

ESCRIBIR CON

VIÑETAS

PENSAR EN BOCADILLOS



Manual de guion de cómic

David Muñoz

Epílogo de David López



ES POP EDICIONES

Escribir con viñetas, pensar en bocadillos
Es Pop Ediciones
Madrid, 2020

1ª EDICIÓN: MARZO 2020

Publicado por
ES POP EDICIONES
Mira el río alta, 8 - 28005 Madrid
www.espop.es

© 2020 del texto: David Muñoz Pantiga
© 2020 del epílogo: David López
© 2020 de esta edición: Es Pop Ediciones

*Las imágenes contenidas en este libro
han sido reproducidas con ánimo estrictamente
docente. El copyright de las imágenes pertenece
a sus respectivos autores y/o editores.*

CORRECCIÓN DE PRUEBAS:
Manuela Carmona y Óscar Palmer

DISEÑO Y MAQUETA:
El Pulpo Design

LOGO:
Gabi Beltrán

IMPRESIÓN Y ENCUADERNACIÓN:
Huertas

Impreso en España
ISBN: 978-84-17645-08-3
Depósito legal: M-3209-2020

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	13
PARTE UNO: LAS HISTORIAS	17
PARTE DOS: EL COMIENZO DE TODO	59
PARTE TRES: LOS ELEMENTOS DEL CÓMIC	63
PARTE CUATRO: LOS FORMATOS	93
PARTE CINCO: EL RITMO EN EL CÓMIC	127
PARTE SEIS: ESCRIBIENDO GUIONES DE CÓMIC	137
PARTE SIETE: UN MÉTODO DE TRABAJO	165
PARTE OCHO: LAS RELACIONES ENTRE GUIONISTA Y DIBUJANTES	227
PARTE NUEVE: LA RELACIÓN CON LOS EDITORES	249
PARTE DIEZ: TRABAJAR COMO GUIONISTA	257
EPÍLOGO: EL MÉTODO MUÑOZ <i>por</i> DAVID LÓPEZ	267
AGRADECIMIENTOS	277
NOTAS BIBLIOGRÁFICAS	279

INTRODUCCIÓN

¿PARA QUIÉN ES *ESCRIBIR CON VIÑETAS*?

Este libro se ha escrito pensando sobre todo en quienes se planteen ser únicamente guionistas de cómic y no lo que a veces llamamos «autores completos» (o sea, aquellos que tanto escriben como dibujan).

Esa es la razón por la que solo voy a hablar sobre cómo se escriben los tres formatos de cómic en los que es más habitual encontrar guionistas: las novelas gráficas, los álbumes y los *comic books*, y voy a dejar fuera aquellos que suelen ser obra de dibujantes que también escriben, como las tiras y las páginas de revistas satíricas estilo *El Jueves* (por otra parte, las «reglas» que rigen su escritura son tan específicas que para explicarlas bien habría tenido que escribir un libro mucho más extenso que este) y la historieta experimental o no narrativa. En este último caso, muchas veces sus autores «escriben» dibujando, descubriendo la historia al mismo tiempo que la ilustran. Se trata por tanto de un proceso muy personal en el que es muy difícil la colaboración con un guionista. Además, lo que define al cómic experimental es justo su afán por romper las «reglas». No tendría sentido intentar hablar de él en un manual.

Esto no quiere decir que los dibujantes que escriben sus propios guiones no vayan a poder aprender cosas leyendo este

libro. Claro que sí —o al menos eso espero—, pero el proceso de realización de una historieta es muy distinto cuando, en vez de colaborar con un dibujante, eres tú mismo quien dibuja lo que escribes.

VARIAS ACLARACIONES ANTES DE EMPEZAR

- Como no quiero dar a entender que la que yo propongo es la única manera de abordar la escritura de un guion, he incluido varias entrevistas con guionistas cuyo método de trabajo es muy diferente al mío, intentado además que no fueran los «sospechosos habituales» a los que suele entrevistarse cuando se habla sobre guiones de cómic.

