



ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL OFICIO DE GUIONISTA DE COMICS

No soy muy aficionado a la ciencia ficción, pero a veces me dejo convencer por amigos asiduos y leo un par o tres de libros del asunto. He de reconocer que, así como Ray Bradbury me parece un espécimen lamentable al que más le valiera no haber nacido, hay tipos como Robert Sheckley, Philip K. Dick (a estos dos me los hizo leer Andreu Martín) o Ursula K. Le Guin, que barrunto tendrán un puesto en el deseable cielo de los buenos contadores de historias.

Viene esto a cuento porque he recordado que hace un montón de años - pongamos diez o así- leí un relato en una revista de S.F., **Nueva Dimensión**, creo que se llamaba, que me divirtió bastante y que viene a colación. La historia en cuestión estaba firmada por un tal Van Voght o algo así. No estoy seguro de la correcta ortografía, pero los aficionados al género sabrán quiénes y me perdonarán la pifia.

Los hechos sucedían en un futurible país donde las terribles fuerzas al servicio del Estado exigían a cada ciudadano que tuviera un oficio conveniente-

mente inmerso en las listas de oficios que el mismo Estado proporcionaba. Y, si no era así, que se inventara uno nuevo. La tercera opción era quedarse sin oficio y ser, inmediatamente, condenado al ostracismo y a la sospecha. El protagonista de la historia, hábil él, consigue convencer a los inspectores que le vigilan y le preguntan qué hace usted, de qué vive, cómo se lo monta, consigue convencerles, decía, ni más ni menos de que él es Diseñador de Paralajes Umbrológicos. Los pasmas se pasman y lo admiten. Pero resulta que el prota tiene un amigo también sin curro y, claro, un Diseñador de Paralajes Umbrológicos, pase, pero dos se iba a notar mucho. Tras un par de noches de whisky y cavilación, el prota y el amigo del prota deciden inscribir a este último como Correlacionador de Paralajes Umbrológicos. O sea, uno diseña y el otro correlaciona. Ante tamaño despliegue de lógica, la solicitud es admitida y el cuento acaba con que los dos amigos son felices, tienen DNI, pasaporte y Seguridad Social. Obvio es decir que ni el prota, ni su amigo, ni quien esto suscribe, ni el Van Loquesea, ni la propia policía política ha tenido

jamás la más remota idea sobre lo que pueda haber sido o ser en su día los paralajes umbrológicos. Y mucho menos de qué manera diseñarlos o correlacionarlos.

Bueno, pues el oficio de guionista de cómic tiene que ver bastante con el de correlacionador de paralajes umbrológicos y a esto es a lo que iba.

Como sea que mi concepción del mundo y de las cosas, que en alemán de Vallacas se dice *güeltanchaun* y en el otro igual pero con más uves dobles y más úes, no es gran invento, intentaré explicar, en lo que sigue, cosas que he aprendido y desaprendido (que viene a ser lo mismo) durante los años éstos en los que una pandilla de mandarras me desquició el porvenir y me mandó al proceloso mundo del tebeo.

Permitaseme hacer esto a base de admoniciones, que si no me aburro.

1.-Los guionistas, en cualquier cosa que tenga que ver con la imagen, tienen que ser humildes.

Glosa: Jamás un guionista conseguirá vencer a un dibujante de que el cine, la MGM, la Century Fox o Dallas le interesa tanto como a él. Tampoco que, en tu modestia te has interesado por picados y contrapicados y cosas de ésas. Batalla perdida.

2.-Los guionistas tienen que cobrar menos que los dibujantes.

Glosa: Esto es bastante justo.

3.-El guionista no ha de tener escrúpulos en apropiarse de ideas ajenas, fusilar textos clásicos, descuartizar argumentos o repetir temas.

Glosa: Este es un mundo sin dios y ade -

más desde que existe, sólo se ha hablado de dos o tres cosas: el amor, la muerte y pare usted de contar.

4.-El guionista debe atenerse a los siguientes principios básicos:

a) aunque su capacidad plástica sea nula (como es la del que suscribe) dibujarse para uno mismo y en la intimidad a modo de story-board y comprobar si aquello, convenientemente realizado, es mínimamente soportable.

b) realizar el guión a partir de lo que se suele llamar una buena historia; es decir, apartarse de las virguerías conceptuales, las tentaciones líricas y los desmanes poéticos. El guionista ha de ser siempre consciente que no es sino una vacaburra al servicio del dibujante. Las florituras que las ponga él.

c) es conveniente que el guionista se impregne de diferentes maneras y modos narrativos. O sea, que se empape, por ejemplo de cine negro. Cuando ya este ahito y todos los guiones que le salgan hiedan a James Cagney, proclame a los cuatro vientos esta su circunstancia y se dedique con igual frenesí a la novela corinteliadiana, la poesía épica medieval, los cuentos de Borges o lo que se tercié. Nueva inmersión y nuevo agotamiento. Así aprenderá que nada es inmutable y que las reglas, además de ser innumerables, son permanentes.

d) el guionista, por fin, ha de hacer valer su condición de ente pensante. Sobre todo a la hora de cobrar, si tal gozoso momento llega. Los editores son seres con alma pusilánime y, convenientemente rebozada una historia, la tragan siempre. Ejercitarse en la oratoria es, pues, la piedra angular del edificio que el buen guionista ha de esmerarse en construir.