

## Compressive storytelling

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Comic](#), [Reseña](#)

Tagged as : [Comic](#), [Espada y Brujería](#)[Tierra Hueca](#)

Date : enero 25, 2017



¿Que no sabes lo que es el *Compressive storytelling*? Pues nada, sigue leyendo y deja que te ilumine.

Durante los últimos años se ha dado en popularizar una forma de guionizar, particularmente pero no exclusivamente en cómics, en la que pasan números y números de la serie y apenas avanza la trama. Unos dicen que se hace pensando en los tomos recopilatorios (O *Trade Paperbacks* para los anglófilos), otros porque los guionistas carecen de ideas y tienen que estirarlas como chicles, otros de que así se aseguran una mínima continuidad en la serie en estos tiempos tan convulsos... Sea como fuere el hecho es que en cualquier número de la **Patrulla X** de *Chris Claremont* o **Los Vengadores** de *Roger Stern* daría para cubrir medio año de una serie guionizada por... No, sé, por *Bendis* por ejemplo. Y no tomo el nombre de *Bendis* a la ligera ya que él fue uno de los abanderados de este nuevo y relaaaaaaajaaaaado modo de contar historias y que dio en llamarse *Decompressive Storytelling*.

Sea como fuere el hecho es que en cualquier número de la **Patrulla X** de *Chris Claremont* o **Los Vengadores** de *Roger Stern* daría para cubrir medio año de una serie guionizada por... No, sé, por *Bendis* por ejemplo.

Pero esto no siempre ha sido así. Antiguamente, cuentan las leyendas, en los cómics pasaban

cosas. Sí, me habéis leído bien... ¡Pasaban cosas! En algunos casos demasiadas para que una mente humana pudiera asimilarlo. Había veces que la acción era tan vertiginosa que causaría mareos a cualquier aficionado moderno. Que con un sólo número llenarían las páginas de una o dos docenas de números modernos.

¿Que no me creéis?

Vale, vamos a ver un ejemplo.

En Febrero de 1976 comienza a editarse una serie llamada **Warlord** escrita por *Mike Grell* que nos cuenta las aventuras de *Travis Morgan*, un piloto de las fuerzas aéreas estadounidenses. Volaba en un *SR71 Blackbird* espionando inocente a los soviéticos cuando estos, en su perfidia le lanzan un pepino que deja su avión tocado. Morgan mantiene el vuelo lo mejor que puede y no se da cuenta que en lugar de sobrevolar el polo se va adentrando en un tremendo agujero que le llevará a **Skartaris**, a la sazón un nuevo mundo en el interior del nuestro. Sí, una [tierra hueca](#). Despistadillo iba el chico con eso de evitar estrellarse y tal.

Antiguamente, cuentan las leyendas, en los cómics pasaban cosas.

Allí finalmente se estrellará pero conseguirá eyectarse a tiempo para ver un extraño mundo con un sol fijo y perpetuo, unos horizontes que se curvan al revés de como deberían y... ¡Dinosaurios!

Allí encuentra una civilización, con sus Reyes, sus sacerdotes etc... Un mundo de **espada y brujería** en toda regla.

El primer número de la colección comienza con las aventuras a medias ya que vienen de una

serie anterior pero todo lo que he explicado hasta ahora se lo cuentan en un par de páginas. Todo empieza cuando *Morgan* se marcha de un reino, un poco por la puerta de atrás, con una agraciada joven que le enseñará a usar la espada.

Con Tara, que si se llama la joven no solo practicará el arte de la esgrima si no que se enzarzará en complicadas coreografías de baile a lo *Dirty Dancing*.

Durante el viaje se enfrentan a dinosaurios, porque siempre mola pelearse con uno. Y si es uno tiene que ser un tiranosaurio... claro está.

Se enfrentan a faunos que intentan seducir a la bella Tara. Sí, es ella. No os asombréis del cambio de color de pelo. Lo cambia a toda velocidad, a veces cambia de una viñeta a otra. Un poder que tiene la chica. Como el poder de pasar de aguerrida espadachina a damisela en apuros con solo cruzarse con un buen mozo como el amigo Morgan.

Más adelante son secuestrados por esclavistas. Se enfrentan a ellos, Tara logra escapar pero Morgan es reducido y crucificado. Por rebelde.

Se libera pero le vuelven a coger, esta vez para un trabajillo en una galera. No gana para sustos el hombre.



Pero la vuelve a liar y aprovechando un ataque de piratas a la galera intenta escaparse pero de nuevo no lo logra. Su dueño decide sacar pasta con tan levantisco muchacho y piensa que tendrá más uso en otro sitio así que lo vende a un *lanista*. Que no es un vendedor de lana, es un entrenador de gladiadores.

[C](#)on esta bonita imagen y su edificante mensaje *Mata, mata* el autor nos relata con una bonita elipsis su tiempo de adiestramiento en las artes de la lucha en la arena donde, estamos seguros, el exespia expiloto demostrará ser grande entre los grandes.

Pero claro, Morgan es como es y al final la acaba liando. Porque una cosa es que tenga que matar gladiadores pero una vez le toca matar a su amigo gladiador ya decide que es demasiado así que lía a los otros. Además uno de los nobles que estaba pasándose de miedo viendo sangre resulta que puede saber dónde está Tara. Y eso sí que no. Hay que rescatar a la pobre chiquilla que le enseñó a pelear con una espada y ahora ha olvidado cómo usarla.

Así que lía una revuelta a lo *Espartaco* y lidera a los gladiadores contra sus amos.

¡Y por primera vez tiene éxito! ¡Que ya tocaba, hombre!

Y he aquí que Morgan se ve liderando una horda de antiguos gladiadores que van a encabezar una revuelta contra el malvado señor que ha secuestrado a Tara.

¡Uf! ¡Qué añito más interesante ha tenido esta colección! ¡Ha pasado de todo!

Pues no, señores.

Este es el resumen del primer número de la colección...

El primero.

¿Y qué han dejado para el resto de la colección? ¡Que tiene más de cien números!

¡Qué malgasto! ¡Otro guionista habría tenido material para años con esto! ¡Qué derroche de ideas!

Y esto es a lo que yo llamo *Compressive Storytelling*.