- Para mí, «cómic», «historieta» y «tebeo»¹ son sinónimos. Pese a que a veces se da a entender, casi siempre en medios no especializados, que un cómic es superior a un tebeo, un cómic no es mejor, ni más adulto ni más nada, que un tebeo. Es solo el nombre de los tebeos en los países anglosajones.

- No voy a entrar en discusiones sobre lo que es o no cómic —esas que suelen ocupar las primeras páginas de algunos textos teóricos sobre historieta—. En este libro, «cómic» es lo que entendemos habitualmente como tal: una sucesión o serie de imágenes dibujadas que narran una historia.

- El cómic no es un género sino un medio de expresión. Un cómic puede contar todo tipo de historias. Tan «cómic» son las aventuras de Mortadelo y Filemón como las series de superhéroes de la Marvel o la autobiografía *Persépolis*, de la historietista iraní Marjane Satrapi. Al igual que hay libros para niños, adolescentes y adultos, también hay cómics para todo tipo de públicos.

1. En España llamamos «tebeos» a los cómics porque TBO fue el nombre de una revista de historietas muy popular que empezó a publicarse en 1917 y, tras varios parones, dejó de editarse definitivamente en 1998.

Eso en cuanto al contenido, porque, respecto al grafismo, no puede decirse que haya un estilo de dibujo más propio del cómic que otro. Esta es una viñeta de una buena historieta:



Viñeta de *El Príncipe Valiente*, escrito y dibujado por Harold Foster. Perteneciente al volumen *Prince Valiant Vol. 9: 1953-1954*. (Fantagraphics Books, 2014).

Y esta, otra:



Save our Souls. Felipe Almedros (*Apa-Apa Comics*, 2009).

PARTE 1

LAS HISTORIAS

¿QUÉ ES UNA HISTORIA PARA UN GUIONISTA?

El diccionario de la Real Academia Española señala que «historia» es la «relación de cualquier aventura o suceso».

Según esta definición, cualquier relato es una historia.

Sin embargo, cuando un guionista habla de «historias» se refiere en realidad a un tipo muy concreto: a aquellas que se engloban dentro del género literario llamado «escritura dramática».

Son historias como, por ejemplo, esta:

«Un LADRÓN atraca la sucursal de un banco. Cuando va a marcharse con su botín, se da cuenta de que LA POLICÍA ha rodeado el edificio. Será detenido en cuanto salga por la puerta. Pero como no está dispuesto a rendirse, el ladrón interroga a los trabajadores del banco para intentar descubrir otra forma de huir de allí. Al final, el ladrón consigue escapar o es atrapado».

¿Y qué elementos componen esa historia?

- Tiene un *protagonista*: el ladrón.
- El ladrón tiene un *objetivo*: escapar de la policía. Y hace todo lo que se le ocurre para conseguirlo (de ahí lo de escritura «dramática»; porque «drama» viene del griego *drao*, que significa «hacer», «actuar»).

- El ladrón tiene *antagonistas* (o enemigos): los policías que quieren detenerle, impidiendo que pueda llegar a conseguir su objetivo.

Luego, respecto a la estructura —esto es, la manera en la que están ordenadas las cosas que pasan en la historia—, tenemos:

- Un *planteamiento*: el ladrón atraca el banco y descubre que la policía ha rodeado el edificio.

- Un *nudo*: el ladrón intenta encontrar la manera de escapar de la sucursal sin ser capturado.

- Un *desenlace*: el ladrón huye o es detenido.

Y esa es la base de la mayor parte de las historias que contamos los guionistas.

EL CÓMIC, UN MEDIO HÍBRIDO

En las obras de teatro, en las películas y en las series de televisión, el peso de la narración reside en lo que hacen y dicen los personajes. Pero en una novela, a veces lo que más nos interesa es lo que piensan. Podría decirse que al leer un libro somos telépatas¹. Sin embargo, el cómic es un medio «híbrido». Está «dentro» y «fuera» de los personajes a la vez. La historia se cuenta con imágenes en las que los personajes llevan a cabo acciones y dialogan, y también podemos «leer» sus mentes mediante recursos seudonovelísticos como los textos de apoyo y los globos de pensamiento.

