

Resumen / Historietar

La historieta, como arte colectivo, construye sus sentidos desde la convergencia de varias racionalidades y dinámicas creativas. Una encuesta a un grupo de guionistas y el análisis del desarrollo histórico de los equipos de dibujantes, en Argentina, apunta a la posibilidad de que la racionalidad de los primeros sea principalmente artística, mientras que la de los segundos sufra, debido a presiones del mercado, un deslizamiento desde lo artístico a lo artesanal. En el curso de la investigación surgió, de los propios guionistas, la aseveración de las limitaciones del universo creativo a un conjunto de temas limitado y restringido.

Palabras clave

creatividad - edición - guión - historieta - ilustración - producción.

Summary / Making comic scripts

The comic script, as a collective art, results from the convergence of various rationalities and creative dynamics. A survey done to a group of script writers and an analysis of historical development of the drawers equipment, in Argentina, suggest that the rationality of the first would be purely artistic, while on the other hand, due to a market pressure, it suffers a displacement from the artistic to the handmade. During the investigation emerge, from the script writers themselves, the asseveration from the limitation of creative universe to a limited and restrictive group of subjects.

Key words

comic script - creativity - edition - illustration - production - script.

Resumo / Historieta

Como arte coletivo, a historieta, constroi seus sentidos desde a convergencia de varias racionalidades e dinâmicas criativas. Uma enquete a um grupo de roteristas junto com o análise de desenvolvimento histórico das equipes de desenhadores, na Argentina, aponta a possibilidade que a racionalidade do primeiro em questão seja principalmente artística, em quanto o segundo sofre, por causa das pressões do mercado, um deslizamento desde o artístico ao artesanato. No curso da investigação, surgiu, dos primeiros roteristas, a certeza das limitações do universo criativo a um conjunto de temas limitados e restringidos.

Palavras Chaves

criatividade - edição - ilustração - produção - historieta - roteiro.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Nº 16 (2004). pp 45-57. ISSN 1668-0227

* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

infocedyc@palermo.edu

Héctor Ricardo Ferrari: Licenciado en Biología (Universidad de La Plata). Doctor en Ciencias Naturales .Universidad de La Plata. Profesor de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP. Integrante del Equipo de Directores de Proyectos 2004 del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

A modo de advertencia

Lo que sigue tiene una doble naturaleza. Es el escrito de un historietista, y es un escrito que se inscribe en la tradición antropológica.

Por lo primero, no debe esperarse nada demasiado solemne; más bien diría que si esto tiene espíritu, será un espíritu juguetón. Por lo segundo, habrá un rigor metodológico y una contextualización de lo dicho y hecho para arribar a un significado. Al fin de cuentas, estas líneas fueron parte del trabajo final para la asignatura *Antropología de los procesos culturales contemporáneos*, dictada por la Prof. Dra. Mónica Rotman, en el contexto de la Maestría en Antropología, Facultad de Filosofía y Humanidades, Secretaría de Postgrado, Universidad Nacional de Córdoba, bajo la dirección del Dr. Andrés Laguens. Por si a alguien le interesa, aprobé.

Es también una mirada reflexiva sobre un (mi) quehacer cotidiano. No en la búsqueda de las raíces de la creación: ya sea porque aún no podemos dar con ellas, o porque nos conviene no encontrarlas para conservar el aura de magia/misterio, el caso es poco y nada puede decirse de eso.

Pero sí en la implementación de esa creatividad. Es decir, en cómo, después de la inspiración, se construye esa obra de arte colectiva llamada historieta.

Así que he cumplido en avisar quien va a hablar, de qué, y como.

Introducción

La lectura de *Las bordadoras de mantones de Manila de Sevilla*¹, actuó como disparador de una serie de reflexiones que me involucra(ba)n como estudiante de antropología y como guionista de historietas: el tipo de estudio, la construcción del objeto de estudio, y el propio entramado relacional que surgía de esas páginas era paralelo y por momentos idéntico al que comenzaba a formarse en mi cabeza (si es que tal cosa es posible) respecto de la producción de historietas. Argentina es, inexplicablemente (creo) uno de los países que más historietas produce, y que más premiados por la historieta tiene².

Pero esto, que llegó a ser una industria realmente importante, no ha merecido aún un análisis del tipo del de Aguilar Criado.

Hay estudios sobre la historia de la historieta³, de crítica y de análisis, pero no sobre el esquema de producción, las relaciones que genera, sus transformaciones, y la forma en que influencia el producto resultante.

No bastan afirmaciones generales sobre como la estructura del modo de producción actúa sobre quienes realizan la obra, es necesaria una visión micro, un enfoque más detallado que ponga a la vista los mecanismos y sus consecuencias.

Eso abordaré aquí, siguiendo (que no copiando, espero), el análisis de la producción de mantones. No me ocuparé ni de la historia, ni (Dios no lo permita) de la crítica. Trataré de establecer quienes son los protagonistas, y como interactúan, en el largo camino recorre una historieta hasta las manos de sus lectores⁴.

El método

En esta primera parte, salvo expresa indicación, el informante es el propio autor: soy guionista de historietas desde 1973, lo que me convierte en un testigo tan (o más) calificado como cualquier otro para lo que describiré.

En los casos, en que cierta pieza de información se obtenga de otra fuente, ésta se mencionará específicamente si se posee su permiso explícito.

El esquema básico

La conexión autor / lector es en sí, sencilla; tiene "apenas" un elemento más de que los que se emplean para describirla

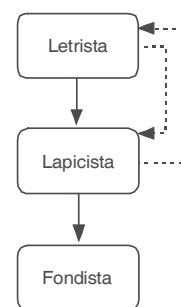


Figura 2: del autor al lector

Este editor, puede actuar también como agente de editoriales. En Argentina, el agente por lo general se ha comportado como el captador de historietas para una única editorial, por lo cual lo consideraremos dentro de la figura del editor, pues funciona casi como el encargado de compras de una editorial, por ejemplo europea.

Los editores no se comportan como capitalistas respecto de los historietistas, por lo general no hay inversión preliminar, sino que se paga el producto terminado, pudiendo a veces rechazárselo. La inversión si se realiza al producirse las revistas. Pero los historietistas no actúan como asociados, sino como proveedores de un insumo⁵.

Usualmente, los proyectos, las historias son o bien presentadas por el autor, o bien solicitadas por el editor (líneas punteadas en la figura 2 y siguientes). Comencemos por el autor. Por lo general, no es uno sólo sino al menos dos, uno que genera el argumento / guión, otro el que lo ilustra. Se trata de dos actividades diferentes, que incluso implican enfoques estéticos distintos.

El guión es lo primero que se produce de la historieta, y por lo general, el tema y el modo de tratarlo es elección del guionista, negociado a veces con el dibujante (¿Qué tienes deseos de hacer?) y con el editor (Deseo que haga esto/tengo esta idea que puede interesarle). Así, el control de la obra pasa por el guionista hacia el dibujante, quien la finaliza y entrega al editor, pudiendo mediar un reencuentro con el guionista para ajustar diálogos y textos a innovaciones en el dibujo.

Esta división inicial de tareas/roles es seguida por lo

menos por dos más. Pero no son equivalentes. La confección del dibujo de una historieta puede ser objeto de una típica división del trabajo. El dibujante decide la diagramación, y la tarea se divide en el plantado de las figuras a lápiz, el dibujo de los fondos, y el letreado de textos y globos; todo esto es terminado por la tarea de entintado. Cada una de estas fases, puede estar a cargo de un artista distinto, todos conforman el llamado equipo. Según los estilos, tras la diagramación sigue el letreado, el plantado de figuras, la confección de fondos y el entintado final, o bien el plantado de figuras, la confección de fondos, el entintado final y el letreado.

