales para estudiantes en la Universidad Central y Universidad de Los Andes y participó como relator en el seminario “La formación de guionistas en Chile”, junto a destacados académicos y escritores de cine y televisión.*

*En cada una de sus actividades, el profesor Sánchez-Escalonilla hizo disfrutar a su audiencia sobre los recursos y modelos inspiradores que existen para contar historias audiovisuales, combinando lo técnico e histórico con la reflexión y análisis antropológico del cine y su historia. Su lenguaje ameno y directo no sólo son una muestra de su profundo amor por los géneros literarios de fantasía y de aventuras, sino que avalan una sólida trayectoria: realizó estudios de cine en la Universidad de California en Los Ángeles, ha trabajado en Hollywood como asistente de promoción cinematográfica y consultor de historias. Además, es autor de los libros “Steven Spielberg: Entre Ulises y Peter Pan” (2004), “Estrategias de guion cinematográfico” (2001), “Guion de aventura y forja del héroe” (2002), “Fantasía de aventuras. Claves creativas en novela y cine” (2009) y “Del guion a la pantalla” (2017), junto a numerosos papers académicos en sus áreas de trabajo.*

*La siguiente entrevista buscaba puntos de encuentros entre la semiótica y los procesos de creación y análisis del guion cinematográfico. El doctor*

*Sánchez-Escalonilla no sólo lo logra, sino que invita al lector a un viaje epistemológico donde la presencia de teóricos y realizadores se expresan como la mejor combinación entre la película soñada y la película realizada.*

### **Como estudioso y analista de guiones, ¿qué influencia tienen los estudios semióticos en tu trabajo?**

La semiótica es la ciencia de los signos, y en el cine se da una confluencia de códigos lingüísticos extraordinaria, que permiten multiplicar y potenciar el contenido dramático de un guion. Como analista de guiones, por supuesto no pienso en Ferdinand de Saussure cuando leo un guion de González Iñárritu o de Christopher Nolan. No pienso: vaya, esta escena está cargada de significantes, o esta conexión del texto visual con los referentes resulta verdaderamente apasionante...

Sencillamente, considero las estructuras y recursos específicos de la construcción de guion. Claro, que todo ello forma parte de un entramado semiótico: al fin y al cabo, todo relato es un conjunto de signos que los creativos codifican y los espectadores descodifican. Pero la construcción de un guion es algo misterioso que trasciende las consideraciones lingüísticas. Una persona analfabeta o iletrada en narrativa cinematográfica podría ser igualmente genial empleando un lenguaje o unos recursos cuyo nombre científico desconoce, pero que sabría usar por pura intuición artística. Por supuesto, la semiótica puede ayudarnos a los estudiosos del guion para sistematizar tratados de análisis o de creación, pero se trata de una erudición que nos ayuda a iluminar el misterio de contar historias, sin ser el misterio propiamente.

### **¿Se puede decir que las claves creativas en el diseño de una buena historia operan mecanismos semióticos ocultos que el autor pone en práctica?**

Creo que el mundo de los mecanismos creativos es tan misterioso como el propio arte de contar historias. En mi experiencia de trato con guionistas y estudiantes que se enfrentan con su primer guion, normalmente el creativo tiende a suprimir las fórmulas estructurales y narrativas que ha aprendido para seguir un proceso más intuitivo. Pero esas fórmulas siguen presentes de igual modo. Pienso que lo ideal es establecer un equilibrio entre las fórmulas y la intuición creativa, de manera que las estructuras y los arquetipos ayuden en determinados a plantear o replantear personajes, tramas y subtramas, pero sin asfixiar la creatividad. Suelo recomendar a mis estudiantes que acudan a las fórmulas solo como motor de ignición, como primer impulso, y regresen a ellas más adelante, cuando noten que algo no funciona o sencillamente deseen dar mayor dimensión a una escena, a un personaje, o a un nudo de acción del guion. Es entonces cuando esos "mecanismos semióticos ocultos" se hacen evidentes.

**En tus trabajos, algunas de tus referencias bibliográficas son Todorov, Tolkien, Vanoye y otros teóricos del relato y la imagen.**

### **¿Cuáles de éstos aplican análisis estructuralistas más vinculados a los clásicos, como Propp o Greimas?**

Quizás Todorov y Vanoye. Tolkien era un profesor de anglosajón antiguo que teorizó sobre los cuentos de hadas, pero sobre todo fue un creativo que imaginó mundos extraordinarios, creó lenguas nuevas y abordó misterios humanos mediante personajes imposibles. Como dice uno de sus personajes, un ser humano puede estar al mismo tiempo en el mundo de las leyendas y en un prado verde bajo la luz de sol. La verdad es que no me imagino a un estructuralista afirmando algo semejante.