Esa hibridación da como resultado que el del cómic sea un lenguaje propio, único, en el que palabra e imagen forman un

1. El guionista y novelista Nacho Faerna explicaba así las diferencias entre escribir novelas y películas: «Los recursos que tiene un novelista son mucho más variados que los del guionista. En una novela puedes optar por contar la historia en primera persona, en tercera persona, con un narrador omnisciente o a través de uno o varios de los personajes, puedes hacer digresiones, monólogos interiores, dar cabida a opiniones, recuerdos, sentimientos... En un guion solo tienes acciones. Siempre cito la definición que hace [el guionista y director] Paul Schrader: un guion es “la lista de las cosas que pasan”».

todo inseparable. El guionista de cómic escribe con palabras, sí, pero también con imágenes. El cómic, el cine, la televisión, el teatro y la novela son primos, pero no hermanos.

LAS «REGLAS»

A lo largo de los siglos, los narradores de historias han desarrollado teorías sobre la mejor manera de lograr que estas logren su objetivo principal: conseguir que les importen, que les lleguen, a aquellos a quienes les son contadas². Y de esas teorías³, o por lo menos de las más importantes, es de lo que voy a hablar en las siguientes páginas.

Hay guionistas que, al no haber leído manuales de guion, presumen de escribir desde la libertad más absoluta, ajenos a cualquier regla que pueda limitar su creatividad. Pero, aunque quizá no sean conscientes de ello, se engañan a sí mismos. Todos sabemos cómo se suelen narrar las historias sin necesidad de haber leído nunca ningún manual. Mi hija de ocho años me cuenta en tres bloques las historias que se inventa, porque así se las han contado siempre a ella. No ha hecho falta que nadie le hablara del planteamiento, el nudo y el desenlace.

Nos pasamos la vida consumiendo historias contadas de una determinada manera, aprendiendo de ellas sin querer e imitándolas al contar las nuestras. No creamos historias desde la nada. Formamos parte de una tradición. Somos herederos de los narradores del pasado y usamos las técnicas que ellos han desarrollado.

Ser conscientes de ello y aprender a dominar esas técnicas para lograr que nos ayuden a contar mejor nuestras historias

2. Casi siempre, el narrador busca provocar emociones en sus lectores/espectadores (miedo, diversión, deseo...). Otras veces también quiere hacerles pensar, reflexionar. Y el trabajo de quienes estudian cómo funcionan las historias consiste en determinar qué estrategias narrativas, qué formas de contar, consiguen mejor esos objetivos. 3. O reglas, pautas, consejos, estrategias...

nunca puede suponer una limitación. Más bien al contrario. Los guionistas que mejor conocen las «reglas» son quienes acaban intentando romperlas. Pasa un poco como con los músicos. Si solo te sabes dos acordes, es bastante improbable que acabes tocando free jazz⁴. La técnica no limita, libera.

Además, si queremos dejar de respetar las reglas no hay nada que nos lo impida. Que algo se haya hecho hasta ahora de una forma no significa que deba seguir haciéndose siempre igual.

LAS IDEAS BÁSICAS

Algunos conceptos que hay que tener en mente cuando inventamos una historia:

Historia es sinónimo de cambio

«Historia» es sinónimo de cambio, de progresión, de evolución externa y/o interna⁵. Ante todo, una historia nunca es la descripción reiterada de una situación estática. Las historias son un viaje lleno de contratiempos del que el viajero pocas veces sale indemne. A veces incluso da igual que ese viaje no le lleve a un nuevo destino sino que le devuelva al punto de partida⁶. Lo que despierta nuestro interés es el movimiento. O, dicho de otra manera, la posibilidad del cambio, aunque finalmente ese cambio no se produzca.