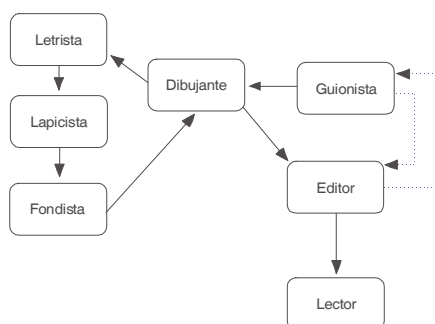


Figura 3: División de tareas para el dibujo

En muchos casos, estas tres tareas son realizadas por dibujantes, en carácter de aprendizaje; terminan desvinculándose del equipo y realizando sus propias obras. Pero existen otros que hacen de alguno de esos desempeños su trabajo permanente.

Respecto del guionista, la tarea de escribir una historia como historieta no es divisible. Si bien en algunas editoriales hay especialistas en diálogos (como en la televisión), la gran mayoría de los guionistas realizan por completo su obra. En casos de escritores muy exitosos o a los que se pide un gran número de obras por mes, estos incorporan la figura del ayudante. Este ayudante es en verdad otro guionista, que realiza una obra completa, que luego es corregida, por lo general en términos de estilo, por el guionista jefe del equipo. A veces se incorpora en esa estructura un secretario, encargado de pasar a máquina el borrador final, aunque esa tarea suele quedar a cargo del mismo ayudante.

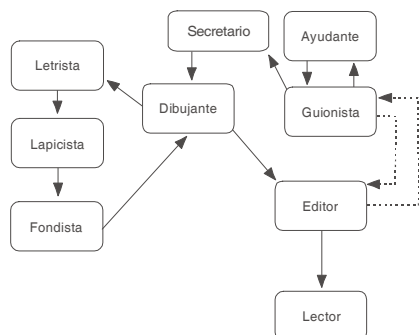


Figura 4: División de tareas para el guión

El ayudante se comporta en este caso como un real aprendiz, que antes o después se independiza; por lo general comienza firmando con el guionista titular, y luego, firmando sus propias obras. Entonces, no existe división del trabajo en la producción del guión/argumento. La popularización de las computadoras personales ha suprimido la necesidad de un secretario que corrija y pase los borradores finales, pues lo que circula por el equipo son archivos, raramente versiones impresas.

En cambio, el uso de la computadora en la tarea del dibujante no pasa de ser una herramienta que no reemplaza, por lo general, a ninguno de los miembros del equipo. Aunque como veremos más adelante, ya hay casos en que lo hace.

Artesanos y artistas

Así, la ilustración de una historieta se asemeja a la elaboración de una artesanía, mientras que la preparación de un guión permanece en el campo de lo artístico.

¿Cuál es la (posible) diferencia entre lo denotado por estos términos? ¿Por qué es pertinente mencionarla aquí?

Dice Michel Romieux⁶: En el mundo tradicional no hay separación del artesano con el artista. El concepto de artista es propio de las altas culturas. Está referido a la aparente inadecuación de la obra a todo fin práctico. Los artesanos buscan repetir formas establecidas, en su armonía y aceptación, en objetos utilitarios pero, a pesar de ello algunos logran sobrepasar ciertos límites intangibles, obligándonos desde la lejanía a calificarlos como artistas. A su vez, en nuestras sociedades, los artistas manipulados por la moda, semejan ser sumisos artesanos.

Este autor parece distinguir una diferencia en la creatividad protagonizada por artistas y artesanos. Estos últimos, básicamente, estarían repitiendo, no generando formas / estructuras originales. Esta diferencia en el tipo de producto, lleva a diferencias en la actividad. El artesanado es el resultado de una exigencia de perfección que implica la división más absoluta del trabajo. La especialización en una sola actividad productiva acarrea una nueva forma de estratificación social, referida únicamente a la actividad realizada. Esta división del trabajo, y la posible estratificación involucrada, está en la tarea de dibujante, no del guionista. ¿Implica esto que la tarea del dibujante es sólo repetir lo ya hecho? No. En todo caso, si aceptamos una polaridad artesano / artista, el dibujante está más cerca del artesano que el guionista. ¿Pero qué cosa es / hace un artista, en el discurso de Romieux?

El arte, es para mí, la disculpa grandiosa que se da el hombre para ser. El crear objetos que signifiquen algo para sí mismo y para la sociedad, es la única gran justificación de la "vida humana". El arte es la expresión máxima de esa vida, que provoca el encuentro entre quienes lo hacen y quienes lo gozan. Es esta generación de significados para sí y los demás la que distingue el quehacer artístico. Y como vimos antes, la mayor parte de la génesis de ese significado,

recae en el guionista / argumentista. Previsiblemente, hay toda una serie de puntos de contacto / fusión / identidad entre artesano y artista. Según Lubar y Kingery: (2002)⁷ Ao pensar, conceber ou restaurar objectos, o artesão lida em primeiro lugar e em todo o processo construtivo com as emoções⁸. Em muitas situações, o artesão primeiro que tudo, sonha com uma determinada peça. E assim que desperta coloca no papel, madeira, barro, metal ou outra matéria-prima qualquer, a emoção ainda presente e viva desse sonho. Em todo este processo, o artesão lida com algo que não é exterior. Trata-se de uma experiência solitária e de interioridade, que só é visível, entendida e apreciada, quando é exteriorizada no objecto artístico produzido. E reafirmo artístico, porque mesmo que o propósito principal seja a funcionalidade, há sempre um lado estético, decorativo e por conseguinte artístico nessa peça. Por isso, é que o resultado final das peças é por vezes tão belo.

Aquí, el énfasis de lo artístico no está tanto en la generación de un significado, sino en la dimensión estética del objeto producido.

Y el sueño, no es soñado totalmente por el dibujante sino que, paradójicamente, es soñado inicial (y a veces principal) mente por otro: el guionista.

Hay otro punto, que estos autores iluminan, y que apunta en la dirección de la distinción que propongo: A relação do artesão - enquanto criador - com o objecto que cria, passa fundamentalmente pelas suas mãos. A mão, tem aqui um papel preponderante, porque através do gesto ela cria e dá forma e estética ao objecto. A mão que constrói, a mão que modifica, a mão que amplia e diminui, a mão que é dócil ou brusca. A mão que através de gestos corporiza as nossas sensações e emoções. A mão é pois, mente e alma.

Esta “mano que a través de gestos corporiza nuestra sensaciones y emociones” es, en la historieta y sin dudas, la del dibujante.

El guión/argumento es un instructivo para coordinar la obra colectiva; pero la obra es al fin de cuentas plasmada por el dibujante⁹.

En verdad, si la obra se logra como tal, para el lector –el autor final- el guión y el dibujo se vuelven invisibles, en el sentido de que no se distingue uno y otro. Se percibe la obra, completa, como una estructura orgánica.

Volvamos ahora, desde estas reflexiones, a la distinción artesano/artista, dentro del binomio dibujante/guionista.

En el primer caso existe una división del trabajo, a cargo de profesionales que pueden ser reemplazados por otros que realizan similar tarea. Es el dibujante jefe, el que marca el estilo al entintar las figuras y decidir la diagramación. Esta es la parte creativa del trabajo, y es lo que el editor compra. Aún sabiendo que otros realizan el dibujo, si conserva el estilo, lo acepta sin mayores objeciones.

Si bien en la modalidad argentina, que es la utilizada en la mayor parte de las editoriales europeas, el trabajo final es firmado por –y atribuido a– el dibujante jefe, en la modalidad estadounidense todo el equipo figura en los créditos.

En el caso del ayudante de guionista, no hay tal división de tareas. Debe entregar un guión que ya tiene todas las características del producto terminado. Por lo general se discute con el jefe el grupo la historia y las peripecias. La tarea creativa es realizada por completo por el autor, sea este el jefe o el ayudante.

La evolución de los equipos de dibujantes

El paso del dibujante que realiza toda la tarea –el que es a la vez artista y artesano- al equipo, es guiado y producido por los requerimientos del mercado, más exactamente por las demandas de producción que realiza el editor, se guíe este por los gustos del público, las cifras de ventas u otro indicador.

