

El cómic: una dramaturgia mestiza

Carles Batlle

El objetivo de este artículo es proporcionar argumentos a favor de la consideración del arte del cómic como disciplina *dramatúrgica*. Definiré su complejidad –su mestizaje fundamental– y su especificidad. Dejo para otro escrito (en preparación) las relaciones específicas entre el lenguaje híbrido del cómic y los lenguajes dramático y escénico (con especial énfasis en la evolución contemporánea de las tres disciplinas).

La dramaturgia

Hace un par de años, Joseph Danan elaboró una brillante síntesis sobre el concepto de “dramaturgia” en un opúsculo publicado en Actes Sud. Como la mayoría de críticos y estudiosos que se han planteado el reto de responder a la pregunta (“Qu’est-ce que la dramaturgie? [¿Qué es la *dramaturgia*?]”), Danan sólo se atreve a hablar de teatro. No queda claro si la ausencia del cómic y de otros lenguajes se debe a un olvido (quizás el autor ni tan sólo se plantea la cuestión) o al hecho de que Danan haya asumido que disciplinas como el cine, la ficción radiada o el cómic no responden a principios y procedimientos estrictamente *dramatúrgicos*.

Vayamos por partes.

Danan incide, de entrada, en la dualidad del término “dramaturgia”:

A) En primer lugar, la dramaturgia es el «art de la composition des pièces de théâtre [arte de la composición de las obras de teatro]» (7). Esta definición –dice–, consensuada desde Littré, en el siglo XIX, hasta el diccionario de Patrice Pavis, puede resultar hoy en día bastante limitada y provisional: en un momento en el que el posdramatismo tiende a nivelar la jerarquía de los lenguajes escénicos, ciertamente una noción de dramaturgia centrada en la textualidad puede resultar restrictiva: «Qu'en est-il de la dramaturgie quand le théâtre est tenté d'expulser le drame de sa sphère? [¿Qué sucede con la dramaturgia cuando el teatro se ve tentado a expulsar el drama de su esfera?]» (DANAN, 2010: 5).

B) Por otro lado, también puede considerarse el término en un sentido más amplio, quizás más moderno: la «pensée du passage à la scène des pièces de théâtre [la idea de trasladar a la escena obras de teatro]». Con esta definición se supera el textocentrismo y se propone que la dramaturgia, en vez de limitarse a la escritura dramática, abarque cualquier procedimiento vinculado a la escenificación: la interpretación, la iluminación, la escenografía, etc. Seamos más precisos: según la significación B), la dramaturgia afectaría, por un lado, a la composición de un texto destinado a la representación (se ocuparía de los principios, las jerarquías o los procedimientos que se activan en la confección del drama), pero, por otro, también se ocuparía de gestionar todas aquellas disciplinas, objetos y procesos que intervienen en trasladar esta obra a escena. En palabras de Bernard Dort, la dramaturgia sería «tout ce qui se passe dans le texte et tout ce qui se passe du texte à la scène [todo lo que pasa en el texto y todo lo que pasa del texto a la escena]» (1985: 62).

Cabe decir que no todo el mundo asume un planteamiento tan genérico (casi identifica dramaturgia y actividad teatral).

Es por ello que hablo en condicional. Jaume Melendres, por ejemplo, mientras compila la significación canónica (dramaturgia es la «operació d'escriure un text destinat a la representació, o de fer representable un text que no havia estat escrit amb aquest objectiu [operación de escribir un texto destinado a la representación, o de hacer representable un texto que no se había escrito con este objetivo]») a la vez rechaza explícitamente la acepción escénica: «el terme s'usa impròpiament quan el director considera “dramatúrgia” els seus plantejaments d'escenificació [el término se usa impropiaemente cuando el director considera “dramaturgia” sus planteamientos de escenificación]» (MELENDRES, 2000: 49).

Los defensores del “passage” argumentan que los antiguos griegos no escribían obras destinadas a una escenificación variable (según una lectura particular o un director concreto). Muy al contrario: el texto era el elemento variable que se inscribía «par avance dans une représentation [de antemano en una representación]» (DANAN: II, glosando DUPONT, 2001), o dicho de otro modo, que se insería en un ritual que siempre era el mismo. Texto y representación eran indisociables; el texto dramático estaba «aussi constitué par une performance [también constituido por una performance]» (DANAN: 10 citando a BIET, 2006). Según parece, todo ello fue olvidado en beneficio de la preeminencia del texto (del prejuicio de la fidelidad al texto, de la defensa de su inmutabilidad), sobre todo cuando, a partir de Corneille, el autor ratificó su «pouvoir sur le théâtre face aux comédiens [poder en el teatro frente al de los actores]».