Las historias deben ser verosímiles

Tenemos que creer que lo que sucede puede pasar, pero cuidado: verosímil no es igual a realista, porque en la vida

4. Cosa que por otra parte no es buena ni mala, se puede emocionar desde la sencillez y aburrir desde la complejidad, y viceversa. 5. Externa: cambian las circunstancias del personaje protagonista, pero no cambia él. Interna: también cambia él. 6. Hay muchos personajes que fracasan al intentar lograr algo que de ser conseguido les haría cambiar, con lo que al final de la historia siguen siendo quienes eran. Pero al menos lo han intentado.

real muchas veces ocurren cosas que en una historia no serían creíbles.

Por ejemplo, aunque todos hemos estado en aprietos de los que hemos salido gracias a un golpe de suerte, en un guion el azar solo puede jugar un papel determinante si le complica las cosas al protagonista; si es «mala» suerte. De no ser así, sentimos que el narrador está haciendo trampas para facilitarle las cosas a sus personajes. Nos resulta mucho más fácil aceptar que alguien vaya dando un paseo por la calle y le caiga un piano en la cabeza a que se encuentre un billete de 500 euros tirado en la acera. Da igual que en la vida real haya las mismas posibilidades de que pase cualquiera de las dos cosas. Paradójicamente, la realidad puede permitirse ser más inverosímil que las historias⁷. Por eso, conviene no olvidar nunca que las historias no son la vida. Se inspiran en la vida. Se asemejan a ella, sí, pero son un artificio, mentiras que parecen verdades.

Las historias deben ser coherentes

La mejor manera de conseguir que las historias parezcan la vida sin serlo, de lograr que resulten verosímiles, es respetar las reglas que rigen las vidas de quienes habitan en el mundo en el que transcurren. Por ejemplo, si el protagonista es un ser humano normal, de pronto no puede tener poderes porque nos venga bien para hacerle salir de un aprieto.

En cierta manera, las historias son como la partida de un juego. Antes de empezar se establecen las reglas; si no se respetan, es trampa, y en el caso de que alguno de los jugadores se dé cuenta de la fullería, la partida se interrumpe⁸.

7. En clase de guion de cine suelo hablar de *Fargo*, el largometraje de 1996 escrito y dirigido por los hermanos Coen. La película se abre con una cartela que afirma que está basado en hechos reales cuando en realidad no es así, pero gracias a ella los espectadores se mostraron más dispuestos a aceptar como verosímil una de sus historias más locas. 8. El lector debe...

Las historias deben ser lógicas

Las historias deben tener sentido. Debe existir una relación de causalidad entre los diferentes acontecimientos que ocurren en ellas. Si queremos contar cómo se pasa de A a D, no podemos saltarnos la B y la C. Además, una letra debe llevarnos de forma natural a la otra.

Lo ideal es que las diferentes partes de una historia puedan enlazarse utilizando la coletilla «y entonces...». Causa y efecto. El personaje se encuentra en una situación concreta porque lo que ha ocurrido le ha llevado hasta allí.

Solo que, en realidad, eso no es suficiente para escribir una buena historia. Según los creadores de la serie de animación *South Park* —Matt Stone y Trey Parker—, si es «entonces» lo que lleva de una escena a la siguiente, la historia no va a sorprender sino que será predecible y aburrida. Para ellos, lo esencial es que la conexión entre las escenas sea «por tanto» y, sobre todo, «pero». «Parecía que iba a suceder esto, *pero* entonces... ocurrió lo otro». ¿Por qué? Pues porque introduce acontecimientos que además de ser lógicos son inesperados. Introduce lo que llamamos «giros». La historia avanza en una dirección, y de pronto se produce un cambio de sentido que no se ha visto venir.

Las historias tratan un tema y lo tratan desde el punto de vista de su autor

Todas las historias, incluso las más insulsas, acaban hablando de algo, teniendo un tema. Y es inevitable que dejen claro el punto de vista de su autor sobre ese «algo».

