

Guión del cómic – II – Andrés Lomeña

Capítulo 1: La trama

Vivimos una de las épocas más exigentes para los guionistas. Probablemente, nunca hemos estado tan saturados de historias. Al cabo de un día, una persona puede ver u oír muchas horas de narración a través de los medios de comunicación (televisión, cine, radio). También puede leer. Así, llega un momento en que se alcanza un cierto agotamiento creativo. El mayor drama de la industria del cómic es que no te rías con las tiras cómicas, no te entristezcas con los dramas y no sientas miedo con las historias de terror. ¿Qué sentido tienen las historietas si no inspiran las emociones que pretenden transmitir?

Por eso hay que conocer bien los mecanismos de la trama y cómo funciona una historia por dentro. Ésta es una de las lecciones más importantes; no es propia de los cómics, sino de cualquier tipo de narración. **Nos cansaremos de repetir que hay que conocer las normas aunque sean para ignorarlas, subvertirlas o cambiarlas.**

La narratología es muy antigua y no se puede avanzar con tino sin conocer al menos los rudimentos ya plasmados en la Poética de Aristóteles. Aquí exponemos algunos extractos:

"Una tragedia es la imitación de una acción elevada y también, por tener magnitud, completa en sí misma; enriquecida en el lenguaje, con adornos artísticos adecuados para las diversas partes de la obra, presentada en forma dramática, no como narración, sino con incidentes que excitan piedad y temor, mediante los cuales realizan la catarsis de tales emociones". De aquí destacamos dos aspectos: que la obra debe ser "completa en sí misma" (esto tendrá especiales consecuencias un poco más adelante, no nos precipitemos) y que produzca la catarsis de las emociones. La elevación de los sentimientos es el reto que persigue el buen narrador.

"Una trama bien construida no puede empezar o terminar en el punto que se desee". Aristóteles también hablaba de la relación entre el tiempo en que se tarde en leer una obra y el número de puntos de inflexión en la historia. Cuánto más larga es una historia, más puntos de inflexión hacen falta, porque si no el público (el lector en nuestro caso) se aburre.

El diseño narrativo tiene tres grandes ejemplos: la Arquitrama, la minitrama y la antitrama. Por muy complejas que sean las historias, siempre se ajusta a algún tipo de diseño. Incluso si el cómic que lees te parece absurdo e incoherente, tiene cabida en esta amplia clasificación. No confundas el diseño narrativo con los géneros. Lo que ahora se describe son modelos básicos de cualquier narración.

Diseño clásico o Arquitrama

Historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una ficción coherente y causalmente relacionada, hasta un final irreversible (Robert Mckee).

Éste es el ejemplo más sencillo. Un personaje quiere conseguir algo y lucha por ello. Lo consigue, o no. Pero lo hace en un tiempo continuo, ya sea el futuro, el presente o el pasado, y dentro de una ficción coherente para el lector. Este dilema es eterno: en una ficción se permiten "supuestos inverosímiles" y se asumen como reales. Por ejemplo, que la mayor parte del mundo civilizado fuera vegetariano. Es una posibilidad, irreal, pero en el contexto de la historia está dotada de significado. El lector asume que ese hecho es así y no lo cuestiona. Si uno de esos personajes volara de buenas a primeras, estaría rompiendo el tejido de la ficción, alteraría la complicidad tácita entre el lector y el mundo creado por el escritor. No insistiremos en este punto porque suponemos que es de una lógica aplastante.

En la definición aportada de Arquitrama, decimos que el final ha de ser irreversible. Por eso muchas veces por irreversible se entiende la muerte de un personaje: bien pensado, es una forma que no admite vuelta atrás (salvo que luego se lo resucite o se le de continuidad mediante algún otro recurso). Cuando un personaje muere, se acaba su historia, se acaban los conflictos con terceras personas. Se llega al final. Con esto no quiero estimular el hecho de que para cerrar bien una historia hay que acabar con la vida del personaje. Este error sería fatal, sobre todo si se piensa en la muerte y se supedita a la idea que debería transmitir la historia.

Minitrama

La Minitrama es básicamente la misma idea que el diseño clásico solo que reducido a historias más fragmentadas, con un protagonista más pasivo y un final abierto. Los cómics de relaciones humanas, de comedias de situación, son un buen ejemplo (Malas ventas). Sus personajes viven fragmentos de una historia. Una Minitrama permite trenzar relatos y narrar historias en paralelo. Un buen guionista sabrá sacar partido de un tipo de historietas que está en auge.

Antitrama

Éste es el modelo quizá menos estudiado en el mundo del cómic. Aquí se empieza a dudar de la verdadera realidad de la historia. El tiempo puede no ser lineal, los finales abiertos y no existir un personaje activo. Una Antitrama es la negación de la Arquitrama. De todas formas, ningún cómic suele ajustarse enteramente a este diseño. Normalmente hay una trama que contar, una historia sobre algún personaje. Por ínfimo que parezca. Si deseas saber más sobre este tipo de narración lee, más que cómics, novelas como "El amante" de Marguerite Duras (la nouveau roman en general).

Las historias suelen ser una metáfora de la vida. Si una Arquitrama identifica la vida con ciertos valores (querer es poder; el valor de la amistad prevalece sobre el resto de las cosas), la Antitrama es una metáfora en la que iguala la vida con el absurdo. Este tipo de indagaciones no ha llegado aún a la historieta de una forma madura. Puede que sea cuestión de tiempo.

Capítulo 2: La trama - II

La estructura

Una historia se estructura con un planteamiento, un desarrollo y una conclusión. Imagina una línea imaginaria y distribuye el tiempo que dedicarás a cada acto. El planteamiento debe presentar el contexto de la historia al lector, a los personajes, el origen del conflicto... El desarrollo es una sucesión de conflictos que conducen hacia un desenlace, que podrá ser abierto o cerrado. La conclusión es la resolución de los conflictos planteados.

En el arte de la narración, cada acto tiene su importancia vital, pero su duración varía. Por ejemplo, el planteamiento no puede ser jamás más largo que el propio desarrollo. Eso significaría una mala construcción del guión. Para que funcione tu historia, debes ajustarte a unos marcos relativamente rigurosos.

Duración de los actos

- 1 Planteamiento: Hasta el 25 % de las páginas del relato.**
- 2 Desarrollo: Más del 50 % de las páginas.**
- 3 Conclusión: Siempre menor que el planteamiento.**

Obertura

La obertura son las primeras páginas del tebeo, y funcionan a modo de introducción. Pueden ser una, dos, tres o cuatro páginas, depende del caso. Normalmente es un antecedente de la historia, para cargarla de emoción y anunciar de qué tratará. Por ejemplo, en una trama clásica de héroe contra antagonista, muchas veces se presenta antes al enemigo. También pueden indicar un dato que será relevante en el futuro. O a veces el guionista se vale de una pequeña metáfora (una trampa en la narración) para ilustrar lo que más tarde descubrirás con la trama real, sin que este hecho mantenga una relación directa.

Splash Page

La Splash Page suele ser la primera página, en la que hay una única viñeta que da alguna idea sobre el cómic. Funciona como introducción, pero también como marco decorativo, sobre todo porque se aprovecha para escribir los títulos de crédito. Prima la estética por encima de la finalidad narrativa. Es frecuente que el cómic tenga una obertura de dos o tres páginas y entonces aparece la Splash Page en las páginas interiores, con un dibujo impactante. Si eliges retrasarla, debes asegurarte de hacer que la escena inicial sea un efectivo camino hacia la Splash, y que la construcción de la escena comience en la primera viñeta de la historia. Comenzar con una escena no relacionada y llegar a la Splash cuando tengas oportunidad da como resultado un desorganizado y fallido comienzo.

El final de la historia también puede funcionar como Splash Page. Hay muchos ejemplos de cómics en los que el personaje sufre un revés. Digamos que a un personaje se le da por muerto. En la penúltima página se suele ver el porqué recibe las heridas, y

la última página es un dibujo a página completa que "redunda" en lo que ya has visto, al personaje herido. Es una forma un tanto espectacular de terminar el capítulo de tu historia.

Detonante

Es la primera situación que mueve el relato. Es un conflicto inicial que induce a pensar por dónde irá la historia. En la broma asesina de Alan Moore, el detonante es el encuentro entre Batman y Jocker en la cárcel. Es el primer hecho importante. Un héroe y su antagonista frente a frente. Batman le dice a su enemigo que algún día se harán daño cuando los barrotes no estén por medio. Es el primer hecho concreto del cómic. Una advertencia al lector.