Es el volumen de páginas que se solicitan por mes el que decide las estrategias por parte del dibujante. Por lo general, los primeros ajustes son en el tipo de producción del propio dibujante individual: un cambio en la estrategia de dibujo –más primeros planos, repetición de posturas, uso de fotocopia¹⁰, menor tamaño de la página en la que se realiza el original- suelen aliviar el trabajo permitiendo acelerar la producción. En algunos casos, se llega al calcado / ampliado de historietas completas, pudiendo esta tarea delegarse en un operario, dibujante o no.

Esto es descrito por algunos dibujantes como “tener una llave en la muñeca”, que sirve para regular la cantidad de trabajo que se entrega por una determinada suma de dinero.

Cuando estos ajustes no alcanzan, se inicia la incorporación de otros dibujantes al equipo. Por lo general, las tareas que no requieren particular formación –marcado de los bordes de las viñetas, llenado de los negros plenos- pueden ser cubiertos por familiares, que no reciben pago¹¹. Cuando esto tampoco es suficiente, se inicia el reclutamiento de profesionales, que perciben un pago porcentual sobre el precio por página.

El desmantelamiento de los equipos responde a las tendencias inversas del mercado: al bajar la cantidad de material solicitado, la salida de los miembros del equipo desanda el camino descrito, hasta terminar con el dibujante sólo, o a lo sumo con un colaborador. Estos procesos de formación / desmembramiento de equipos son hasta cierto punto cíclicos: periódicamente, los editores adquieren lo que se denomina “reventas”, compras de material ya publicado en otros medios, a precios muy inferiores a los de primera publicación. Cuando eso ocurre, cesan en sus compras, a veces hasta por dos años.

Si bien estas “reventas” benefician a los autores – vuelven a vender, a precio bajo pero la producción de varios años- el desmembramiento de los equipos y su prolongada inactividad hacen que muchos dibujantes cambien de profesión; cuando vuelven a producirse los pedidos de trabajo, no hay personas con la capacidad y la experiencia para volver a formar los “estudios”.

Para que se entienda hasta que extremo la ecuación trabajo / pago influencia en la obra, interrogado sobre el particular, Horacio Lalia¹² comenta que en la época en que existía Editorial Columba, que se caracterizaba por solicitar más bien cantidad que

calidad, algunos dibujantes trabajan con un reloj sobre el tablero, asignando determinado tiempo a cada página. Al decir esto, insistió en que no era una metáfora, sino una descripción: las páginas debían insumir cierto tiempo y, con independencia de cómo quedaran, sólo ese tiempo.

Esta actitud de pedir cantidad y no calidad, alcanzaba al guionista: se pagaban plus por cantidad de guiones, no por calidad, pese que el editor tenía un sistema de puntuación de las historietas, del tipo del empleado para calificar en las escuelas. Previsiblemente más puntaje no implicaba mejor precio.

La incorporación de tecnología a la tarea del dibujante

Para estudiar un caso particularmente exitoso de incorporación de tecnología, interrogué a su protagonista, el dibujante Carlos Gómez¹³. Transcribo el intercambio de correos electrónicos que tuvo lugar, para dar también una idea el tipo de relación que puede llegar a establecerse entre los profesionales de la historieta, y a modo de graficar el clima que campeó en las encuestas / entrevistas realizadas más adelante.

“Chango serrano:

Me las he ingeniado para hacer un estudio sobre los modos de producción en la historieta, en la maestría en antropología. Previsiblemente, sos algo así como un engendo mutante. La pregunta concreta es:

¿Llegaste al uso de la computadora como herramienta privilegiada en tu esquema de producción después de pasar por ayudantes o no? Si sí, ¿por qué te deshiciste del cálido contacto humano?

¿De puro puto, no más?

Si lo que decís es interesante, ¿puedo decir que lo dijistes vos? ¿O se lo atribuimos, por ejemplo, a Fulano (alguien particularmente malquerido en el ambiente)?

Dale a leer esto a Patricia (su esposa) -sé que te cuesta mucho-y en todo caso, dictale la respuesta a ella -sé que no sabés escribir-”

“Ricardo

Estimado Egregio (a) “Ricardo”:

He aprobado el curso de “Escritura de mensajes de correo electrónico 2” materia sin la cual no podría haber cursado “Envío de mensajes de correo electrónico 1” gracias a lo cual te estoy mandando estas boludeces. (Puede ser que se me deslice algún error porque si bien he regularizado la materia aprobando todos los prácticos, todavía no la rendí.) Mi acceso a la computadora se debió a la posibilidad de evitar el engorroso y caro método de enviar el papel vía Tal (una empresa de correo privado) u otra empresa tanto o mas imperialista que esa.

El uso gráfico de la máquina fue surgiendo de la experimentación. En un principio sólo para reemplazar la pegatina de fotocopias que antes hacía y para hacer la limpieza con témpera. Luego fueron apareciendo las otras posibilidades gráficas que no te enumeraré acá que enriquecen el dibujo y que serían imposibles de lograr sin la asistencia de la computadora.

El criterio de uso de la máquina ha sido siempre el de acortar el tiempo de ejecución del trabajo. En este momento el porcentaje del trabajo en computadora en una página promedio no debe ser ni el 5% si tomamos en cuenta el tiempo empleado. Te cuento que aproximadamente te puedo decir que el lápiz me toma un 60%, el pincel un 25% y el marcador un 10%.

Respecto al tema de los ayudantes, te cuento que antes de tener la computadora, cuando empecé con Dago (1995) busqué a (aquí nombra a un colega) y a otra persona para que me ayudaran a sacar la tremenda producción que los tanos (se refiere al editor italiano) me pedían: semanales y libros mensuales. (Esto hace un total mensual de aproximadamente 108 páginas)

Esta ayuda duró un tiempo aproximado de dos años. La razón de la discontinuidad fue básicamente la continua fricción provocada por las diferentes ópticas que (aquí nombra al colega) y yo tenemos respecto a la importancia de la “ilustración” en las viñetas. Para (aquí nombra al colega) la importancia de la documentación y la abundancia de detalles en el dibujo estaba muy por debajo del “relato”. Para mi esa subordinación entre elementos del hecho gráfico no es tan marcada, teniendo, en el caso de una historieta ambientada en una realidad histórica determinada (se trata del renacimiento italiano, circa 1530), la documentación y la ambientación (tienen) un papel tan importante como el relato. (Por relato no me refiero al guión, sino a la elección de las secuencias y encuadres que sean los mas adecuados para transmitir los hechos que no se explicitan en los textos.)

Para resumir, la computadora, en mi caso al menos, no ha reemplazado a la mano de los ayudantes ya que el laburo que hago con la máquina no justificaría el empleo de una persona. Además, he asumido que en el caso de mi trabajo, soy incapaz de delegar funciones en otra persona.

Bueno Ricardo, no sé si te sirve esto, si necesitás más datos gastate unos mangos y telefónicamente tal vez me pueda explicar mejor.

Pregunta: ¿Para que me preguntas esto?

Te mando un fuerte abrazo y cuando andés por Córdoba haciendo daño, avisá así nos juntamos y te muestro lo que he filmado en Costa Rica y hace unos días en Cataratas. Saludos a tu familia incluido a vos.

Es que estoy haciendo un trabajo sobre el esquema en que se producen las historietas; y vos sos de los pocos que producen cantidad y calidad sin equipo de ayudantes.

Eso es todo.

El Egregio

Ricardo:

¿Podré ver todo el trabajo cuando esté listo?

Me interesaría conocer que has averiguado.

¿Puedo pagar con tarjeta?

Carlos E. Gomez

Por supuesto, apenas lo corrijan.

A fin de cuentas, voy a copiar y pegar los correos

Dejare tu nombre. Y quitaré el del Fulano

Para que quede más largo, ¿viste?

El Egregio”

Carlos relata la incorporación de un ayudante en los términos que hemos descrito aquí la formación de los equipos. La disolución, en cambio, requiere una lectura más atenta.

