

Cómico y teatro

Por Angel Alonso



"Historias de la Puta Mili", de Ivá. Dirección: Angel Alonso.

En este final de siglo, la sociedad de la multiplicidad de opciones ha propiciado lo que se ha dado en llamar «la cultura de la seducción». Lo feo se silencia, se censura o se maquilla para difundir sus simulacros; los ciegos se nos presentan como no videntes, los tarados son sólo minusválidos y a los viejos se les bautiza con los más dorados eufemismos; las criadas son asistentes del hogar, los proletarios, interlocutores sociales; se pretende un mundo aséptico y las herramientas para conseguirlo son las formas y el lenguaje. Ya no se aspira a la eliminación de las

diferencias sociales, sólo se busca su camuflaje.

También el teatro parece haber entrado en este juego y abundan los espectáculos con el vacío como tema; la tan anunciada muerte de las ideologías tiende a devaluar los valores de la izquierda tradicional y a generar la sensación de que apenas queda nada por decir. En un teatro donde el formato aparece como el único objetivo, al sujeto narrativo natural, el ser humano, se le concede igual valor que al objeto, las cosas, y en este contexto, las puestas en escena, al supeditarse al formalismo, diluyen los conflictos creando sólo un juego de apariencias.

Esta nueva teatralidad ha modificado todas las relaciones de producción y sobre todo ha encarecido hasta lo imposible las puestas en escena. Una vez más la «crisis», la vieja compañera del teatro, nos viene a visitar. Creo que es esta conciencia de crisis y el inevitable parapeto en los valores sólidos que siempre la acompaña, la que podría explicar el rechazo de los ambientes teatrales hacia unas heterodoxas puestas en escena con el cómic como tema y el feísmo como estética; el que un par de estos montajes hayan sido los de mayor convocatoria de público en los últimos años, sólo ha servido para añadir el paternal adjetivo de «comercial» como un agravio más.

Cómic y teatro

Mientras preparo esta ponencia, martes 19 de Junio, leo que el cómic ya cuenta con su diccionario Larousse. Días después, un espléndido ejemplar está en mis manos: 768 páginas —64 en colores—, 1800 entradas, 3,9 millones de signos y 1200 ilustraciones. En el prólogo, una encuesta del Ministerio de cultura francés indica, que el 60% de los grandes lectores franceses, de por lo menos 25 libros al año, serían simultáneamente adeptos al cómic.

No se exagera al afirmar que una gran parte de la mitología popular de la civilización contemporánea, que nos guste o no es una civilización de la imagen, descansa en el cine y en el cómic. Sería interminable reflexionar sobre el complejo diálogo que el cine y el cómic vienen manteniendo, sin embargo en el teatro las influencias son esporádicas, escasas y casi vergonzantes.

Sorprende que el cómic y el teatro, dos medios basados en la imagen y la palabra, moldeados ambos por las leyes de la narratividad y orientados hacia un amplio consumo, no hayan logrado interactuarse. ¿Por qué el cómic, sus modelos y arquetipos, expresiones, coloquialismos, modas, vestimentas y personajes que tanta influencia tienen en la cultura de masas están proscritos en los escenarios? ¿Por qué en el siglo en que tanto han avanzado los lenguajes de la pintura, música, cine, televisión, etc., desde ciertos sectores teatrales se acostumbra a tildar de subcultura algunos discursos originados al margen de la ortodoxia literaria, y por qué se defiende la pureza teatral en un momento cultural marcado por el mestizaje?

Ante tantas interrogantes, puede resultar divertido ir llenando los teatros con un subproducto narrativo como es el cómic y defender y argumentar las respuestas que desde la dirección hemos ido dando a las características que diferencian al cómic de la pieza teatral.

Textos y pre-textos

La puesta en escena es el trayecto hacia la conclusión de un espectáculo, un proceso de creación que se inicia en el texto-guion, un material de importancia, extensión y complejidad variables, y que en el caso del texto-cómic, un género con una estructura narrativa ajena a la literatura, ofrece notables diferencias con la pieza teatral.



"Historias de la Puta Mili", de Ivá. Dirección: Angel Alonso.

Signos narrativos de los textos

En el proceso de gestación de la obra de teatro, el autor al tiempo que crea personajes, tramas y situaciones, utiliza la escritura para retenerlas. Los grafismos con que fija sus historias, en nuestra cultura son las letras. Así pues y en un juego reduccionista, el texto teatral podría definirse como un conjunto de letras ordenadas según las normas y sintaxis del idioma al que pertenecen. Su función es sugerir mundos de infinitas imágenes y resonancias a quienes comparten la lengua del autor. Un género literario autónomo y completo, que para convertirse en teatro, se debe trasladar a una estructura más compleja y con signos ajenos a su componente literario.

En el cómic el proceso es diferente y de resultados estructuralmente distintos. Es por todos conocido que el género nació como un subproducto del periodismo y constituyó, desde su origen, una nueva realidad artística. Su lenguaje integraba dos técnicas que hasta entonces se habían desarrollado con entera independencia: el relato y la figuración icónica. Sus historias estaban gobernadas simultáneamente por códigos narrativos y códigos iconográficos. En la historia de la narrativa aparecía un género que incluía, de forma codificada, signos macluhanianos.