Hay cómics con personajes que ya pertenecen a nuestra cultura y por lo tanto es innecesario volver a presentarlos (Por ejemplo, Spiderman, Batman o Superman son héroes reconocibles en el imaginario colectivo y no suelen necesitar carta de presentación). La naturaleza elíptica del cómic permite que la introducción de los personajes sea mucho más rápida.

Cuestión principal

Este es el punto más importante, junto al clímax, de toda la historia. Cuando escribes tu relato tienes que saber de qué va la historia. Volviendo al ejemplo de la broma asesina, Jocker escapa y se hace con un rehén. "Batman persigue a Jocker". Ésta es la cuestión principal, un personaje persigue algo (su propio enemigo) y lucha por conseguirlo. Es el punto que separa el planteamiento del desarrollo.

Al término de una historia, la cuestión principal se habrá resuelto, ya sea con un éxito o un fracaso.

Clímax

El clímax es el punto más álgido de la historia, el momento dramático más importante. Suele ser el hecho contrario o una exageración de la cuestión principal. El clímax de la broma asesina es cuando Batman atrapa a Jocker, y tiene que decidir entre encerrarlo y esperar a que escape de nuevo o acabar con él (Al contrario que en la cuestión principal, cuando Jocker estaba libre). Es el punto que separa el desarrollo de la conclusión.

Ley de conflictos

Los conflictos son el motor de toda historia. Estos conflictos siempre irán a más. La gradación llevará al personaje de un conflicto a otro, cada vez en una escala que complique más la situación. Para que dramáticamente funcione, estos obstáculos deben ser cada vez más difíciles de superar. Muchas veces ocurre que en mitad de la trama, lo que era un obstáculo se convierte en una ventaja. Pero ya dedicaremos una lección a los puntos de giro. En principio, si no buscas extravagancias, funcionará con que la historia se complique gradualmente hasta llegar al clímax.

Subtramas

Un relato puede tener, además de la trama principal, muchas subtramas. Casi infinitas. Hay personajes secundarios que pueden tener su propio protagonismo en la subtrama. Puede haber problemas no directamente relacionados con la trama que el personaje principal tenga que superar.

Por regla general, la subtrama apoya a la trama principal, ya sea para corroborar la idea, o para contradecirla. Por ejemplo, en una historia sobre una fuga, puede que el protagonista no consiga su objetivo. Es un mensaje indudablemente pesimista. Pero si alguno de los secundarios alcanza la libertad, esta subtrama viene a contradecir la idea principal. Jugando con estos elementos puedes construir verdaderas paradojas y curiosidades en un relato. En ocasiones el guionista se obsesiona tanto en escribir "una gran historia" que olvida la riqueza de los personajes secundarios y las subtramas.

Resoluciones aparentes

Una resolución aparente es un "clímax aparente" seguido de otro. Se suele construir con la ayuda de una subtrama. Pondré un ejemplo. La película "Camino a la perdición" (Guión cinematográfico basado en el cómic) trata de un padre cuya familia ha sido asesinada que huye con su hijo de la mafia. El clímax aparente de la historia se cierra cuando el personaje protagonista da muerte a aquél que mató a su familia. En cambio, existe una subtrama abierta: un asesino a sueldo fue contratado para acabar con el padre y sigue vivo. La historia parece que ya ha terminado. La cuestión principal se ha cerrado. Pero la subtrama no. El asesino a sueldo mata al padre y éste impide que su hijo dé muerte al villano para que no se convierta en lo que su padre era, un mafioso más.

Otro ejemplo. Esta vez en el cómic. Si lees Green Arrow de Kevin Smith (quien además es guionista y director de cine), descubrirás una trama en torno al personaje "Flecha verde" que quiere conocer su origen. Son cinco números. En los cuatro primeros, Oliver Queen busca qué le ha pasado durante los años que estuvo desaparecido y por qué no lo recuerda. En el cuarto número, descubre su origen y se cierra el clímax. Al menos aparentemente. Hay una subtrama que sigue abierta. Un personaje que ya conocíamos resulta ser un traidor y toma como prisioneros a varios personajes. Se desata así un segundo final que no estaba previsto. Suele ser un golpe de efecto con bastantes buenos resultados. Pero se tiene que hacer conociendo los mecanismos del guión, con mucha y sin pretender giros o virtuosismos inocuos. El resultado puede ser una chapuza.

Capítulo 3: La trama - III

La piedra angular: los acontecimientos narrativos

Un acontecimiento narrativo crea un cambio en la situación de vida de un personaje, se expresa y experimenta en términos de valor, y se alcanza a través del conflicto.

El paradigma es bien conocido: si no hay conflicto, no hay historia. El elemento más sencillo de conflicto es el "acontecimiento narrativo". Los valores narrativos son cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro (Ejemplo: vivo/muerto, amor/odio, libertad/esclavitud, verdad/mentira, orgullo/vergüenza).

Así, cualquier historia está plagada de pequeños acontecimientos narrativos. Según su importancia, estos acontecimientos pueden además ser un punto de giro en la historia, o el propio clímax, pero estos conceptos se aprenderán más adelante. La mejor comprobación de que existe conflicto es si el valor narrativo ha cambiado. Pongamos un ejemplo:

ARIADNA se siente atraída por ALAN. Los dos conversan en la habitación de él, y se besan tras una romántica cena. Aquí los personajes pasan de estar solos a estar unidos. De la indiferencia inicial al amor (al sexo, si se quiere). Primer cambio narrativo. Supón que suena el teléfono, y ALAN dice a la persona que habla al otro lado: "Cariño, claro que te quiero, sabes que siempre te tengo presente". ARIADNA cambia el gesto y se entristece. Piensa que él está casado. Son varios valores los que cambian: soltero/casado, amor/desengaño. Éste es el segundo cambio. ALAN cuelga el teléfono y ve el gesto de preocupación de ella. ALAN explica a ARIADNA que es su hermana chica, y se lo demuestra con fotos. Tercer y último cambio narrativo: del desengaño vuelven al amor, y Alan pasa de ser un adúltero a ser fiel con su pareja (al menos, a priori y de cara al lector).

Como ves, son muchos los valores que cambian en una situación de lo más normal. Puedes explotar y jugar mucho con el amplísimo abanico de posibilidades. No olvides nunca que el cambio de los valores narrativos son las células de la trama.

El paradigma Jo-Hai-Kiu

En la Edad Media, un gran maestro japonés del No definió la famosa regla del Jo-Hai-kiu: división en tres movimientos no sólo de toda la obra, sino de cada escena de esta obra, de cada frase de la escena, y a veces, incluso de cada palabra. Hay que conocer esta regla aunque sólo sea para violarla.

En el cómic esta norma adquiere muchísima fuerza porque la construcción del guión está en ocasiones sometida a un número concreto de páginas, de capítulos, etc. Si te encargan crear una miniserie de cuatro números, tendrás que saber distribuir la historia adecuadamente. Para no navegar a la deriva, tendrás que dar a cada número un planteamiento, un desarrollo y una conclusión. Y luego ir armando una trama de tres

en tres. No seas obcecado al seguir esta norma. Shakespeare escribía un planteamiento, un desarrollo y una conclusión, pero él lo hacía en cinco actos y se disimulaba. Al fin y al cabo, hasta los más grandes se someten a las mismas reglas.

En la práctica de esta segunda lección, puedes aplicarlo cuando escribas la escaleta. Si tu relato está bien estructurado desde la espina dorsal, tendrá más posibilidades de convertirse en una buena historia cuando las imágenes tomen forma.

Deus ex machina: Fuerza X

En el teatro griego, el Deus ex machina era un recurso fácil que ponía fin a la historia mediante la llegada de los dioses a la tierra. Era un agotamiento creativo que Aristóteles criticó. Los dramaturgos destruían con el final una historia que no habían sabido acabar. **La historia debe estar contenida en sí misma.** Cuando escribas un final, no hagas que al final tengan los personajes un accidente casual y mueran. O que llegue alguien del cielo y resuelva la situación. Esto desbarata el drama que has ido forjando página tras página. Las casualidades no tienen cabida en la Arquitrama. La causalidad, y sus efectos, sí.