La disputa narración / documentación, puede estar encubriendo otra, referida a la cantidad de trabajo que requiere cada viñeta.

A su vez, claramente hace explícito el criterio del uso de la máquina:

“Ha ido siempre el de acortar el tiempo de ejecución del trabajo

Sin embargo,

El uso gráfico de la máquina fue surgiendo de la experimentación. En un principio solo para reemplazar la pegatina de fotocopias que antes hacía y para hacer la limpieza con témpera. Luego fueron apareciendo las otras posibilidades gráficas que no te enumeraré acá que enriquecen el dibujo y que serían imposibles de lograr sin la asistencia de la computadora”

Es decir, dejó de ser un mero acelerador para comenzar a generar nuevas herramientas en términos de posibilidades expresivas.

La evolución de los equipos de guionistas

El análisis de los equipos de guionistas revela un esquema diferente al de los equipos de dibujantes. La incorporación de otras personas a la tarea de preparar el guión se reduce a tareas no creativas, por ejemplo pasado a máquina de borradores manuscritos o mecanografiados y corregidos. En este caso, también pueden realizarlo familiares, que no cobran por esa tarea.

El uso de computadoras personales acelera, abarata y perfecciona esa instancia de la producción.

Por lo demás, un ayudante/aprendiz de guionista realiza las mismas tareas que el guionista jefe, y este, respecto del contratado, se comporta como editor, siendo que a veces directamente transmite las instrucciones del editor.

Incluso ha habido casos donde el guionista contratante sometía los productos del contratado a la revisión del editor; es decir, actuaba casi como un intermediario, reivindicando parte de la paga por la propiedad del personaje, o la presunta dirección del proyecto.

Los guionistas existen en número menor que los dibujantes, con lo cual su posibilidad de movilidad de un editor a otro es mayor, al haber menor competencia. De la misma manera, hay menos oferta de trabajo: un equipo/estudio por lo general cuenta con un guionista para, a veces, hasta una docena de equipos de dibujantes.

El guionista no tiene tantos recursos para ajustar el trabajo realizado a la paga recibida: o se cae en el plagio, o se escriben historias. No existe el equivalente de fotocopiar, achicar originales, y cosas así.

Entonces, los equipos de guionistas lo son en el sentido que varias personas trabajan en un guión, sin división de tareas. Se deshacen también al caer la demanda de cantidad, aunque lo que suele suceder es que aquellos ayudantes que han logrado durante ese tiempo perfeccionarse en el oficio acaban independizándose.

No debe confundirse el “fantasma”, aquel cuyas obras llevan otras firmas, con un miembro de un equipo: el “fantasma” realiza una obra completa, que por razones de mercado, o por decisión propia, debe aparecer como realizada por otro. Por lo general, como al alcanzar cierto renombre un guionista los editores insisten en ver su firma, los ayudantes pasan a ser tratados directamente como fantasmas: el editor sabe que ellos hacen el guión inicial, y se preocupan de que el lector *no* tenga esa información.

La incorporación de tecnología a la tarea del guionista

El uso del procesador de textos introdujo grandes cambios a los escritores profesionales. En el caso del guionista de historietas, estos cambios repercuten tanto en la calidad como en la velocidad de creación la obra.

El proceso de redacción del guión no difiere del resultante de utilizar máquina de escribir; pero las correcciones son mucho más ágiles y sencillas de hacer. A su vez, suprime el pasado en limpio. Sin embargo, habida cuenta que el proceso completo, antes de la computadora e incluido el mecanografiado, por lo general no abarcaba más de un día, la limitante básica –el proceso creativo como tal– siguen siendo la que determina la velocidad: en mi caso, rara vez he logrado escribir más de una historia por día, aún cuando el proceso concreto no llevara más de tres horas.

Es interesante la actitud que el editor toma al respecto.

Una secretaria, involucrada en tareas de edición, afirmó que se me debería pagar menos, al fin de cuentas, yo no mecanografiaba las historietas. Es decir, la parte creativa no pesaba en la producción. Sólo el proceso físico. De hecho, ante cualquier queja sobre los pagos, los editores contestaban que *estábamos ganando más que un cartero*. Por el otro lado, un colega tenía la sospecha de que la máquina hacía todo sola, y pasó años tratando de sacarme el secreto. Es decir, quería que una máquina hiciera los guiones para él cobrarlos. Sin crear nada por su parte.

La forma salario

No existen contratos. Se realizan sesiones de derechos de publicación, por lo general especificando donde, y a veces cuando.

Sin embargo, muchos editores se apropiaban –ilegalmente– de la obra, revendiéndola para así recuperar lo gastado (inversión cero) o intercambiándola por productos similares con otros editores¹⁴.

Esto implica que no existe obra social, ni jubilación, ni vacaciones.

Todas las cargas sociales corren por parte de los autores, que por lo general, debido a lo fluctuante de la oferta laboral, optan por permanecer en la economía informal.

Cuando los editores exigen “papeles en orden”, suelen recurrir a algún tipo de maniobra para permanecer fuera del sistema; incluso aceptando pagos menores.

La racionalidad del equipo de dibujantes

Por racionalidad entenderé aquí la adecuación de los medios a los fines.

Es decir, desde dónde, cómo y con qué objeto/financiamiento se toman las decisiones involucradas en la producción.

En el caso de los equipos de dibujantes, esta racionalidad es claramente capitalista, en el sentido que da Godelier al término¹⁵. Las decisiones de producción se realizan en función del intercambio. Al discutir la

realización de una obra, por lo general hay un planteo inicial de tipo artístico, pero queda rápidamente acotado por los requerimientos económicos. El tiempo destinado a cada segmento de la producción, los materiales, y los recursos técnicos se escogen en términos de optimización de ganancias en función del pago del editor. Como a su vez este regula ese pago según un supuesto mercado donde puede adquirir obras originales o ya publicadas de otros autores, el resultado es que se pasa a un funcionamiento no artístico sino artesanal.

La historieta deja de ser vista como obra de arte para ser entendida como mercancía.

Una mercancía particular, pues su venta no es única, existiendo la posibilidad –que algunos editores presentan como una parte del pago- de una venta posterior. Así, la mayoría de las decisiones que se toman son de producción, no de creación. Los propios editores suelen animar a esto, aclarando que por el precio que ofrecen no esperan obras especialmente elaboradas.

La racionalidad del guionista

El guionista en cambio no tiene forma de regular el esfuerzo. Además, debe presentar al editor una parte –por ejemplo, un resumen- o todo el producto antes de enviarlo al dibujante. Suelen hacerse producciones sin comprador probable, pero por lo general esto implica que ambos tipos de autores no están dependiendo del pago de las mismas en términos de salario. Aquí, ambos pueden plantearse sus realizaciones en términos de arte. Pero si tenemos en cuenta que la proporción de trabajo realizado para una misma historieta va de horas en el guionista a semanas en el dibujante, es más probable que un guionista realice una obra –a veces un serial de cuatro o cinco episodios- sin saber a quien entregarlo, y mucho menos que un dibujante lo ilustre en las mismas condiciones.

El hecho de que casi todos los guionistas realizan mayor o menor parte de su obra de esta manera, permite proponer la posibilidad de que la toma de decisiones de quien produce el guión no se realice en los mismos términos que la toma de decisiones de quien(es) lo dibuja(n).

Por supuesto, existen excepciones. No siempre los dibujantes priorizan los factores económicos; cuando estos están cubiertos, o la obra les es especialmente interesante, las decisiones se toman desde lo estético. De la misma forma, existen guionistas que siempre, o en algunas circunstancias, planean y elaboran sus obras en términos exclusivamente económicos, recurriendo directamente a plagios, por ejemplo, desde la televisión.