Me atrevería a sugerir que el argumento precedente es un poco débil (y la conclusión de las últimas líneas, precipitada). Precisamente, la idea de “fidelidad al texto” sólo es factible porque el texto dramático –desde Corneille hasta el nacimiento del “drama moderno”– está constituido por una performance. Durante siglos, nadie dudó de que las sucesivas presentacio-

nes escénicas de una obra dramática determinada debían ser idénticas entre ellas (isólo había una manera de hacerlas!). De aquí la idea de *re-presentar*. Para nuestros antepasados, el sentido y el aspecto reproductivo de una obra, si la obra se escenificaba de nuevo, no podía cambiar (una vez asumida, por supuesto, la sustitución de los actores y de algunos elementos escenográficos). El espejismo se fundamentaba, por un lado, en la rigidez de las convenciones escénicas vigentes (arquitectura teatral, planteamientos escenográficos, hábitos de recepción, técnicas de declamación, tradiciones recitativas, etc.) y, por otro, en la imposibilidad técnica de conservar para la historia documentos fidedignos que pusieran en evidencia el engaño. La idea de “fidelidad al texto” sólo se entiende si, en contrapartida, se asume una cierta “fidelidad a la representación”.

Contemporáneamente, tanto la determinación del ritual antiguo como las convenciones extraídas de la escenificación digamos clásica han sido sustituidos por una noción dinámica de *performance*; con ella hemos incorporado el concepto de variabilidad de sentido del texto y de la representación: la hermenéutica, pues, se ha convertido en un procedimiento indisoluble de la actividad dramática. No cabe decir que esta evolución juega mucho más a favor de la acepción B del término que del argumento de la invariabilidad de los esquemas representacionales.

Trataré de proponer una solución integradora para todo ello. Y, para conseguirlo, necesitaré referirme a Aristóteles. Si releemos el inicio de la *Poética*, descubriremos la agudeza con la que el autor consigue situar en compartimentos diferenciados la epopeya (la narrativa, si se prefiere) y la tragedia (teatro): todo radica en un “modo de imitar” distinto. Aunque los dos géneros comparten “medios” (el lenguaje, el ritmo, el

metro...) y “objeto” («imitación de personas que actúan»), el “modo” en el que se producen está muy diferenciado. Homero imita “mientras narra” y, en cambio, Sófocles lo hace “mientras representa”. De hecho, se trata de una distinción similar a la que, en términos narratológicos, se ha propuesto entre “narración de palabras” y “narración de hechos”, o, en inglés, *telling* y *showing*.¹ El *showing* (la representación) es lo que confiere especificidad al teatro. El drama, para Aristóteles, es necesariamente un texto teatral representado; en caso contrario, la separación por el “modo” dejaría de tener sentido.

¿Qué pasa cuando el texto dramático, por el motivo que sea, no consigue representarse? ¿Qué ocurre con su especificidad? ¿Es suficiente, para mantener su categoría, evaluar el hecho de que haya sido concebido previendo un acto performativo? ¿Son suficientes las *matrices textuales de teatralidad* que pueda contener (los rasgos formales, las jerarquías y los procedimientos propios del género)? Repito: la especificidad del teatro –la teatralidad– viene dada por la representación. Hace ya unos años, Roland Barthes (1967: 309) la definió como un «espesor de signos» o una «polifonía informacional». El texto sólo juega con un sistema de signos; el teatro, por el contrario, combina varios. Es necesaria una representación sea como sea.

Podemos solucionar la cuestión precedente –y de paso la separación entre las acepciones A y B de la dramaturgia– si cambiamos de perspectiva, si dejamos de hablar de *escritura* o *composición* del texto y nos centramos en su *lectura*. La actividad

1 Para Genette, la narrativa no puede imitar la realidad. La “imitación de hechos” o *showing* no tiene cabida en ella. La narrativa no *representa* una historia, la reelabora gracias al lenguaje, no puede imitar los hechos directamente. Por este motivo, sustituyendo la oposición entre las categorías tradicionales –*diégesis* y *mimesis*– propone, a través de la narrativa, diversos grados de *diégesis*, con un narrador más o menos implicado en la narración (véase GENETTE, 1972).

dramatúrgica, desde una perspectiva contemporánea, nace de una determinada actitud en el momento de leer (cuando escribimos también leemos). La “manera” aristotélica se refugia en esta actitud.