La forma de meter un deus ex machina en el "mainstream" americano (La corriente principal del mercado) es introduciendo un personaje "conocido" por los lectores de cómic, con lo que se alivia la sensación de **ruptura** con la historia. En Fuerza X de Peter Milligan, el personaje de Lobezno salva la situación al final del todo. Es un personaje que no había aparecido antes. **El final es un fraude.** Decepciona las expectativas y la propia consistencia del relato. Como guionista no debes utilizar este recurso salvo en contadas ocasiones en alguna historia de corte cómico.

El guionista de Fuerza X probablemente hizo esta y otras artimañas de guión con conocimiento de causa. Quizá era una autoparodia. Pero Milligan corre el riesgo de no ser creído. Al menos, si ya conoces qué es un deus ex machina y otros trucos del guión, estás en condiciones de interpretar si es un error fatal o una ironía más de su guionista.

Capítulo 4: La trama - IV

Toda historia debe crear acciones más allá de la cuales el público no pueda imaginar otras.

Las acciones deben llevar a un final propio, y no a otro de los muchos imaginables. No se puede despertar la sensación en el lector de que cabe otro final. Si se cree que el personaje debía seguir otro camino, es que la historia no funciona.

No se trata de que trates al lector como a un completo estúpido y lo guíes en cada momento. Pero desde luego, quien tampoco debe parecer un estúpido es el propio escritor de la historia. Imagina que el lector descubre un final más emocionante, sensato y original que el tuyo. Sería una demostración palpable de tu incompetencia. Porque la historia la debes conocer tú mejor que nadie.

El orden del proceso creativo

"Lo que más me importa en este mundo es el proceso de la creación. ¿Qué clase de misterio es ése que hace que el simple deseo de contar historias se convierta en una pasión, que un ser humano sea capaz de morir por ella; morir de hambre, frío o lo que sea, con tal de hacer una cosa que no se puede ver ni tocar y que, al fin y al cabo, si bien se mira, no sirve para nada?" **Gabriel García Márquez**

Ni Gabriel García Márquez ni nosotros hallaremos el punto exacto donde surge la idea. Seguramente, tampoco encontraremos un orden concreto en el proceso creativo. Pero sí podemos tolerar algunas licencias y atajos que un recién iniciado podría considerar atroz. Se tiende a pensar que una historia se construye linealmente. Desde su principio hasta su final. Esto no siempre es así. No es del todo cierto que una trama se construya mediante una serie de hechos que desembocan en el clímax final. El proceso creativo da muchas vueltas y en ocasiones sigue otros derroteros. Muchos escritores, hablo en general y no de guionistas de cómic, piensan en un clímax y luego van elaborando toda la obra hacia detrás.

Un cómic que explore las relaciones humanas puede partir de una idea previa y a medida que el guionista desarrolla los personajes, va abriéndose un camino a seguir en la historia. En cambio esto no ocurre para quienes han pensado una escena o un clímax final concreto, como por ejemplo un hombre a punto de suicidarse. Este tipo de guiones no tienen más remedio que construirse hacia detrás, al menos en parte. El guionista debe buscar las causas que motivan a ese personaje a llegar a esa situación extrema.

PROPUESTA PRÁCTICA 1.

La escaleta es el primer ejercicio para escribir el argumento de tu historia. Es un paso previo que facilita y aclara los puntos importantes del guión. Consta de los 3 actos del cómic: planteamiento, desarrollo y conclusión. ¿Cómo se construye una escaleta?

Sigue estos pasos:

- 1 Haz una lista numerada de los hechos de tu tebeo.
- 2 Se relata todo en orden cronológico.
- 3 Cada número debe representar una sola acción.
- 4 Usar la tercera persona del presente indicativo.
- 5 Escribir sin negaciones.
- 6 Una escaleta suele tener entre 10 y 30 puntos.

Ejemplo: Trazo de Tiza de Miguelanxo Prado.

- 1 Raúl naufraga en su barco.
- 2 Raúl atraca en una isla desconocida.
- 3 Raúl camina hasta un pequeño hostal.
- 4 Continúa...

Puedes incluir en la escaleta las subtramas de tu historia. Desde este momento tienes que saber cuántas páginas tendrá tu historieta. A lo largo del curso no escribirás más de 12 páginas, pero conviene conocer cuántas tendrá aproximadamente. Indica **cuántas páginas** tendrá el cómic.

Lectura recomendada:

Una Arquitraba: Trazo de Tiza, de Miguelanxo Prado. (Clasifícala donde quieras, pero es una obra imprescindible).

Minitrama: Malas ventas de Alex Robinson.

Antitraba: El asco de Grant Morrison (No en un sentido estricto).

Disparadero: Confecciona un cuaderno con anotaciones de todo tipo. Si vas perfilando la trama, anótalo. Si encuentras un escollo de cómo continuarla, no dudes en apuntarlo. Si vas paseando y ves algo que te sugiere una idea interesante, mételo en la lista como si fuera un ideario o un listado de elementos por integrar. Cualquier experiencia, imagen o historia puede servir como material literario. Un color, una frase. A veces el "plagio creativo" puede reforzar o redefinir una buena idea de un guión. No se trata de copiar. Se trata de extraer una imagen con fuerza de cualquier experiencia real o imaginada y extrapolarla a tu guión.

Escribe muchas historias cortas auto-conclusivas. Que sean todas de entre 2 y 4 páginas, sobre un mismo personaje. Da igual que no sean "redondas", hazlas hasta que tengas al menos 10 ó 20 ideas. Luego prueba a integrar esos fragmentos en una historieta más larga.

Muchas veces ocurre que los cómics son más una serie de situaciones seguidas que un relato completo. Si tienes más de 10 ideas ya escritas, verás que no valen sino como fragmentos deslavazados, y necesitarás un motor que lance el tebeo hacia delante.

Pregunta: ¿Qué consideras que tiene más potencial, una historia auto-conclusiva o un relato continuo?

Capítulo 5: El argumento

Una vez que hemos hecho la escaleta de nuestro relato, que conocemos los hechos principales y sabemos hacia dónde irá nuestra historia, el paso siguiente será escribir el argumento. Esto es, redactar qué ocurre página por página. Pero esto presenta algunos problemas. Para describir qué ocurre en cada página, se debe previamente conocer qué ocurre en cada viñeta, de cuántas viñetas constará cada página, etc. Tenemos la columna vertebral de la historia (la idea matriz), y además tenemos los pasos principales. Tenemos que conocer qué ritmo tendrá nuestra historia para conocer cuántas viñetas o unidades se necesitan. Por ejemplo, puede que una página conste de una sola viñeta a toda página porque el autor considera que añade fuerza dramática al relato.

El montaje

El montaje está basado en la selección de espacios y de tiempos significativos convenientemente articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de lectura. El montaje analítico es una modalidad de montaje espacial que consiste en descomponer minuciosamente una escena en sus detalles más expresivos, mostrados sucesivamente en primeros planos. Desde un punto de vista más genérico se puede decir que el montaje analítico es consustancial al lenguaje del cómic debido a su naturaleza de lenguaje elíptico, basado siempre en la selección y ordenación de espacios significativos, con exclusión de otros menos significativos.

Orden de lectura en Z

La lectura de un cómic es en Z. Se lee desde arriba a abajo y desde izquierda a derecha. En Japón es otro cantar. Ya se editan historietas japonesas respetando el formato y el orden de lectura cambia para un lector occidental. Pero eso no nos incumbe.

El conocimiento del orden de lectura parece obvio pero muchas veces genera confusiones. Además, como Will Eisner explica magníficamente en *El arte de la narración gráfica*, en ocasiones los ojos pueden seguir un camino de lectura muy diferente al tradicional. Esto tendrá especiales consecuencias cuando quieras enfatizar algunas partes de tu historia o restar importancia a otras.

Horizontalidad y verticalidad

El tipo de viñetas horizontales suele tener un carácter narrativo, mientras que las viñetas verticales suelen ser más explicativas. Las viñetas verticales se suelen utilizar para ralentizar el tiempo, porque el avance visual es más lento y se consigue recrear con más detalle una escena o un movimiento.

De todas formas, sería una simplicidad suponer que las viñetas se reducen a rectángulos horizontales o verticales. En un cómic es posible narrar incluso sin utilizar viñetas. Pero conviene aprender algunas ideas que tendría más presente el dibujante porque si sabes algo de técnica, esto siempre ayudará a la hora de narrar. Que sirva esto como excusa para lanzar un consejo: cuanto más conozcas de dibujo (perspectiva, color, etc.), mejor serás capaz de expresar con palabras lo que quieres representar.