La negociación de sentidos

Aquí, el término sentido es empleado como denotando aquello que la historieta, en cuanto mensaje, trata de transmitir. No sólo la secuencia de acciones que se cuenta, sino el sentimiento involucrado¹⁶. Sobre ese sentido, el lector construirá un significado que le será propio. Este proceso está absolutamente fuera del control de los creativos. La generación del

sentido, en cambio, es fuertemente dependiente de sus decisiones y negociaciones.

¿Pero cómo surge entonces el sentido, lo que se dice en la historieta, si los esfuerzos de quienes la producen son tan diferentes? ¿Y más aún, si la toma de decisiones se realiza desde distintos parámetros?

Para el inicio del proceso, reconocemos dos orígenes como los más frecuentes: el editor solicita una historia en especial, o el guionista la propone.

En el primer caso, puede ocurrir que se trate de la adaptación de un libro o una película, o de una historia en especial. Así y todo, el guionista conserva un amplio margen de maniobra, que va desde la creación de personajes nuevos, hasta la generación de una historia que sólo conserve uno o dos elementos de la solicitada.

Los motivos por los cuales elige el editor lo que solicita son clasificables en económicos e ideológicos. Los económicos responden a solicitar un tipo de producto que esta teniendo éxito. Ciertos seriales (pienso en Argón, de Editorial Columba) se “perpetraron” porque otro personaje de esa editorial (Nippur de Lagash) estaba teniendo mucho éxito.¹⁷

Los motivos que llamo ideológicos encajan menos en la racionalidad económica que se espera de un capitalista.¹⁸ Se trata de la voluntad, por lo general expresada, de comunicar / enseñar algo a los lectores. Es claramente proselitismo.

Pero aún en esos casos, el guionista tiene margen para crear.¹⁹

No analizaré aquí qué decisiones y elecciones realiza el guionista, como y por qué. Como estaría hablando de mi experiencia personal ya no me estaría refiriendo al proceso, sino a mi historia. Más adelante trataré este tema.

Pero el argumento no se decide en completa soledad. Por lo general, existe algún tipo de negociación con el dibujante.

Esta negociación puede ser iniciada / propiciada por el guionista, o por el dibujante.

En el primer caso, se procura establecer temáticas o ambientes que el dibujante desee explorar/ recrear (¿qué querés dibujar?).

En el segundo, por lo general, se trata de facilitar el proceso de generación de la obra (número de viñetas por página, predominancia de primeros planos, preponderancia de los fondos, uso de textos).²⁰

En estos casos confluyen dos racionalidades: la del guionista, que aquí provisionalmente afirmaremos es propia y particular, más cercana a lo artístico en cuanto creatividad, y la del dibujante, preponderantemente económica (optimización del esfuerzo en una ecuación costos-beneficios).

Pero aquí, como en el caso de guiones por encargo, queda un amplio espacio donde el dibujante, aún en el supuesto de operar, como es usual, en una lógica económica, narra. Recordemos que el dibujo, en historieta, no *muestra*, sino que *dice*.

Si bien puede estar priorizando ahorro de trabajo, por ejemplo reduciendo el tamaño de página y dando preponderancia a los primeros planos, esos primeros planos agregarán significado a lo que el guionista propone²¹.

Pero a su vez, ese mensaje plasmado ya en la revista, será re-significado por el lector, quien no necesariamente arribará al sentido generado por los autores. Veamos un ejemplo.

Una serie producida en Argentina, para su publicación en Italia, que llegó a los 39 episodios, narraba las aventuras de una abogada.

Los casos que esta atendían eran los del tercer mundo. Los resolvía desde lo que para los argentinos es la noción de justicia. Curiosamente (o no tanto) era (es) incorruptible, solidaria, más preocupada por salvar a las víctimas de injusticias sociales que por atrapar asesinos o ladrones. De hecho, el propio editor -italiano- cada tanto pedía casos policiales típicos. Para él, el crimen era claramente el robo o el asesinato. Nada más.

Los pocos que conocían al personaje en Argentina, se identificaban con ella, festejaban su logros, y reconocían a los malos como casos que aparecían en nuestros diarios.

Los lectores italianos tenían otra óptica.

La veían *demasiado* heroica.

En el *chat* que el editor había habilitado para ellos, se la criticaba como mojigata y emprendiendo cruzadas que nadie emprendería.

Curiosamente los que interactuaban en el chat eran exclusivamente hombres. Una lectora, también italiana, afirmó que en realidad el problema estribaba en el género: cuando un personaje *masculino* acometía esas acciones, a nadie lo sorprendía.

El resultado fue que la serie terminó más o menos abruptamente²².

Y los lectores *siempre* tienen razón.

Porque no importa lo que los autores *crean* que dicen, es lo que los lectores leen, lo que realmente se está diciendo.

¿Dónde se produjo el cortocircuito?

En que el significado se construye desde la cultura del signifiante, y evidentemente la diferencia entre ser italiano y ser argentino en los años 2000 alcanzó para que no se re-construyera el significado propuesto por los creadores.

Algo similar ocurre cuando alguna historieta se reproduce en medios muy distintos a aquellos en los que se creó.

¿Entendemos realmente lo que un autor japonés nos cuenta en un manga? ¿Logramos traducir la parte de la cultura que él / ellos puso en juego al crear su obra?

¿Qué entiende un lector norteamericano al leer una historieta producida por un argentino, inicialmente orientada a un lector europeo?

Y estas re-publicaciones son cotidianas en este medio.

¿Qué entiende un hindú de, por ejemplo, Patoruzú?

Estas disonancias no existían cuando el mercado era absolutamente nacional: los autores, todos (guionista, dibujantes y lectores) se encontraban en la misma cultura, los sentidos son compartidos. A medida que el mercado se globalizó -y esto está ocurriendo desde 1970- comenzaron a operar dos tendencias.

Una, la del *guión global*: policiales urbanos actuales, ciencia ficción, erotismo-pornografía, temáticas que sin poder garantizar el acceso a todo el mercado, sí daban razonables expectativas de alcanzar gran parte.

Y la otra, la que llamaré *la historieta de autor*, se describe con aquello de "pinta tu aldea y serás universal"²³.

Así, la negociación del sentido del mensaje comienza a despegar de consideraciones sobre los gustos del lector, pues entre más distante el mercado, menos es posible predecir la recepción que una historia tendrá por parte del público.

En verdad, muchos autores no reciben revistas de los editores; es decir, ni siquiera saben cómo ha llegado su obra al lector.

El escenario, hoy

Historieta es arte. Y sin embargo, la forma en que se la produce parece más cerca de una industria (¿La industria del arte?) que de una actividad lúdica y libre. Probablemente todo arte se encuentre en esta situación.

Pero en este caso, bajo ciertas circunstancias, una parte de la creación se aproxima más a la noción de *artesanía*. En estos casos los procesos de decisión y elección realizados incorporan la racionalidad económica del capitalismo. Así, a la hora de arbitrar los medios para comunicar al lector el sentido de la obra, estarán actuando dos lógicas: una artística y otra económica, que no necesariamente son coincidentes. Una parte de los autores pasa a comportarse como artesano, o a veces, como parte de una cadena de montaje.

A modo de ejemplo.

Harto de mis torpezas²⁴, uno de los guionistas para los que fui ayudante decidió convertir su calvario en dinero. Se inspiró en mí para una historia. Al terminarla, en una nota al final del guión aclaró al dibujante que yo era el personaje, que lo dibujaran con mis rasgos. El guión recorrió la larga lista de dibujantes -ayudantes, llegó al dibujante jefe, este lo terminó, y sólo entonces vio la nota. Es decir, *había dibujado la historieta sin leer el guión completo*. Era tarde. Mi ego se vio privado de algo que mostrar en el pueblo. Pero pensemos que la frase final no era *dibujen a Ferrari sino dibujen al Presidente*.

El sentido de la historia hubiera sido otro.

Y el lector no hubiera tenido acceso a ella.

Porque no hay forma de transmitir un sentido cuando parte de los artistas no lo conoce, y tratan a la obra no como una *secuencia* de viñetas, sino como un *conjunto* de viñetas, elaborándolas y solucionándolas por separado.