... experimentar lo que llamamos «suspensión de la incredulidad». Debe creer lo que le estamos contando. Y, para ello, es fundamental que las reglas que gobiernan la historia sean congruentes. Nunca se debe sentir que puede pasar cualquier cosa.

Al escribir hay que tomar muchas decisiones, elegir entre diferentes posibilidades igualmente válidas desde el punto de vista narrativo, y siempre elegimos de acuerdo a nuestra sensibilidad, a nuestro gusto, a nuestra forma de ver la vida, a nuestra «verdad». Como señala la escritora Belén Gopegui: «Narrar es seleccionar y es también proponer visiones del mundo. Ninguna es neutral y ninguna se limita a reflejar la realidad».

Siendo así, es inevitable que escribir sea también una forma de autorretrato. No porque las historias cuenten nuestra vida (que también puede ser), sino porque estas desvelan quiénes somos «por dentro», convirtiendo lo interno en externo, lo secreto en público —en muchas ocasiones, más de lo que nos gustaría⁹—.

Además, al «pintar» nuestro autorretrato siempre nos llevamos sorpresas. Puede que no solo nos choque la imagen que aparece, sino hasta el estilo con el que está pintada. Son muchos los guionistas que empiezan queriendo escribir dramas y por el camino descubren que lo suyo es la comedia. O que, al contrario, se empeñan en hacer reír y lo que se les da bien es hacer llorar.

Algo también interesante sobre los temas es que dos historias que aparentemente no tienen nada que ver entre sí pueden hablar de lo mismo. Por ejemplo, la novela *Binti*, de Nnedi Okorafor (Editorial Crononauta, 2017) y la película *Ladybird* (Greta Gerwig, 2017), narran la historia del paso a la vida adulta de una chica adolescente que para encontrarse a sí misma necesita alejarse de todo lo que ha conocido hasta ese momento, pero sobre todo, necesita poner distancia con su familia y con su cultura. Solo que *Ladybird* deja California para

9. Cuando se recomienda escribir «sobre lo que se conoce» solemos referirnos a lo que se conoce emocionalmente. De no ser así, solo habría «apasionantes» historias protagonizadas por guionistas pegados a sus ordenadores y no existirían ni el fantástico ni la ciencia ficción.

marcharse a Nueva York y Binti abandona la Tierra para irse a estudiar a la universidad de una lejana galaxia. En el primer caso, se trata de una historia realista y en el segundo de ciencia ficción, pero a nivel temático cuentan exactamente lo mismo. Y además lo hacen de forma muy parecida.

Las historias tienen un tono

Simplificando mucho, (cada tono tiene sus subtonos; por ejemplo, hay muchos tipos de comedias) las historias buscan hacer reír o llorar. Son comedias o dramas. Lo normal es mantener el mismo tono de principio a fin y que este condicione el tipo de cosas que podemos contar. Por ejemplo, una escena cómica muy loca chirría en mitad de un drama sobrio. Aun así, pueden mezclarse tonos. Muchas historias son calificadas como «dramedias» porque tratan de hacer reír y llorar.

Las historias que más nos gustan cuentan la verdad

Las historias que más nos llegan son aquellas que sentimos como ciertas, las que transmiten algo que reconocemos como verdad (cosa, desde luego, siempre muy relativa; lo que es verdadero para una persona puede ser falso para otra). Por «verdad» no me refiero a lo que se cuenta literalmente, sino a la forma en la que abordan el tema que tratan. Esto es, a la verdad emocional del relato. Una historia de zombis que habla de forma metafórica sobre el miedo a la muerte puede llegar a emocionarnos más que un drama realista sobre el mismo tema si sentimos que lo toca de forma más honesta, si creemos que tiene más verdad.

Conectar o no con el tema que tratan y cómo lo tratan es la razón por la que le perdonamos inconsistencias a ciertas historias. Somos más tolerantes con aquellas con las que establecemos un vínculo emocional, por muy imperfectas que sean.

* * *