Elipsis, cambios de escena y flash-back

Los cambios de escena no tienen una forma concreta de hacerse. Puedes escribir una página en la que discurren dos historias paralelas, o que en esa misma página haya un salto en la escena y la historia pase de unos personajes a otros. Pero lo más frecuente, y también lo más sencillo de cara a la comprensión del lector, es cuando **los cambios de escena se producen con el cambio de página**. Así, el lector comprueba que el escenario y los personajes son distintos, y no mezcla un relato con el anterior (uno de los principales errores de los cómics es la dificultad de comprensión, sobre todo para el lector no iniciado).

Pasa igual con los flash-back. El cambio de página suele ser la forma más adecuada de hacerlos, aunque en estos casos es muy frecuente el uso de "apoyaturas" (una caja de texto) escrito en primera persona para aclarar la acción en "pasado". Esto da juego para probar algunas posibilidades un tanto barrocas (La cosa del Pantano de Alan Moore es una obra ejemplar para ver cómo se hacen flash-back).

Capítulo 6: El argumento - II

La literatura popular

El argumento se escribe siguiendo los principios de la literatura popular, de escritores prolíficos como **Agatha Christie, George Simenon y Emilio Salgari**. Es una literatura fácil, sin grandes ambages. Este tipo de construcción, muy cercana a la escritura periodística (Salgari era periodista, Simenon colaboró en prensa). Ésta es la mejor forma de construir un relato inteligible, preciso y sugerente. Será la clave que más tarde nos lance a escribir el guión de nuestro cómic.

Las oraciones expresan acciones. Los recursos literarios, como la metáfora, no se utilizan. En un guión la frase "Tenía frío y sentía el desasosiego de la soledad" no expresa nada, porque no sugiere una imagen, sino muchas. Para que haya percepción de frío se necesita alguna acción. Si el personaje coge un abrigo, entonces el lector sabrá que hace frío. Aunque los diálogos y el texto pueden servirnos de apoyo en estas situaciones, las acciones dan el movimiento dramático del relato.

Escritura física. Una frase larga sugiere una viñeta grande (o con una composición interna grande), y una frase corta una viñeta pequeña (o con pocos detalles en su composición). Aquí están las principales características:

Reglas

- Escribir en 3ª persona del presente de indicativo.
- No escribir gerundios y evitar perífrasis. En lugar de "Alan está escribiendo una carta a Ariadna" sería "Alan escribe una carta a Ariadna".
- Nunca escribir frases de más de 2 líneas.
- En caso de tener más de 1 línea, debe tener ritmo interno.
- No repetir palabras. Busca sinónimos que enriquezcan el vocabulario del texto.
- No emplear la forma pasiva.
- Párrafos de 5 a 8 líneas.
- Omitir frases verbomotrices. Ejemplo: "Elena le dice a Marcos que la quiere". Sería: "Elena ama a Marcos".
- Cada párrafo debe transmitir **una idea**.
- Las palabras usadas en el párrafo marcan el tono de la historia.
- El tiempo de lectura marca el ritmo.

PROPUESTA PRÁCTICA 2.

Escribe el argumento de las 6 primeras páginas de tu historia. Tienes que redactarlo página por página, empleando de 3 a 6 líneas para cada una. Los diálogos aún no se escriben, basta con perfilar lo que dirán los personajes. Ejemplo:

PÁGINA 3.

Cuatro guerreros aparecen de la encrucijada. El primero agarra a Llew y le pregunta dónde está Laila. Él replica que no lo sabe. El segundo de los guerreros lo golpea, pero Llew esquiva el golpe a tiempo. Llew descubre su arma. Los guerreros desenvainan las espadas. Llew dice que todos morirán.

1 página = 1 idea

Asegúrate de que cada página exprese una idea clara. Una página no es fruto del azar. Los dibujos no aparecen sin una planificación previa. Observa la primera página de "El Anillo del Nibelungo". Esa página sintetiza una idea: la creación. Recuerda el paradigma Jo-Hai-Kiu y aplícalo al cómic. Cada página debería tener una presentación, su desarrollo y su desenlace. Hablamos siempre del modelo clásico. Romper las reglas será un paso obligatorio para los futuros genios.

Cuando escribas el tratamiento, ya debes conocer el tono de tu historia según el vocabulario, las situaciones y las descripciones que emplees. No es momento de hablar de géneros, (que por otra parte, ocupa una de nuestras lecciones), pero sí estás en disposición de concretar algunos detalles de bastante relevancia, como el color. **¿Tu historia será en color? ¿El tipo de dibujo será serio o caricaturesco?** Insistimos en que muchas veces esto no dependerá de ti, porque te vendrá impuesto, pero partimos de la premisa de que existe libertad creativa total y un perfecto entendimiento. Las respuestas a estas dos preguntas siempre te situarán mejor en el marco del relato. El proceso de creación avanza por pasos. El orden puedes saltártelo, según afloren las musas y las ideas, pero ir respondiendo a los primeros pasos asegura llegar a los siguientes peldaños.

Lectura recomendada: Sin city de Frank Miller. Valentina de Guido Crepax. El manga en general.

Disparadero: "Ejercicios de estilo" de Raymond Queneau es todo un manifiesto contra la separación entre teoría literaria y práctica. En estos ejercicios, una misma anécdota se narra de **99** formas distintas. Si lo tienes a tu alcance no dudes en echarle un vistazo. Si quieres aplicarlo al guión de tu tebeo, escribe las páginas del argumento varias veces, buscando puntos de vista diferentes, dosificando o contrayendo la acción según veas necesario. Al final, escoge el argumento más logrado de todo. Las posibilidades que desprecies no las tires, consérvalas y compara en todo momento por qué ha seguido una dirección tu relato y no otra.

El argumento es un largo recorrido con muchos senderos. Tendrás que ir contestando a preguntas que nadie más conoce. El porqué un personaje actúa de una manera y no de otra. Si tienes varios argumentos escritos, sabrás por qué desechaste otras alternativas y así cada vez que dudes, tendrás donde agarrarte.

Pregunta: ¿Cómo afecta la lectura oriental (de derecha a izquierda) al lector?

Capítulo 7: Los personajes

El conflicto a través de los personajes

Hay que buscar el conflicto tanto a nivel de escenas como de la trama principal. La fórmula más sencilla es buscar un tercer elemento que desequilibre una "situación estable". Un triángulo amoroso es el recurso más utilizado desde tiempos inmemoriales. Si describimos un triángulo de relaciones, por ejemplo, tres amigos de la infancia, y lo llevamos hasta una situación final, dos de ellos siguen unidos y otro se marcha para siempre, sabemos qué trayectoria hay que seguir hasta alcanzar ese resultado.

Pero la forma de establecer relaciones no tiene por qué ser necesariamente con un tercer personaje. Cuando decimos un tercer "elemento", es porque puede servir un objeto, o una situación. En "El anillo del nibelungo" (Ya lo he mencionado antes, aunque ha habido varias adaptaciones al cómic), el anillo es un elemento sobre el que gravita todo un relato. Desestabiliza y genera conflicto en todo el universo del tebeo. Una situación, como una catástrofe, o una muerte, también modifica y condiciona las demás relaciones. Hay que jugar con todo el espectro de posibilidades. Analiza posibilidades: ¿Y si dos personajes que se odian tuvieran que enfrentarse a un problema común, cómo sería su relación? ¿Qué ocurriría si un personaje tímido y con un gran mundo interior se enfrenta verbalmente a otro engreído y agresivo?

En resumen, mediante el conflicto se desarrolla el relato y las relaciones entre personajes.

De tipologías y arquetipos

Los personajes pueden ser, según una primera tipología, **estáticos** o **dinámicos**. Los personajes estáticos son aquellos que no evolucionan a lo largo de la historia, sino que encarnan el mismo rol de principio a fin. Este tipo de personajes se da frecuentemente en las historias autoconclusivas, debido a que el personaje siempre mantiene su situación inicial. Los personajes dinámicos, por el contrario, evolucionan influidos por los acontecimientos y van cambiando sus actitudes y valores (incluso pueden cambiar físicamente). Al término de la historia han sufrido cambios, porque los acontecimientos narrativos han ido cambiando de valor (por ejemplo, el personaje ha podido cambiar de ilusión/decepción, optimismo/pesimismo...).