Así, al menos en este caso, la lógica de producción en equipo interfiere con la posibilidad de lograr cabalmente la finalidad del proceso: la transmisión de un *sentido determinado* desde los artistas, al lector.

Antes de seguir adelante, conviene aclarar que el esquema de equipo de dibujantes no es la única forma de producir historietas, pudiendo existir a menos dos más: el caso del artista integral, cuando una misma persona realiza el guión y el dibujo, y el caso del dibujante integral, que por alguna razón (contratos ventajosos, prestigio) puede fijar sus tiempos, de forma tal que no necesita "aceleradores". Pero la modalidad de equipo suele ser la más utiliza-

das, y en determinados momentos, por requerimientos de mercado, la única.

La generación de sentidos desde el guionista

Si tal como hasta aquí he argumentado, la instancia inicial que controla gran parte del sentido de la obra final es la elaboración del guión, el análisis de la forma en que el guionista toma las decisiones referidas al tema del guión, la racionalidad que aplica, servirá para entender gran parte de esa *negociación del sentido*.

Para abordar semejante análisis, entrevisté a un grupo de guionistas, elegidos por haber desarrollado o estar desarrollando actividad como tal en Argentina, y en el exterior.

El grupo es bien conocido para los lectores de historieta, y puede hallarse información sobre ellos en la mayoría de los estudios sobre el género:

Barrón, Néstor (NB); Fernandez, Armando (AF); Grassi, Alfredo (AG); Mazzitelli, Eduardo (EM); Morini, Manuel (MM); Saccomano, Guillermo (GS); Trillo, Carlos (CT); Wood, Robin (RW)

Entrevisté a Alfredo Grassi en forma personal, y Armando Fernández terminó respondiendo por teléfono. Con los demás realizamos un intercambio vía correo electrónico.

Para todos, la pregunta fue la misma:

¿Cómo elegís el tema para escribir un guión?

En principio, la mayoría distinguió dos tipos de guiones: aquellos que de alguna forma solicita un editor, o que están restringidos por la temática de las publicaciones, y los que se hacen exclusivamente desde el guionista:

CT: "Los guiones están, muchas veces, previamente "marcados" por necesidades del editor. Si uno hace una historia para una revista de comics de aventuras no parte del mismo lugar que si tiene que construir un relato para el diario Clarín. En el 50 por ciento de los casos hay algún pedido previo del editor: o necesita un personaje para su colección de serie negra, o precisa urgente una saga de ciencia ficción. En esos casos uno trabaja dentro de un corralito y verá de explorar los sitios del mismo que más le convengan.

Siempre cuento la historia de *Clara de Noche*: el director de la revista española El Jueves nos pidió que hiciéramos con Jordi Bernet un personaje femenino que, si lo dibujaba Bernet iba seguramente a dar el golpe. Además necesitaba que cada cuento de dos páginas tuviera un remate fuerte, porque se trataba de un semanario de humor. Y, como dijo él en aquella reunión, que fuera "una historia de puta madre". Puta y madre, pensé obsesivamente. Y desde hace más de diez años, todas las semanas, con la ayuda de Eduardo Maicas en los guiones (que es un gagman formidable) venimos desarrollando las alternativas de la vida de esta prostituta y de su pequeño hijo".

MM: "Como bien vos sabrás, hay infinidad de caminos para llegar a una historia. Pero definamos

primero los tipos de guión. Puede ser de comics, tv, cine, radio, etc. En primer lugar, depende de quien lo pague o encargue. Un editor o un productor.

En general, junto al pedido de éstos viene el tema. Ocurre que ya tienen una idea prefijada de lo que quieren. La elección es externa a uno. Muchas veces, en los medios audiovisuales, el productor lo hace para cobrar un porcentaje sobre tu trabajo".

AG: Durante la entrevista, al preguntarle ¿Y cuándo te pedían guión por encargo? contesta: "Un buen guión, es un guión que me divirtió. Un mal guión es un guión que lo hice porque me lo encargaron". Y luego pasa revista a unos cuantos trucos para no hacer lo que se le encarga, pero que parezca que sí lo está haciendo.

AF: "También inicia su respuesta mencionando que el guión puede ser pedido por el editor. Pero no hace ningún comentario al respecto".

NB: "...a veces, por supuesto, para un escritor profesional puede haber temas obligados o impuestos (por editores que lo necesitan, amigos que lo piden, etc.); pero eso es otra historia, me parece; ahí hay mucho de oficio.

Los otros tres autores, no hacen ninguna referencia al editor, sino que describen la elección del tema como realizada por completo por el autor.

De estas respuestas resulta que el guión encargado suele tener una explicación o bien en la naturaleza del medio o en necesidades editoriales. Pero de los cuatro guionistas que se refieren a ese tema dos son bien claros: la situación no les es agradable (AG: Un mal guión es un guión que lo hice porque me lo encargaron / CT: uno trabaja dentro de un corralito, NB: por editores que lo necesitan) y los mismos, describen estrategias para escapar de eso (AG, y CT: explorar los sitios del mismo que más le convengan). Y resulta bastante claro, de las anécdotas de AG y la que relata CT, que la palabra del editor no es tomada demasiado en serio; a su vez, NB pone este tipo de guiones aparte; pero eso es otra historia, me parece; ahí hay mucho de oficio

Un detalle: CT habla de la ayuda de Eduardo Maicas en los guiones (que es un gagman formidable). Es uno de los pocos casos, si no es el único, en el que un trabajo colectivo entre guionistas reconoce una especie de división de tareas (CT la historia, Maicas los "gags"). Pero CT es también un buen gagman.) ¿Y qué ocurre cuando la elección es realizada por el guionista, sin solicitud por parte del editor?

MM: "Algo nos impacta e inmediatamente sentimos la necesidad de compartirlo. El autor no existe sin público. Y cuando coincide nuestra fibra con la de los lectores-espectadores, hemos llegado a la meta. A ellos les ha emocionado tomar contacto con esa historia tanto como a nosotros relatarla".

NB: “Azar (ese suceso apareció justo cuando había que ponerse a pensar en una historia), circunstancias tan distintas como apuro o pereza (elijo esto porque estoy apurado o porque para qué pensar en otro), disparadores profundos de decisión totalmente fuera del alcance del análisis consciente, seguramente alguna afinidad conocida o secreta o ambas cosas entre el suceso del que parte la historia y uno, y algún punto inasible y vago que de poder exponerse nos explicaría el por qué de que esto me cause curiosidad hoy y quizá mañana o ayer no lo habría hecho, hacen que hoy tome «este» suceso y no otro como punto de partida, y detrás se irán encadenando otras historias para hacer, con ese encadenamiento particular, una historia «nueva» (y aquí sí las comillas son toda una declaración).

Por supuesto que no hay que olvidar la búsqueda más conciente y «a propósito» de temas, la que parte de la investigación, la lectura, etc. Pero de alguna forma allí también intervendrán factores como los que decía antes... Lo que podría agregar es acerca de cómo «no» elegir el tema para una historia. Yo no lo haría nunca pensando en lo que la gente quiere leer, lo que está de moda o «lo último de lo último», excepto que ese tema sea parte de mis intereses y curiosidades”.

EM: “Me gusta escribir diferentes tipos de historias, fantásticas o realistas, drama o comedia, por lo que los temas elegidos pueden llegar a ser muy variados y no tener demasiados puntos en común.

Aunque, probablemente las relaciones de las personas con el poder es un tema que aparece con bastante frecuencia en lo que escribo... Los únicos criterios de selección que aplico sobre los temas es el interés que pueden despertarme, o el que podría despertar en los lectores.

En el primer caso, es el tema el que me elige a mí. Simplemente, la idea de escribir sobre determinada cosa se cruza, independientemente de que esté buscando material de trabajo.