### **¿Es “el viaje del héroe” el mejor camino para enseñar a escribir historias de ficción? ¿Por qué?**

El viaje del héroe es una arquitraba muy eficaz desde el punto de vista pedagógico, pues sintetiza arquetipos y estructuras que se remontan a la edad del mito: en este sentido, reúne buena parte de una sabiduría narrativa tan antigua y misteriosa como el propio arte de contar historias. Christopher Vogler fue el primero en sistematizar los pasos de una aventura que transcurre a través de un viaje exterior (la aventura) y de un viaje interior (la forja del héroe y de la heroína). Sin embargo, el viaje del héroe ya está preconizado en renovadores de los cuentos de hadas como James Barrie, Morris y MacDonald, en los autores de la edad de oro de la aventura como Haggard, Stevenson y Conrad, y sobre todo en mitopoetas como los Inklings de Oxford: Lewis y, sobre todo, Tolkien. De ellos beben autores posteriores como Dahl, LeGuin e incluso autoras modernas Rowling y Collins. Joseph Campbell se movió en el campo del psicoanálisis y en las categorías de Jung, y proporcionó la mecánica estructural el viaje en *El héroe de las mil caras*. Fue todo un esfuerzo de erudición realizado en los años 40, pero sin la tradición de los cuentos de hadas y los movimientos renovadores de los escritores y escritoras mencionados, el viaje del héroe no hubiese tenido presencia como fórmula dramática en el cine.

### **¿Cuál es la influencia que tiene la dramaturgia, la poética del cine y la teoría literaria en el desarrollo de las teorías sobre el guion audiovisual? ¿Cómo se expresa ello en la práctica?**

Se trata de una influencia continua. El cine es un vástago muy reciente —poco más de un siglo— que ha surgido en el árbol genealógico milenario de las historias: un árbol que hunde sus raíces en la prehistoria y en la edad del mito. Desde su aparición, el poder difusor del cine alcanza y dinamiza los géneros populares de ficción, de manera que cine, literatura y dramaturgia se realimentan incesantemente. En el último siglo se ha dado un fenómeno muy interesante de cultura de masas, que coincide con una mayor ilustración de los espectadores lectores. Esto ha propiciado una mayor conexión entre géneros literarios y cinematográficos, que también ha influido en el modo de plantear los guiones audiovisuales. No solo en el fenómeno específico de las adaptaciones —la mitad de los guiones cinematográficos se basan

en obras literarias—, sino en la recreación e hibridación de arquetipos, géneros y fórmulas narrativas. Me refiero concretamente a los fenómenos transmedia. Las teorías de guion deben tener en cuenta este aspecto multifuncional de las historias y de los personajes, que trascienden los formatos artísticos, narrativos y mediáticos.

**Uno de los temas que más has desarrollado es la fantasía de aventuras, ¿crees que este género tiene particularidades en su diseño que facilitan su enseñanza para las nuevas generaciones de escritores?**

Un género solo es una clave para interpretar un relato, que presenta sus propios códigos, imaginarios y recursos. Pero un género no garantiza la genialidad de ese relato.

El escritor escoge el género más adecuado a la historia que desea contar, y esta es una decisión que debe tomarse en los primeros estadios de la creación, pues el género condiciona la propia historia. Entre los fenómenos de hibridación de géneros, encuentro la fantasía de aventuras como el más apasionante, pues une el sustrato fantástico, informe y misterioso, volcado en la contemplación de lo maravilloso dentro de lo ordinario, con el estrato del viaje de exploración, que apela a la iniciación y a nuestro crecimiento como personas. Esta hibridación proporciona una llamada a descubrir y contemplar los aspectos extraordinarios de nuestro mundo que la rutina nos impide ver. Quizás por un exceso de comunicación, de multitasking o de redes sociales.

En una entrevista posterior al estreno de *Interstellar*, Jonathan y Christopher Nolan recordaban con nostalgia sus años de infancia, en pleno auge de la exploración espacial, y se quejaban de este modo: "Nos prometieron mochilas-cohete y a cambio tenemos Instagram". ¿Cabe un fraude mayor? Es fácil distinguir las fases del viaje del héroe en *Interstellar*, pero no me imagino a los hermanos guionistas siguiendo escrupulosamente los pasos de la arquitecra. Seguramente las aprendieron o asumieron muchos años atrás, y en un momento dado les permitieron dar forma a un sentimiento nostálgico por los viajes espaciales y el deseo de contemplar la grandeza del universo, y de trascender el espacio y el tiempo hasta vencer la muerte: precisamente, uno de los deseos que nos hacen sobrehumanos y que Tolkien señala en la entraña de los cuentos de hadas.