El autor ruso Vladimir Propp investigó las acciones de los personajes en el cuento popular. La riqueza psicológica de un personaje suele tener su origen en la modificación del haz de funciones que cubre. En el cómic esto es fundamental tenerlo presente: dada la naturaleza elíptica del cómic, el motor psicológico de un personaje se define en gran medida por las acciones que éste toma.

De esta forma, Propp definió las esferas de acción como las partes constitutivas del cuento. Esta clasificación puede aplicarse a los comics que tienen la estructura clásica o Arquitráma, (es la más fácil de hacer pero también la más importante, porque la Minitráma es una reducción de las formas clásicas y la Antitráma una negación). Así:

- **Héroe:** su esfera de acción incluye la partida para efectuar la búsqueda (en el caso de que se trate un héroe-buscador), la solución del problema planteado o la amenaza impuesta, la reacción ante las exigencias del destinador y la atribución del elemento mágico (espada, medallón, talismán...).
- **Destinador:** Envío del héroe a la búsqueda o la misión.
- **Objeto o personaje buscado:** a su esfera corresponde ser el objetivo de la trama propuesta. Se puede tratar también de un objeto.
- **Destinatario:** recoge o sufre el fruto de las acciones.
- **Oponente:** encargado de dificultar la acción del héroe.
- **Ayudante:** incluye la reparación de la carencia del héroe, el socorro durante la persecución y la transfiguración del protagonista.

Un único personaje puede tener varias esferas de acción, convirtiéndose en ayudante y oponente al mismo tiempo. Éste sería el caso de muchos personajes que traicionan al protagonista en el transcurso de la historia (En el cine, el ejemplo es muy evidente: la mujer fatal del cine negro).

También, puede que varios personajes compartan una única esfera de acción. Éste sería el caso de las historias con un reparto coral.

Capítulo 8: Los personajes - II

Los personajes evolucionan, pero no cambian

Los personajes siguen siempre una evolución, ya sea hacia mejor o hacia peor. No hay interrupciones abruptas en la actitud de los personajes: los cambios hay que ir preparándolos. Pondré un ejemplo: "un joven es honesto y valiente para demostrar su arrojo a la familia. En la historia llega a convertirse en un personaje cobarde y mentiroso". No hay que ser frívolos y pensar que el personaje "ha cambiado" radicalmente. Indaga y piensa qué factores han variado. La motivación de este personaje era contentar a su familia, demostrar su valentía. Si su relación con la familia ha variado, él evolucionará en consecuencia. Siempre que veas una "fractura" en el comportamiento de los personajes, analiza otros factores que permitan explicar esa evolución.

Muchas veces un personaje tiene un comportamiento totalmente inesperado para el lector. Debemos distinguir entre la sorpresa y el mal ejercicio. Si quieres sorprender, explica debidamente las causas. No hay mayor error que el desconcierto del lector. Es esencial entender el porqué de las acciones, tanto para el autor como para el futuro lector. De lo contrario, será un fallo de guión difícil de subsanar.

PROPUESTA PRÁCTICA 3.

En esta lección tienes que escribir el perfil de todos los personajes "destacados" y la ficha del personaje protagonista.

- Perfil de los personajes (de 3 a 6 líneas cada uno)

Escribe la lista de todos los personajes de la historia, con su nombre en mayúscula, y debajo de 3 a 6 líneas describiéndolo. El perfil es una descripción sucinta del personaje. En esas líneas hay que escribir lo más destacable, que será algún rasgo distintivo de su físico, el motor psicológico (qué mueve al personaje a hacer las cosas) y su relación con el resto de personajes.

Ejemplo:

ALAN

Ambicioso y solitario. Su vida son un montón de pedazos: la familia, los amigos y la novia son relaciones fracturadas desde hace tiempo. Lucha por escapar de una espiral que lo lleva hacia el fondo, y se agarra a quien pueda tenderle una mano. Sigue enamorado de su antigua novia Ariadna. Lo que más le preocupa es su hija Estela.

- **Tienes que hacer la ficha de personaje de tu protagonista.** Si es una historia coral o una minitrama, haz la ficha del personaje dramáticamente más importante. La ficha es una guía donde el autor debe conocer todo acerca de sus personajes. Aunque los datos que tienes sobre ellos luego no se utilicen, el guionista debe conocer las motivaciones del personaje, sus excentricidades, su familia, su pasado, etcétera. Cuanto más sepas sobre él, más entenderás las reacciones que tendría a través del conflicto. Si

llega un momento en la historia en que no sabes cómo actuaría tu personaje, recurre a la ficha. Ahí debe estar todo.

En el primer curso se ofreció un modelo de ficha de personaje. Sírvete de él si lo deseas, pero no queremos que completes la ficha con campos cerrados tipo "mi personaje es indulgente". Queremos que indiques el porqué.

Lectura recomendada: "El último recreo" de Horacio Altuna y Carlos Trillo.

Disparadero: Las minifichas son un modelo simplificado de la "ficha de personaje". Confecciona un cuadro con los datos personales, la descripción física y el motor psicológico del personaje. Señala alrededor de cinco adjetivos, sus datos personales y las relaciones con otros personajes. El resultado será en ocasiones decepcionante, porque los personajes no resultan demasiado convincentes. Combínalos y cambia las características, hasta que des con alguno que merezca la pena. Si rozan el ridículo, entonces deséchalo. Un personaje tiene que ser robusto y se sostendrá por sí solo.

Pregunta: ¿Cómo crees que puede expresarse el conflicto interno de un personaje en un cómic?

Capítulo 9: Escribiendo el guión

Cuando escribas el guión de tu cómic, ajústate a las reglas de la escritura popular que se dieron en el tema 3. Al principio te sentirás muy "restringido" ante el rigor de no cometer ciertas licencias literarias. Pero con la práctica te resultará muy fácil, y conseguirás un guión pulcro y bien escrito.

El modelo de guión

Evidentemente, no hay una única forma de escribir un guión sino muchas. Hemos intentado ofreceros la más fácil y clara de todas. A partir de ahora, éste va a ser el modelo que utilicéis para escribir vuestro guión.

1. Descripción de la escena. PERSONAJE realiza una acción.

PERSONAJE (*Acotaciones*)

Diálogo del personaje y réplicas

Ejemplo:

1. Un parque bañado de sauces alrededor de viejos columpios abandonados. ALAN, tumbado en el césped, mira extasiado el cielo. ARIADNA, junto a él, le acaricia con su mano derecha.

ALAN

He soñado siempre con esta imagen. Dime que no despertaré y todo habrá desaparecido.

ARIADNA (*Pensando*)

¿Cómo decirle que todo se ha acabado? No puedo comportarme como él hizo en el pasado.

En el guión, cada número describe una sola viñeta. No más.

Los diálogos van con sangría.

Los nombres de los personajes, siempre en mayúscula.

Las acotaciones, en cursiva y entre paréntesis.

La correspondencia entre guión literario y las páginas de un cómic.

1 PÁGINA DE GUIÓN EQUIVALE A 1 PÁGINA DE CÓMIC.

Tómalo como algo orientativo. Ya sabes que no existen tablas de conversión. Depende de tu escritura sobre todo.

Esto es, insistimos, un modelo. El guión puede ocupar más de una página o menos, pero ésta es una referencia que puede ayudarte.

ACOTACIONES: Fuera de la viñeta. OFF. Dirigiéndose a "X". PERSONAJE (2).

Descripciones: Tipo de plano si es necesario (medio, más cercano, más lejano, etc). Repetición, viñeta grande.

Hay que evitar las indicaciones técnicas siempre que se pueda.

Si quieres hacer un plano detalle de una mano, puedes escribir: "La mano de ALAN coge un vaso". Si quieres describir el plano general de una celebración, no es necesario detallarlo. Se escribe directamente: "El banquete tiene cuatro mesas alargadas de unas veinte personas cada una", porque si lo que interesa dramáticamente es solo uno de sus personajes, pues entonces se escribiría: "ALAN come en un banquete". Solo cuando te resulte imposible concretar con palabras el tipo de plano debes señalarlo.

La pirámide invertida. De lo general a lo concreto.

Cuando se escribe un guión, hay que describir las situaciones empezando por lo más genérico, hasta llegar a los detalles. En periodismo se redacta utilizando la pirámide invertida. Es decir, empiezas a escribir la base del contenido, lo fundamental, para ir bajando a las cosas más concretas, a lo menos importante. En un guión no se busca la sorpresa ni el asombro. La última línea no puede contener una revelación, sino solo un dato accesorio, complementario.