¿Qué puede llamarme la atención de un tema para interesarme?: el aspecto ético, la originalidad, la complejidad (que puede plantear un desafío al momento de resolverlo), la posibilidad de expresar un estado de ánimo o una idea que parezcan merecer la pena de ser compartidos, el despliegue escénico o de acción que permita... y puede haber otros más”.

GS: “No suelo elegir un tema con demasiada anticipación. Por lo general dejo que me empuje la compulsión de la fecha de entrega del guión.

CT: “Cuando el proceso de gestación parte de uno, aparecen en primer plano los temas que uno siempre mete en todos los trabajos, aunque suelen estar más escondidos.

No tengo mucho más claro que esto que te digo el asunto de la elección de los temas.

Por ahí, eso que decía Borges de que los temas lo eligen a uno, es cierto”.

AG: “Cuando se me ocurre una idea, cualquier idea que sea que me divierte, y que la puedo objetivar con relativa facilidad.”

AF: “Escribimos lo que nos gusta.”

RW: Básicamente escribo de acuerdo a mis humores y a los humores de mis personajes que tienen una vida propia. ...en cierto modo diría que ellos se escriben solos y que muchas veces están afectados por mi temperamento del momento. Para que un personaje exista tiene que tener su vida propia y nunca deben ser reflejo del autor. El autor está detrás de las bambalinas y en cierto modo cuenta las historias que el personaje le dicta. ...No elijo temas. Los temas me eligen a mí. Vamos a ver qué tema golpea a mi puerta hoy”.

Sobre lo que primero quiero llamar la atención, es sobre lo que ninguno de los autores ha dicho: *no han mencionado ningún factor económico a la hora de elegir tema*. EM habla de temas que le gusten al lector; eso podría entenderse indirectamente como una búsqueda de éxito, y por lo tanto recompensa económica. Pero no necesariamente.

Tampoco indican estar escribiendo lo que ²⁵guste al editor, que, al fin de cuentas, es el que paga.

En general, escriben lo que les gusta (AF, EM), divierte (AG), impacta (MM), o lo que se les aparece, como imponiéndose (NB, GS, RB, CT) desde la propia subjetividad (RW, CT) o desde una mecánica de urgencias y presiones autoimpuesta (GS).

El caso es que la racionalidad aplicada no pasa por lo económico, sino por otros actores, definibles popularmente como artísticos: lúdicos, casi caprichosos.

Pero en el curso de las entrevistas, surgió otro elemento:

CT: “Cuando el proceso de gestación parte de uno, aparecen en primer plano los temas que uno siempre mete en todos los trabajos, aunque suelen estar más escondidos. Son temas de exploración de sentimientos, miedos y fantasmas del coco: uno muy recurrente es la infancia, por ejemplo. Ahora que me lo hiciste pensar, las últimas historias que hice porque tenía ganas y dibujante sin apuro para cobrar, fueron: *Chocolate con papas fritas*, dibujada por Juan Bobillo, con unos sextillizos de 8 años, que se despiertan una mañana y sus padres han desaparecido.

Y la que tentativamente se llama *Grillo & Trillo*, que está terminando de dibujar Oscar Grillo en Londres, y donde él y yo (que nacimos exactamente el mismo año) volvemos al barrio de cuando éramos chicos, encogidos como niños de 10 años pero con las caras de viejos que ostentamos actualmente”.

Esos temas recurrentes, ¿cambian con el tiempo?

“Sí que cambian, claro. A los 30 años, cuando todavía sos inmortal, te preocupa la revolución. A los 60, por ahí, te convocan más las cosas perdidas...”

GS: “En cuanto a la variedad de los temas, creo que son en cada autor limitados. No se trata tanto de disponer de una gran variación de temas como de exprimir al máximo las variaciones de un mismo tema ... Los temas son las obsesiones, las constantes, los núcleos que se repiten, con variaciones, en toda obra...

Los temas, las constantes, las obsesiones, siempre las mismas. Las variaciones, lo que importa. Ahí es donde se opera el sentido, distinto en cada caso.

NB: “Hay quienes dicen que hay sólo tres o cuatro historias, que todos venimos repitiendo desde siempre. Quizá sea así. Hay quienes creen que hay muchas historias por inventar. Es menos probable, pero quizá también sea así. Mezclando un poco ambas ideas, digo que todo tiene que poder ser «el comienzo» de una historia; a partir de uno cualquiera (con mucho de azar o de circunstancial en la decisión de tomarlo como comienzo), le siguen otras situaciones que podían haber sido «comienzos» de una historia y ahora son alternativas que se enganchan, continúan y diversifican la idea de la que se partió. Quizá las historias sean siempre las mismas, pero ese ordenamiento siempre cambiante y azaroso hace que las podamos seguir contando a través de los siglos. La reproducción humana también es un mecanismo aburrido: siempre la historia de los cromosomas y los genes y todo eso buscándose y encontrándose; pero la combinación es siempre nueva (tanto como cada ser humano lo es... aunque también sea igual a todos los que nacieron y nacerán).

RF: “Yo me acuerdo de otra frase tuya, de cuando trabajábamos juntos. Que curiosamente se está repitiendo en los colegas. Vos decías que después de la Biblia, ya no se podía escribir nada nuevo”.

AG: “Estoy convencido”.

RF: “Estás convencido”.

AG: “Está todo. Todo, todo. Absolutamente todo... ..y ahí fue donde me dijo: ya ni los clásicos. Después de la Biblia no hay nada original. Todo está ahí adentro”.

RF: “¿Entonces qué hacemos? ¿Repetimos?

A sabiendas o no”.

AG: “Nos inspiramos. Y en muchos casos coincidimos sin saber”.

Cuatro de los ocho autores consultados mencionan la existencia de un universo *limitado* de temas. Ya sea que se trata de temas propios de cada autor (CT, GS), o temas en general (EB, AG)²⁶.

Así, de estas entrevistas surge que el guionista o bien responde (más o menos ajustadamente) a solicitudes de la editorial, o elige a partir de su idiosincrasia y sus gustos, tal vez escogiendo de una cantidad finita de posibles temas. Estas elecciones se realizan sin un criterio de racionalidad económica. CT incluso sugiere que dicha racionalidad es un obstáculo, al mencionar las raras veces en que tiene dibujante sin apuro para cobrar.

¿Esta racionalidad es típica de los guionistas, o de la construcción del guión?

Es decir: ¿los guionistas eligen así porque ellos son así, o porque la profesión de guionista implica este tipo de elección, con independencia de quién la haga? Abordé esta nueva pregunta entrevistando a dos dibujantes que de tanto en tanto realizan sus propios guiones; es decir, que periódicamente actúan como historietistas integrales. Horacio Lalia (HL), que realiza adaptaciones, y Patricia Breccia (PB).

A ambos les formulé la misma pregunta que a los guionistas.

Estas son sus respuestas.

HL: “...para hacer la elección de un cuento, primero el interés del contenido y luego la parte visual, porque la historieta es comunicación y efecto. Hay escritores que son muy literarios y otros visuales, como por ejemplo Lovecraft, para que tengas una idea de como trabajo para ilustrar casi 60 historias vengo leyendo mas de 700 cuentos y relatos.

PB: “Como yo hacia «Sin Novedad en el frente», la serie tenia como un perfil bien delimitado, lo que me interesaba contar, tenia que ver con tres temas centrales, El amor, la falta de el, y la soledad. Pero no únicamente centrado en el amor de pareja, sino en el amor en general, así los temas giraban alrededor de eso ... Casi siempre, los guiones salian a partir del título, pensaba la historia, mas o menos, lo que quería contar y a partir del título se desarrollaba como por un tubo”.

No hay aquí alusiones a costos / beneficios. HL remite su mecánica de elección al tipo de historia, en el sentido de que sea “transformable” en historieta. PB, en cambio, describe un proceso paralelo al de los demás guionistas: se mueve en un universo temático restringido (en este caso por la naturaleza de la serie) eligiendo en función de lo que quiere / le interesa contar.