Da igual que el texto no haya sido concebido inicialmente para la escena, que sea lírico, narrativo o de ensayo; da lo mismo que, aunque haya sido concebido para la escena, nunca haya sido escenificado. Si leemos proyectando una *teatralidad*, en cualquiera de los casos, produciremos un montaje virtual (mental) del texto. Activaremos una representación. Leer/escribir haciendo *dramaturgia* implica siempre asistir a una escenificación imaginaria. El “buen lector” de teatro (SANCHIS, 2002: 237): es un “director virtual”. Leer/escribir teatro es una manera de *dirigir* teatro.

Y he aquí que descubrimos algo: la dramaturgia es una composición de las obras, sí, y precisamente por ello no puede evitar convertirse también en “passage” del texto a la escena. Un “passage” que puede ser real o virtual, pero que, sea como sea, es indisoluble del acto de la escritura.

Así las cosas, cuando hablamos de dramaturgia contemporánea surge un problema nuevo. Lo apuntaba al principio: el drama ha dejado de ser el principal factor de partida del espectáculo teatral; jerárquicamente la textualidad ha perdido su preeminencia. ¿Qué debemos hacer con la dramaturgia –decía Danan– cuando el teatro expulsa el drama de su esfera? Creo sinceramente que la pregunta –el prejuicio–, una vez asumida la idea expresada en los párrafos precedentes, resulta poco trascendente. Pese a la dinámica niveladora de jerarquías, igualitaria, de la performatividad llamada posdramática, en la actualidad se siguen escribiendo textos teatrales (definidos con diversas etiquetas: “drama contemporáneo”, “drama relativo”, “drama catastrófico”, “neo-drama”, “rapsodia”, etc.).

Esta escritura, sea previa o sea paralela (inscrita) en el proceso de montaje, aunque asume los principios compositivos de la nueva estética (fragmentación, heterogeneidad, hibridación, disolución de la historia, de la acción, del sujeto y del diálogo, perspectivismo múltiple, polifonía, exposición de lo íntimo, protagonismo del relato, onirismo, reconquista de lo real, trabajo en proceso, etc.), mantiene incólume la necesidad de ser *leída* imaginando/construyendo una representación (o un acto performativo). Detrás de cualquier acto performativo siempre hay un texto –previo o resultado de una composición en proceso sobre la escena–; por lo tanto, siempre hay lectura, y si se lee *bien*, siempre hay dramaturgia. El asunto es apasionante pero sólo toca de refilón el objetivo de estas líneas. Me permitiréis que deje el debate para otra ocasión.

La dramaturgia del cómic

Yves Lavandier es de los primeros en considerar la dramaturgia más allá del teatro. El crítico, que también se acoge a Aristóteles, explica que «le mot “dramaturgie” vient du grec *drama* qui signifie *action* [la palabra “dramaturgia” viene del griego *drama* que significa acción]» (1994: 9). La dramaturgia, según esto, se fundamenta en «l’imitation et la représentation d’une action humaine [la imitación y la representación de una acción humana]». Hasta aquí, nada que objetar. Ya lo hemos visto: imitación de personas que actúan, mediante la representación. Un criterio que, tal como hemos visto, expresa la especificidad teatral (y, en consecuencia, debería excluir cualquier otra disciplina artística). Sin embargo, según Lavandier, «cette imitation peut être présentée au théâtre, à l’opéra, au cinéma, à la télévision, où l’action est vue et entendue, à la radio où elle est seulement entendue et, dans une moindre mesure, en bande

dessinée où l'action est vue mai aussi lue [esta imitación puede presentarse en el teatro, en la ópera, en el cine, en la televisión, donde la acción se ve y se oye, en la radio donde sólo se oye y, en menor medida, en el cómic donde se ve la acción pero también se lee]».

Así pues, la representación va más allá del teatro. En la época de Aristóteles, no existían ni el cine ni la televisión ni la radio; vete tú a saber qué habría explicado el estagirita si hubiera podido preverlos. En cambio, sí existía la “bande dessinée (el cómic)”:² por ejemplo, en las historias narradas en los jeroglíficos egipcios o en los frescos pintados de los templos dedicados a las divinidades del Olimpo, o –permitidme la licencia–, con relativamente pocos años de diferencia (iseis siglos!), en la famosa Columna de Trajano, en Roma. O más tarde todavía, en las biblias en imágenes de algunos retablos y pinturas cristianas (algunas incluso con *balloons* de diálogo –*bocadillos*, en castellano). De hecho, podemos usar las categorías aristotélicas para analizar el fenómeno.