El primer paso es la descripción de la viñeta, del escenario que contiene: un parque, una habitación, el interior de un coche... y posteriormente se describe la acción concreta (el movimiento que se desprende de la imagen estática): un coche se estrella contra otro, un hombre roba a una señora, una mujer escribe en su diario, etc.

El movimiento dentro de la viñeta

Analiza el número de viñetas necesario. Si digo: "Llew empuja al enemigo mientras abre la puerta para escapar de la posada. Al mismo tiempo, un hombre intenta agarrarlo y otro le cierra esa misma puerta". Esta oración no puede hacerse en una sola viñeta. Debe hacerse en más. La imagen estática del cómic expresa movimiento, pero no puedes dar a entender tantas acciones. Procura escribir acciones simultáneas (que no consecutivas. Si son causa y su efecto, es mejor que lo hagas en una viñeta diferente. No des a entender demasiado en cada viñeta. Dilata los movimientos para que se entiendan adecuadamente. **Un error gravísimo en el cómic es que no se entienda lo que expresa la imagen.**

PROPUESTA PRÁCTICA 4.

Escribir las 2 primeras páginas del relato siguiendo el modelo de guión.

Lectura recomendada: Diario de un álbum de Dupuis y Berberian.

Disparadero: Haz un diario de a bordo. Cada vez que escribas una parte del guión, apunta todo lo que te suceda a ti o a los personajes. Muchas veces se publican álbumes sobre el proceso de creación de alguna obra. Con este ejercicio verás cómo evolucionan tus personajes, cómo reaccionas tú ante su evolución, cómo se transmiten tus emociones al cómic y las emociones del cómic hacia tu persona... es una práctica muy interesante y aconsejable.

Pregunta: ¿Se te ocurre otro modelo de guión de cómic que consideres más claro, eficaz o ventajoso en algún sentido?

Capítulo 10: Puntos de acción

El cómic tiene unas particularidades propias de la edición. Si se trata de una serie, los capítulos necesitan ganchos al final de cada historia que motive al lector a continuar con el relato. Además, la narración, como ya dijimos, se mueve por acontecimientos narrativos, que tienen un exponente mayor en el punto de acción, esto es, un cambio significativo en el valor de los personajes.

Son giros en las historias que hacen avanzar el relato.

Al final de cada capítulo debe ir un gancho, un motor que anime al lector a continuar con el cómic. Normalmente este gancho suele ser un punto de giro, un revés en la historia que genera una expectativa. No siempre tiene por qué ser un punto de giro el que haga de gancho en la historia. Puede ser una subtrama que quede abierta para el siguiente número, o sencillamente la llegada de un personaje nuevo (que, siendo la última página de un relato, no supone un salto hacia delante en la historia, sino tan solo proporciona nueva información).

El armazón de la historia

La estructura de la historia siempre se debe anteponer a los hechos concretos. Todo debe seguir un hilo conductor. Si elaboras una barrera en los personajes con el único fin de crear conflicto, la resolución resultará ridícula. Por ejemplo, un científico no haya la solución (Generas conflicto) y al cabo de un tiempo cae en una fórmula y la resuelve. Así tal como está expresado, este paso es redundante. Si para hallar la solución hay movimiento en la historia o en la relación entre personajes, adelante. Si es un paso superfluo puedes quitarlo; no vale la pena si no aporta nada.

PROPUESTA PRÁCTICA 5.

Escribir otras 2 páginas e insertar un punto de acción al final de la historia. Si lo hay, uno nuevo.

Lectura recomendada: Cualquier serie continuada (X-men, manga, etc.). Se puede ver cómo se introducen una y otra vez puntos de inflexión en la historia. También es cierto que alargarlo tanto termina gastando la serie y a los personajes.

Disparadero: Coge cualquier cómic y ve escribiendo tú mismo el guión según vas viendo las viñetas y los bocadillos. Es un proceso inverso: del dibujo al guión. Así verás los elementos fuertes de la historia, los débiles si los hubiera, y sobre todo, cuándo se marcan los puntos de giro en la historia.

Pregunta: ¿Puede ser un punto de giro más fuerte que el propio clímax?

Capítulo 11: Los géneros

Los géneros. Esta categorización es una lista cualquiera que no está basada en ningún análisis teórico o práctico. Es solo una clasificación que abarca los principales géneros que se ven en el mercado. No hemos hecho ningún esfuerzo vano en confeccionar una clasificación "argumentada", porque la teoría de los géneros se lleva discutiendo muchos años por teóricos y formalistas en el campo de la literatura. Goethe ya tenía su propia lista de géneros. Por tanto, nuestra intención no es dar una lista definitiva, ni siquiera una provisional. Nos basta con que tengas en cuenta el abanico de historias que puede haber:

- 1 Humor/comedia
- 2 Fantasía/aventuras
- 3 Biográficos/históricos
- 4 Superhéroes
- 5 Ciencia ficción
- 6 Acción/policiaco/western
- 7 Relaciones humanas/costumbrista
- 8 Terror
- 9 Erotismo
- 10 No ficción (Autobiográfico)

La autobiografía. Un comentario aparte

Merece un apartado especial la autobiografía. En la tradición del cómic francés y belga, este género (el álbum, el relato autobiográfico) está mucho más desarrollado. España debe aprender mucho de esto. Pueden alcanzarse verdaderas obras de arte en un terreno que dista del costumbrismo más comercial y puede ser reflejo del proceso creativo de los autores, de sus sentimientos, o de sus dudas.

Montajes y recompensas

Estos elementos son fundamentales en un guión. Ciertos aspectos de la historia se revelan poco a poco a medida que se lee. En Trazo de Tiza, de Miguelanxo Prado, un hombre llega a una isla y encuentra una pared pintada con nombres. En ese punto de la historia no significa nada; tan sólo está preparando la recompensa posterior, que aportará el conocimiento necesario para el lector.

En la definición de McKee: "preparar un montaje significa organizar el conocimiento en capas; presentar una recompensa significa levantar un puente de unión

que enlace los dos extremos del abismo creado en la mente de los espectadores ofreciéndoles ese conocimiento".

GAGS. Suspense y terror

Funciona como un montaje y su recompensa. La pauta se parece más a una preparación y su consecuencia, el elemento sorpresa. Montaje/recompensa, o Preparación/sorpresa, es básicamente la forma de elaborar un gag, aunque hay técnicas y tipos de gags físicos que se van haciendo más barrocos y retorcidos.

Las subtramas y los géneros de terror y suspense se trabajan igual que los gags. Esto es muy importante comprenderlo; al principio puede parecer que el terror es muy complicado abordarlo pero no es más que seguir estos pasos y dotarlo de una atmósfera creíble y atrayente.

Cinco formas de Gags:

1 Preparar è Sorpresa*

Una mujer riega las plantas desde un primer piso. Un hombre camina por la calle y le cae el agua en la cabeza.

2 Preparar è Expectación è Ocurre*

La mujer riega las plantas. El hombre mira un escaparate desde abajo. Ella discute con su marido desde la ventana y entonces arroja el agua sobre el hombre del escaparate.

3 Preparar è Expectación è Sorpresa*

Misma escena que la anterior, pero cuando la mujer echa el agua equivocadamente no cae sobre el hombre, que se desplaza hacia un lado, sino sobre una mujer mayor que está a su lado.

4 Preparar è Expectación è Sorpresa è Ocurre*

Todo lo anterior, y la mujer cree que ha sido el hombre quien la ha mojado y le golpea con el bolso.

5 Preparar è Expectación è Ocurre è Sorpresa*

Misma acción que en el gag número 2, sólo que el hombre aprovecha el agua en la cabeza para refrescarse y peinarse adecuadamente.

Cinco recursos:

1 Repetición. Reiterar el gag puede ser aún más cómico.

2 Exageración. Mismo gag pero con mayor magnitud, más hiperbólico.

3 Variación. Cambiar algunos elementos del gag, pero que se repitan en la

esencia.

4 Intromisión. Interrumpes un gag con otro dentro y luego solucionas el que habías iniciado primero.

5 Interrupción. Pausar la acción. Dejas tiempo para que descanse el lector, o para preparar otro gag.
*Así en original.

Capítulo 12: Los géneros - II

Ganchos

Un gancho se construye terminando la historia en el clímax. Si suprimes la conclusión, el cómo finaliza la acción llevada a cabo, el lector queda con la intriga de qué ocurrirá en el siguiente capítulo o en el siguiente número. Los ganchos pueden ser de otro tipo, pero éste es muy fácil de conseguir y muy recurrido. Por ejemplo, si el clímax consiste en una escena violenta entre dos personas, las viñetas pueden "enfocar" hacia otro lado y concluir sin saberse el resultado de la acción.