**Probablemente, uno de los temas más desafiantes para un guionista es la construcción de personajes en su historia. ¿Es el psicoanálisis una fuente de recursos para ello? ¿Cómo observas la vigencia de esta escuela hoy en día?**

Personalmente, creo que todas las teorías psicológicas son de gran ayuda para los guionistas, pues proporcionan arquetipos de personajes, pautas de comportamiento y tipologías de personalidad. Se trata de recursos muy valiosos que pueden aplicarse a la construcción de historia y protagonistas, en especial a la hora de dotar de verosimilitud a los relatos y trazar los arcos de transformación de los personajes. En particular, la rama del psicoanálisis de Carl Jung me parece igualmente

inspiradora, pues su teoría del inconsciente colectivo ha permitido integrar arquetipos de diferentes culturas y tradiciones narrativas.

Jung me parece verdaderamente útil, pues proporciona modelos creativos, sin embargo, existe el peligro de abusar de las categorías del psicoanálisis para convertirlas en patrones necesariamente válidos. La vida es mucho más rica en combinatoria, y la propia libertad de las personas y de los personajes llega a anular con frecuencia la validez de los patrones: basta con estudiar el arco de transformación de los protagonistas de *Tres anuncios en las afueras* (*Three Billboards Outside Ebbing, Missouri*), de Martin McDonagh. Se trata de personajes que rompen los clichés con sus decisiones libres, y el psicoanálisis, con sus pautas predecibles y sus fórmulas de comportamiento, puede transformar los formatos en verdaderas trampas para el creativo.

**¿Cuál es la importancia del visionado de películas y el análisis de guiones en la formación de guionistas? ¿Cómo lo incorporas en tus métodos y cómo lo combinas con las horas de escritura?**

Las considero absolutamente imprescindibles en la formación de todo escritor, de todo guionista. Por desgracia, el tiempo es limitado cuando se plantean metodologías docentes, por eso siempre intento mostrar a los estudiantes de guion lo de que denomino "guiones llave" y "libros llave": títulos cinematográficos y clásicos literarios que les abran horizontes sobre los modos de narrar, de estructurar o de abarcar el misterio humano. En el fondo, esto último es lo que mantiene vivos nuestro deseo de escuchar y de contar historias.

**Hablemos de la escaleta y el storyboard, ¿dificultan o facilitan el proceso creativo? Hay quienes piensan que estos recursos facilitan una visión esquemática del relato, evitando el "caos" escritural. Se favorecería, así, un modelo narrativo demasiado universal.**

La escaleta es un recurso que permite poner orden en nuestro proceso creativo, como guionistas. Cada escritor puede emplear los recursos de modo que le resulte más eficaz y, en mi opinión, la visión esquemática es necesaria para sintetizar la historia que se desea contar. El cine sigue un proceso narrativo de síntesis, a diferencia de la novela, que tiende al análisis y a la introspección, a dar de sí las acciones y la psicología de los personajes con una libertad de formato mucho mayor que en el cine. Cine y novela pueden ser igual de profundos a abordar problemas humanos: tan solo siguen procesos distintos. Por este condicionante narrativo del cine, el guionista necesita recursos que le ayuden a realizar este proceso de síntesis, de dosificación de la acción, y la escaleta resulta de gran ayuda a este respecto. Pero la escaleta solo es un recurso de construcción estructural: el verdadero salto se produce cuando el guionista cuando abandona el ámbito de la construcción del relato (ámbito esquemático) y se enfrenta al desarrollo de las escenas para escribir un guion: este es el verdadero reto, porque el guionista se adentra entonces en un auténtico laberinto. Y en ese trance, la ayuda de un sencillo mapa no viene nada mal.

**A tu juicio, ¿es posible hablar de una semiótica del guion audiovisual? ¿Por qué?**

Desde el punto de vista científico, la Semiótica me parece un camino válido y eficaz para dar un soporte que vertebre y ordene los estudios de creación de guion cinematográfico. Se trata de un ámbito recorrido y explorado especialmente por creativos, y los semióticos tienen una gran tarea por delante, como en su momento la tuvieron cuando se enfrentaron con los géneros literarios.

No me atrevo a hablar demasiado del tema, pues no soy un experto en Semiótica, pero a la hora de emprender un estudio de la creación del guion puede servir la distinción que hacían Carrière y Bonitzer entre película soñada y película realizada. La primera es el guion, y solo existe en la mente del escritor. Todo guion debe escribirse para que su lectura facilite la primera proyección del filme en la pantalla mental del lector, que normalmente un lector cualificado: un director, un productor, un diseñador artístico... Creo que una semiótica del guion debería limitarse a este momento mágico, o al menos considerarlo sin dejar que se entrometa nuestra experiencia como espectadores en la sala de cine, pues desde la butaca percibimos una segunda proyección del filme: la definitiva.

*Santiago de Chile, junio de 2018*