Si estos dos artistas son representativos, entonces el tipo de elección parece ser inherente a la realización del guión, no a quienes lo realizan.

Y debe ser representativa, porque resulta que no hay muchos dibujantes/guionistas más²⁷.

Historietar²⁸

De todo lo anterior propongo que este novedoso verbo tiene al menos tres formas de ser conjugado. En una de ellas, es claramente artística. En otra, allí cuando las demandas del mercado generadas por el (sistema) editor intervienen, deriva hacia una mezcla de racionalidades, donde a la artística se suma la económica, y por fin una tercera.

La definitiva.

La del lector, que dota de significado a la obra.

Y esta “tercera conjugación” no es la menos importante. Al fin de cuentas, es su existencia la que hace de la historieta una de las formas de arte que caracterizan al siglo XX.

Notas

¹ Aguilar Criado, E. (1999). Las bordadoras de mantones de Manila de Sevilla. Trabajo y género en la producción doméstica. Ayuntamiento de Sevilla, secretaria de publicaciones, Universidad de Sevilla, Cap. 6.

² Una especie de Oscar. Para informarse al respecto, ver la página de internet oficial del evento: <http://www.ubcfumetti.com/inca/>

³ Puede consultarse una, un poco atrasada ya, en <http://www.oni.esuelas.edu.ar/olimpi98/HistoriadelHistorieta>, en el sitio de las Olimpiadas Nacionales de Internet.

⁴ Sobre el marco conceptual desde el que se entiende esta relación con el lector, puede verse, Ferrari, H. R. 2003, "El guión de historieta como el mapa hacia un sentimiento" en *En [desde] el aula*, XI Jornadas de reflexión académica, Febrero 2003, Universidad de Palermo, pp. 56-57.

⁵ La autoedición, que se está convirtiendo en cosa común entre los historietistas jóvenes, sin embargo aún no alcanza el volumen comercial del sistema de editor, por lo que aquí sólo la mencionaremos, sin tratarla en detalle.

⁶ Romiex, M. 1995-1996 Aproximación antropológica al Arte. Revista Chilena de Antropología. No. 13,. ISSN 0717-3312

⁷ Lubar S. e Kingery W. D, 2002. CULTURA MATERIAL – A EMOÇÃO E O PRAZER DE CRIAR. SENTIR E ENTENDER OS OBJECTOS. Congreso virtual 2002. <http://www.naya.org.ar/>, NAYA

⁸ Un tratamiento similar a la historieta como arte está en Ferrari, H., op. cit.

⁹ Cierta guionista, devenido agente, gustaba ultrajar a los dibujantes diciendo que "son inteligentes de la muñeca para abajo". Más allá de las tensiones que esta frase refleja, revela la comprensión, dentro del oficio, de cierta preponderancia de lo manual en los dibujantes.

¹⁰ Ciertas historietas, por lo general piratas –pienso en Astroboy- se componían directamente con plantillas de fotocopias del personaje, que se recortaban y pegaban según los requerimientos del guión. Ciertos programas de producción de historietas de venta al público hacen eso. Proveen una galería de fondos, onomatopeyas y personajes en distintas posiciones, que permiten componer las páginas a gusto del usuario.

¹¹ Este mecanismo de obtener una renta en trabajo a partir de la familia, se encuentra desarrollado en Stoler, A., 1987. *Transiciones en Sumatra: el capitalismo colonial y las teorías sobre la subsunción*, en Revista Internacional de Ciencias Sociales - UNESCO, Vol.114, pp: 103 - 117, y Chayanov, 1974. *La Organización de la Unidad Económica Campesina*. Buenos Aires: Nueva Visión. Capítulo 1. La familia campesina y la influencia de su desarrollo en la actividad económica.

¹² Un veterano del oficio de dibujante, con publicaciones en todo el mundo, especializado en misterio y terror, actualmente docente de la UP.

¹³ Dibujante brillante, premiado en Argentina y Europa, realizamos en conjunto muchas obras. Y nos divertimos un montón haciéndolo.

¹⁴ Me tocó presenciar una conversación donde dos editores negociaban el intercambio de obras de *las que yo era autor*. Al hacerles notar que eso era ilegal, se sorprendieron. Más sorprendido estaba yo, porque uno de estos editores era (es) también dibujante: lo que estaba haciendo, si se lo hacían a él, lo despojaban.

¹⁵ Godelier, M., (1982) La racionalidad económica capitalista. En Racionalidad e irracionalidad en economía; México, Siglo XXI editores pp:31-41

¹⁶ Ferrari, H. R., op. cit.

¹⁷ Y según el jefe de redacción de esa época, el nombre - Argón- se eligió por su similitud no con Sargón de Akkad...sino con Perón. De Argentina.

¹⁸ Si bien Melliasoux, (1977). *Mujeres, graneros y Capitales*, México, Ed. Siglo XXI, da una explicación para esto.

¹⁹ Me tocó escribir, por pedido del editor, la historia de uno de los militares que pilotearon aviones alemanes en la guerra civil española. Los de izquierda me querían patear por tener como personaje semejante personaje, y los de derecha, que se dieron cuenta que el tipo era un anarquista, también me querían patear. A la inmensa mayoría de los lectores, la cosa no les causó el menor efecto : eran aventuras, y basta.

²⁰ Ha quedado para el anecdotario la vez que en una historieta, en la primera viñeta, se pedía la presentación de tres ejércitos de tres tribus distintas convergiendo simultáneamente sobre un puente. Desde ese entonces., los dibujantes involucrados me contestan, cada vez que pregunto : "No más de tres ejércitos por cuadro". Ese requerimiento lo plantea Capristo. Yo le contesto con alusiones a su sexualidad, o a su elección de género, según como me sienta.

²¹ No siempre estos significados son congruentes. Cierta dibujante, que opinaba que la heroína de la historieta era demasiado *heroína*, dibujaba en las escenas en que se la veía en su departamento botellas vacías por todas partes, como una forma de narrar que bebía. El problema es que se trataba de una neurocirujana. Así, aparecía una incongruencia entre lo dicho desde la narración y el texto y lo dicho desde la ilustración que quitaban coherencia al relato.

²² La serie era (es) Abigail, escrita por mí, dibujada por Capristo, y publicada por EURA Editoriale. Oscar Capristo es mi actual asociado o cómplice, según quien describa la relación.

²³ Y con pocas dudas, *El Eternauta* es un ejemplo cabal de esto.

²⁴ Yo tenía 17 o 18 años. Y ahora que lo pienso, eso mas que una disculpa es un agravante.

²⁵ Y hace mucho años, otro guionista, no de esta muestra, y que no tiene ni remotamente una carrera como estos, confesó que esa era tu estrategia.

²⁶ Y por charlas a lo largo de mi carrera, sé que esta es una opinión aún más general de lo que reflejan las encuestas. Aclaremos algo: no la comparto.

²⁷ Ni guionistas: la muestra entrevistada es –hasta donde sé– la totalidad de los que reúnen a las condiciones de publicar / haber publicado aquí y en el extranjero... la de estar vivos. Sólo tres quedaron fuera: Walter Slavich, con cuyo contestador telefónico trabé una excelente relación, Eugenio Zapietro, que sigue prometiendo que ya no más me manda sus respuestas, y Catulo Albiac, absolutamente inhallable.

²⁸ La creación de este “verbo” se atribuye a Agustín Calcagno, alumno de Diseño de Historietas, de la Universidad de Palermo, en algún momento del año 2003. Él, por supuesto, no lo recuerda. Otro de sus docentes y sus compañeros, sí, pues quedó en el Asunto de un e-mail que iba y venía entre la pequeña comunidad de historietistas que allí se formaba. La frase que alumbró la innovación lingüística parece haber sido “Somos historietistas, queremos historietar”, una especie de grito de guerra. Es preciso hacer notar aquí que todo en la vida del historietista es más o menos así de ridículo. Y suele empeorar.