Los secretos

El origen del conflicto muchas veces se desconoce. Los secretos dan lugar a pequeños momentos que revelan una información trascendente. No son necesariamente puntos de giro, porque la trama permanece intacta. En cambio, ayuda a dar dimensión al personaje, a conocerlo mejor, a saber más sobre su vida.

Hay que saber cuándo revelar los secretos. No sólo tiene por qué ser el pasado del personaje. Lo ideal es que contabilices cuántos "secretos" va a contener tu historia y entonces calculas en qué momentos darlos, para dosificar la información y el drama.

PROPUESTA PRÁCTICA 6.

Escribe otras 2 páginas de guión. Introduce, al menos, un montaje y su recompensa.

Lectura recomendada: "Gorazde: Zona protegida", de Joe Sacco. Esto es periodismo en viñetas, hay que conocer todo género de historietas.

Disparadero: Los montajes y las recompensas se trabajan muy bien en las viñetas editoriales y en las tiras cómicas. A veces no son gags físicos sino a través del diálogo, pero igualmente tienen un componente de "montaje" y recompensa". Te recomendamos que escribas el guión de "tiras cómicas" de 3 y 4 viñetas, no más. Este espacio tan reducido es importante porque tienes que hacer un gag (físico o por diálogo) de forma muy rápida. De manera que la primera viñeta ya tiene que prepararte para el golpe final.

Para ayudarte puedes leer tiras cómicas como "Calvin y Hobbes", aunque cualquier otra es igualmente válida.

Pregunta: ¿Crees que hay géneros inferiores o con menos potencial que otros?
¿Si la historia bebe de varios géneros, tiene más fuerza desde el punto de vista intelectual y emotivo?

Capítulo 13: Los diálogos

Las réplicas no son naturales. Los diálogos deben parecer naturales, pero siempre están contruidos y para ello se emplea la economía gramatical: se utiliza solo aquello que aporta algo a la historia. Los diálogos caracterizan al personaje. No sólo por el tono en que habla y lo identifica como una persona ignorante, culta o prepotente, sino por aquello que dice.

El guión mudo

Los diálogos aparecen allí donde la imagen es incapaz de llegar. Siempre y cuando puedas utilizar una expresión visual, debes omitir el diálogo. Cuanto más diálogo escribas, más fuerza pierde.

Las réplicas

- No deben ser explicativas.
- No deben ser descriptivas.
- No deben ser portavoz del guionista. No pueden expresar la opinión del guionista por medio de los personajes.

La voz del narrador

En un cómic hay un recurso habitual que es el de poner "cajas de texto" o "apoyaturas" para aportar otros elementos a la historieta. Nuestro consejo es que si puedes prescindir de la voz del narrador, deshazte de ella. Una buena narración puede contar una historia sin servirse de apoyaturas. Si eliminas la voz del narrador y ves que tu relato permanece intacto, entonces quítala.

Utiliza las cajas de texto únicamente cuando te sea imprescindible. Normalmente es fácil situar la historia sin apoyaturas. Si quieres dar a entender una época, el medio de transporte y el vestuario te ayuda. También puedes hacer hablar a un personaje para que sitúe el contexto, siempre sutilmente.

En cambio, si fuera un relato con muchos flash-back, con muchos cambios de escenarios, sí es conveniente emplear apoyaturas para que el lector no se pierda en ningún momento y reconozca cuándo la narración cambia radicalmente de escena o secuencia.

A veces la información del personaje es muy importante porque hace de narrador omnisciente, o porque añade un punto dramático a la historia. Frank Miller y las historias de Sin City (anteriormente recomendadas) dan una clara visión de este ejemplo. En su otra obra "El regreso del señor de la noche", las apoyaturas son fundamentales para "romper" el cliché de Batman, filtrado por la voz de su conciencia.

Errores habituales en los diálogos.

Meter la ficha de personaje en el diálogo. Esto es: "en una conversación, un personaje dice algo a otro que ya sabe". Si se quiere explicar algo del pasado de un personaje, hay muchas fórmulas para hacerlo. La solución más fácil es que el personaje cuente su pasado a alguien que no lo conoce. De lo contrario, queda mal construido y falso a los ojos del lector.

PROPUESTA PRÁCTICA 7.

Escribe 2 páginas más de guión haciendo hincapié en los diálogos.

Lectura recomendada: "Los amigos de Maxx". Es un muy buen ejemplo de cómo hacer una buena historia donde los diálogos son la fuerza motriz del cómic.

Disparadero: Intentos de diálogo. Escribe de forma literaria qué dirían los personajes que van a hablar en tu historia. "Alan suplicó a Ariadna y ella le reprochó su comportamiento".

Pregunta: ¿Se puede crear un buen cómic sin hacer uso de los diálogos?
¿Conoces alguno?

Capítulo 14: Revisiones. Errores frecuentes

Veamos algunos errores frecuentes en la narración. Muchos de éstos son por impericia del guionista, que deberá mejorar en el arte de la escritura. Otros son consejos encaminados a mejorar el resultado global de la historia. Es un repaso a los fallos y clichés de la historieta. Hay que declarar la guerra a los clichés.

1. **Guionistas parlantes.** Que los protagonistas hablen por el guionista.
2. **Personajes estúpidos.** Que el protagonista parezca tonto porque actúa según le conviene a la historia.
3. **Deus ex machina.** Ya lo hemos comentado. Este recurso derriba todo el efecto que has querido mantener. En una historieta sobre crímenes, si el asesino no guarda relación ni con los personajes ni con la historia, el cómic rozará el ridículo. No hace falta que desveles quién es el asesino... pero tendrás que aportar alguna argumentación o sentido para que el final no destruya la intriga.
4. **Tempo descompensado.** El guionista de cine Billy Wilder decía que una película "dura lo que dura". Dilatar la conclusión es un error frecuente. Esta técnica, lejos de mantener la tensión, termina por desorientar al lector y aburrirlo. El lector debe sentirse sorprendido con el cómic, pero también debe "intuir" cuándo se avecina el final. Si quieres sorpresas antes, introduce golpes de efecto.
5. **Documentación.** Si haces un guión sobre siameses, debes saber que no puede haber uno de sexo masculino y otro de sexo femenino (Véase la película *La vida sin mí*). Si escribes sobre un personaje con hemofilia, también tienes que saber que éste no podrá ser una mujer. La documentación es importante para no cometer errores fatales de guión. De haber un decálogo, este sería uno de los puntos más importantes. Un error grave puede salirte muy caro. Se perdona antes alguna pequeña incongruencia, o que no sepas atar bien todos los cabos, que el desconocimiento de lo que se narra.
6. **Giros absurdos.** Llega un momento en que los personajes pierden su credibilidad. Si una mujer fatal resulta ser una traidora, el lector acepta esa ambivalencia que ha guardado durante el desarrollo del cómic. Si en cambio das otro giro y vuelve a ser una mujer enamorada del protagonista, complicas la credibilidad del hecho. Si a este giro añades uno más donde vuelve a traicionar al personaje, convertirás el personaje en una pantomima. Recuerda que no debes tensar demasiado la psicología de los personajes. Sorprender no es confundir ni caer en contradicciones.
7. **Ilegibilidad.** La composición de las viñetas y el texto no deben sobrecargar la página. Hay momentos en que llega a ser verdaderamente ilegible. El orden de lectura debe intuirse. La dirección en la lectura de un cómic nunca puede perderse.
8. **La buena recompensa.** Cuando vas a dar una recompensa, asegúrate de que el montaje se conoce. Si el cómic es una serie que consta de muchos números, evita las referencias al pasado porque el lector puede olvidar a qué te refieres. No es malo recordar algunos datos porque el lector "enganchará" con hechos anteriores y comprenderá mejor la resolución de los conflictos.

9. **Diálogos creíbles.** Pues como su nombre indica, y como ya comentamos en el capítulo oportuno, los diálogos deben concordar con el personaje que los habla. Es común que niños muy jóvenes hablen como verdaderos adultos y viceversa (A veces puede ser intencionado, pero en todo caso se es consciente).