Los cómics eran unas narraciones cortas y en forma de viñetas «historietas» que obligaban a sus autores a ir creando una sintaxis narrativa nueva. Los esquemáticos dibujos, casi todos dentro del más puro expresionismo, perfilaban unos personajes de gran fuerza, al tiempo que páginas, viñetas, cuadros y globos proponían ya su ritmo. Más tarde al incluirse textos con locuciones verbales emitidas por los protagonistas, al tiempo que se les asignaban ideas y sentimientos, se dotó a la acción representada de una dimensión temporal, un tiempo por lo menos igual al que los personajes emplearían en emitir las locuciones encerradas en los llamados «globos» y que obligaba a una síntesis inusual en otras narraciones.

Las puestas en escena

El objetivo de la puesta en escena es trasladar el pre-texto literario, a la complejísima estructura de signos que configura un espectáculo. Un proceso que se inicia con la dramaturgia y busca un conoci-

miento objetivo del material de origen, se buscan los significados generales del texto guión, sus estructuras, las relaciones entre componentes, personajes, espacios, tiempos, afinidades, colores, procedencias, juegos combinatorios etc. Para nosotros es un trabajo exclusivamente técnico y de análisis. Todas las imágenes, deducciones, ideas, sugerencias, acotaciones e impresiones personales no verificables, por valiosas que estas pudieran resultar, se reservan y aparcan para el cuaderno de dirección.

Dramaturgia del cómic

Al analizar un guión-cómic es preciso tener en cuenta que al ser un producto de masas con millones de consumidores, el posible espectador, por su anterior relación individual e imaginaria con el mismo, acude al teatro con una personal y previa idea de la historia y de los personajes. Esta característica, que nada tiene que ver ni con la estructura ni las formas y por descontado insólita en la pieza teatral, plantea a la puesta en escena tres cuestiones de difícil solución y que son en mi opinión las más importantes diferencias y que obligará a :

1º. Obtener parecidos físicos con los personajes dibujados, extremadamente difícil cuando se utilizan actores.

Es preciso tener en cuenta para la obtención del parecido físico, que los personajes dibujados ofrecen rasgos netamente caricaturescos, y recordar que precisamente los cómics (de ahí su nombre) nacieron como derivados del chiste gráfico siendo tributarios estilísticamente de la caricatura.

2º. Otorgar movimiento a personajes que siempre han permanecido inmóviles, sin olvidar que son figuras generalmente muy simples construidas con un número de gestos y posturas limitado, y dotadas del ritmo, movimiento visual, de las viñetas, que en algunas situaciones límites de la narración, el movimiento esta grafiado con técnicas del cómic.

3º. Inventar las voces, ruidos y onomatopeyas que anunciados gráficamente en el dibujo han de resolverse a nivel sonoro.

Esta necesidad de dotarlos de una voz es una de las tareas más difíciles con las que puede encontrarse un actor, pues el cómic, como grafismo, es la reproducción simultánea de la imagen y del sonido constituyendo un fenómeno semiótico complejo en el que intervienen códigos di-

versos de lenguajes o paralenguajes diferentes: Códigos icónicos (Gestuales, vestimentarios, escenográficos, etc) y códigos verbales e incluso acústicos (Sonidos inarticulados, onomatopeyas) sin olvidar que la verbalidad se expresa en los cómics mediante la escritura, mientras que en el teatro se debe transformar en oralidad, con su entonación, timbres, inflexiones y matices. Son diferencias expresivas sustanciales que atenúan o matizan profundamente los fáciles paralelismos entre ambos medios.

A estos condicionamientos deberá añadirse que la duración de las historietas no se corresponde con la duración de la representación teatral. El cómic obligado por sus formatos, la tira, la página o la doble página, no acostumbra a superar en su puesta en escena los diez minutos. La respuesta a este problema puede variar, desde el encaje de las diferentes historietas buscando un hilo argumental como hicieron con *Maquinavaja*, o fraccionándola en «esquetchs» como hicimos en *Historias de la Puta mili*. Cada una de ellas obliga a tratamiento y respuestas diferentes desde la dramaturgia.

A nivel narrativo, los objetivos del cómic en nada coinciden con los del teatro. Al ser un género deudor del periodismo, nace contagiado de su inmediatez y en la tira diaria o en la página semanal pretende ser la crónica efímera y crítica, y a veces jocosa, de lo cotidiano.

A estas diferencias hay que añadir que la publicación del cómic acostumbra a ser periódica, semanal en nuestro caso, y gestos, locuciones y caricaturas que cumplen su función narrativa recibidos semanalmente, unidos en un discurso continuado acostumbran a resultar redundantes e inconvenientes.

No voy a extenderme enumerando las diferencias y matices que el análisis comparativo de ambas dramaturgias propicia. Argumentar las soluciones interpretativas, técnicas, narrativas y estéticas de la dirección, carecería de sentido sin ver el espectáculo.

Contrariamente a la dramaturgia, la puesta en escena es un proceso creativo, y por tanto, inevitablemente manipulador; en él intervienen técnicas y signos que por sus propios valores narrativos, la capacidad que estos signos tienen de modificarse en contacto con otros, su propia ambigüedad, y sobre todo la influencia que sobre ellos ejerce el público durante la representación, complicaría el análisis y naturalmente no es el objetivo de este trabajo.

Barcelona, Julio de 1994