10. **Corrección.** Recuerda que una historia debe crear un sueño vívido y continuo. La "corrección" no es la única clave para alcanzar ese sueño. Puede que formalmente esté todo bien escrito pero no consigas emocionar. En escritura creativa siempre tienes que saber con muchísima certeza qué deseas contar y cómo hacerlo. Das tu visión de cómo es la vida; apóyate siempre en los pilares de la Arquitrama, minitrama y antitrama. Si deseas manifestar que la vida tiene coherencia, un desenlace irreversible y gira en torno a un personaje con conflictos, escribe una Arquitrama. Dótalo de un perfil que profundice en su psicología, en sus actos, etc. Y sobre todo, expresa una idea final. Esto no quiere decir que sea un final feliz, ni si quiera un final cerrado. Una idea puede ser un final sin resolver. Recomiendo la lectura de "La ciudad de cristal" de Paul Auster: un cuento maravilloso que curiosamente fue adaptado al cómic. Con este relato corto entenderéis a qué me refiero exactamente. Si después de plasmar todo tu universo imaginado en el papel consigues emocionar, habrás conseguido un gran guión.

PROPUESTA PRÁCTICA 8.

John Gardner fue un profesor de escritura creativa que creía fervientemente en la revisión. Se puede mejorar mucho cualquier obra por el mero hecho de revisarla. Para ello hace falta un examen exhaustivo. Buscar fallos no es sólo perseguir un error gramatical. Supone indagar en las motivaciones de los personajes, en la coherencia de las acciones. Siguiendo sus enseñanzas, repasa una y otra vez todo tu guión hasta encontrar algún error o nuevas posibilidades. Siempre se puede mejorar una historia. Es muy raro que no aparezcan incongruencias. La propuesta de esta lección es que señales al menos 2 cambios: añadidos, eliminaciones, o correcciones de cualquier tipo en tu narración. Si realmente no encuentras ninguna contradicción, ni fallo, ni nada si quiera mejorable, expón al menos tus dudas o tus justificaciones de por qué no cambiar nada del guión.

Lectura recomendada: "Mort Cinder", de Oesterheld y Breccia.

Disparadero: Cuando escribas tu guión, "marca" todos los elementos que no terminen de "cuajar". A veces te quedas atascado en un punto y no sabes cómo continuar el relato, o cómo hilvanarlo de manera adecuada. Cuando estés revisando el guión, busca una solución alternativa: la negación y la reciprocidad (Si A golpea a B, prueba que B golpee a A, o que no se peleen). ¿Para qué? Puede que pervirtiendo los acontecimientos encuentres la solución al escollo.

Pregunta: ¿Puedes llegar a destruir la esencia de tu cómic si abusas de la revisión?

Capítulo 15: La historia continúa

Abocetar un cómic

En el guión literario no se especifica la forma ni la composición de la página. Todo esto es cierto. Se pueden sugerir opciones o escribir anotaciones al pie de página para aclararlo. Pero el guión tiene ciertas limitaciones. Si realmente hay una página que no puedes describir con palabras, no tendrás más remedio que crear un boceto de tu guión y dárselo al dibujante (o dibujarlo tú mismo, según el caso).

Hay muchos elementos que se escapan al guión. La forma de las viñetas, los solapamientos (incrustar parte de un dibujo en otra viñeta), etc. En la medida de lo posible, detállalo en el guión. Si no, ya sabes. A dibujar.

PROPUESTA PRÁCTICA 9.

Argumento de 15 líneas de cómo continuará el cómic. (Si el personaje ha muerto, que continúe otro personaje y tendrás que crear otra idea que conduzca el movimiento del relato).

Lectura recomendada: Leer la nueva etapa de alguna historieta de superhéroes, para ver de qué forma han conectado el nuevo material con el antiguo. No te extrañes que muchas veces sencillamente desprecien todo lo anterior, porque si te "atas" a números pasados, resulta imposible dar vida al tebeo sin caer en un tópico tras otro (O la trama se hace tan enrevesada que llega a ser completamente inverosímil).

Disparadero: Aunque no sepas dibujar, intenta diseñar las viñetas y los bocadillos para ver la disposición de los elementos en la página. También te ayuda a visualizar si el ritmo es el adecuado, y si el recorrido de la mirada sigue el orden de lectura sin problemas. Muchas veces necesitarás 2 viñetas para una imagen que habías imaginado en una; otras veces puedes condensar hasta cuatro viñetas en una.

Pregunta: ¿Cómo continuarías tu historia si empieza con una situación extrema? Por ejemplo, un hombre cayendo del cielo.

Capítulo 16: Notas finales

Scott McCloud, un conocido teórico del noveno arte, cree en el desarrollo de la historieta mediante 12 profundos cambios. Algunos de estos se apoyan desde aquí, fomentando la creación, la revisión, la deconstrucción de las historias.

- 1 El cómic como literatura. Los cómics pueden producir un corpus digno de estudio, y representar fielmente la vida época y perspectivas de su autor.
- 2 El cómic como arte. Las formas artísticas de los comics deben reconocerse como capaces de lograr las mismas cotas que otras artes como la pintura o la escultura.
- 3 Derechos de autor. Los artistas de cómics deben tener un mayor control sobre el destino final de sus creaciones y obtener mayor beneficio económico de ellas.
- 4 Renovación de la industria. Debería reinventarse el negocio de los cómics para servir mejor tanto al productor como al consumidor.
- 5 Imagen pública. La imagen pública de los cómics debe mejorar, al menos hasta que se reconozca el potencial de su forma, para que se puedan asumir sus progresos cuando tengan lugar.
- 6 Apoyo institucional. Las instituciones legislativas y educativas deben superar los prejuicios populares y tratar a los cómics con total justicia.
- 7 Equilibrio entre sexos. Los cómics no sólo pueden atraer a chicos, y no tienen por qué ser creados sólo por varones.
- 8 Representación de minorías. Los cómics no sólo tienen que atraer y estar hecho por varones blancos de clase media-alta.
- 9 Diversidad de géneros. Los cómics pueden manejar todo tipo de géneros, no sólo fantasías superheroicas adolescentes.
- 10 Producción digital. La creación de cómics con herramientas digitales.
- 11 Distribución digital. El cambio en la distribución de los cómics.
- 12 Cómics digitales. La evolución de los cómics en el entorno digital.

Acumular tensión

El cómic es un medio que tiene sus particularidades propias. Así, lo que vale para el cine o la literatura no tiene por qué valer para el cómic. Un ejemplo lo vemos en una persecución de coches. En un largometraje puedes prolongar la secuencia más de 5 minutos sin perder la atención del espectador. Pero en un cómic es extremadamente difícil hacer una persecución de coches continuada, porque perdería interés para el lector. Tienes que buscar momentos cargados de tensión, estirar las secuencias todo lo que se pueda.

Las peleas en un cómic tienen mucha tensión, pero tampoco puedes reducirlo al ataque y las réplicas de los adversarios. En una lucha, suele haber muchos cambios de escenario. Una pelea en el mismo lugar tampoco da mucho de sí, si no interviene algún otro factor. Los objetos toman una vital importancia para la escenificación de esos combates. Una escalera puede dar mucho juego. Las propias armas pueden generar sorpresas (una pistola puede dar en su blanco, puede fallar... o puede encasquillarse y dar lugar a una nueva situación).

Recuerda para tu creatividad la frase de **Mallarmé**:

"Definir es matar. Sugerir es crear".

PROPUESTA PRÁCTICA 10.

Autocrítica. ¿Qué puede mejorarse de tu historia? ¿Cuáles son sus principales problemas en el guión? ¿Y sus mayores virtudes? ¿Crees que decaerá la tensión en las próximas páginas o crecerá el drama a medida que avanza? ¿Qué quieres expresar con tu historia? ¿Te sientes satisfecho o ha salido peor de lo que esperabas?

Lectura recomendada: V de Vendetta, de Alan Moore.

Disparadero: Esta recomendación es tan obvia y sencilla como despreciada por las personas. Muéstrale tu historieta a tus amigos, familiares, especialistas. Contrasta con al menos dos grupos diferentes de personas lo que les ha parecido, y empápate de sus opiniones. Críticas, comentarios, ironías, etc. Si no entienden algo, piensa que algún punto ha podido fallar. Si no terminan de leer el cómic, ha podido faltar tensión e interés. Hasta las palabras del más profano tienen valor para la ocasión.

Pregunta: ¿Qué te ha parecido el desarrollo del Taller de guión de cine? ¿Qué mejorarías? ¿Qué cambiarías? ¿Qué dificultades has tenido?