En el cómic, el texto (un ‘medio’), o bien se excluye (cuando hay una estricta narración de imágenes) o bien, aunque aparezca como lenguaje escrito, no soporta una representación efectiva (‘modo’) llevada a cabo por actores. Por este motivo, Lavandier habla de «moindre mesure [menor medida]». Cuando la acción se ve y se oye, la representación es completa: es el caso de la televisión, el cine y el teatro (si hablamos estrictamente de *drama* –texto–, la representación siempre se ejecuta, tal como hemos visto, en la recepción). En la radio,

2 Apunto una definición provisional: «un procédé narratif qui utilise une succession de vignettes imagées, incluant ou non un texte (métaphore de l'élément sonore) dont tout ou une partie s'échappe des personnages par l'entremise d'une bulle appelée aussi ballon ou phylactère [un procedimiento narrativo que utiliza una sucesión de viñetas gráficas, que incluyen o no un texto [metáfora del elemento sonoro] cuya totalidad o una parte emana de los personajes mediante un bocadillo llamado también globo o filacteria]» (Definición citada en KOLP, 1992 : 13).

aunque sólo se oiga, la representación también se supone completa (es efectiva: los actores viven la situación en un espacio indeterminado al que el oyente no tiene un acceso visual). En el cómic, sin embargo, la acción es vista (pero no encarnada) y leída (más que oída).

Entonces, ¿por qué considerar el cómic –aunque sea en “moindre mesure”– como dramaturgia? La literatura se escribe para ser “lue (leída)”; la actividad dramática, en cambio, está concebida para ser «vue et/ou entendue» (p. 11), es decir, representada. El cómic se encuentra a medio camino entre los dos extremos: como literatura se lee; como drama «à moindre mesure», se ve. Ni el peso de la literatura consigue difuminar el “presentisme [presentismo]” de la representación,³ como diría Peter Szondi (1988), ni el carácter icónico del producto interfiere en la experiencia privada de la lectura⁴. Trataré de aclararlo.

3 Mientras que el arte del novelista «expresa el pasado, las artes icónicas expresan siempre el presente (presencia) que es contemplado en cada momento. El único tiempo verbal del lenguaje icónico es el presente de indicativo, e incluso la convención del *flash-back*, desde el momento en que comienza su relato, pasa a ser presente» (GUBERN, 1972: 109).

4 El cómic actual se reivindica como literatura. «Procedo de una tradición muy literaria –explica, por ejemplo, Neil Gaiman, el autor del reconocido *Sandman*–. Me encantan las palabras y lo que puedes hacer con ellas. Y siempre me pareció que, con la excepción de unos pocos escritores como Alan Moore y Will Eisner, las palabras siempre estaban en segundo plano en los cómics. Quería elevarlas para que al menos estuviesen al mismo nivel. Y fue interesante ver algunas de las cosas que podías hacer si decidías infringir las normas y jugar» (SALISBUY, 2001: 73).

De aquí el uso contemporáneo del término “novela gráfica” (véase una definición, que tiene en cuenta aspectos de forma y contenido, por ejemplo, en CHINN, 2006: 6-9). De hecho, sin embargo, el término nace en un intento posmoderno de legitimar el cómic, y sus condicionantes de *masscult*, como cultura *highbrow*. Alan Moore, el reconocido creador de *Watchmen* o *V for Vendetta*, pongamos por caso, se ríe de esta necesidad mientras considera que «con la llegada de títulos como *Watchmen*», una serie de personas, aficionadas a escondidas al cómic, sintieron legitimadas sus aficiones gracias al término “novela gráfica” (MOORE, 2009).

Mientras en el cómic la representación es fija, invariable y por lo tanto, incompleta (no puede, por ejemplo *mover* sus elementos; como mucho, puede usar metonimias gráficas de rastros de movimiento), en el teatro la representación es dinámica, variable y completa, en tanto que *encarnación* humana. Si ceñimos la comparación estrictamente al texto dramático, tenemos que el cómic propone una representación *efectiva* (gráfica, invariable, fija en su soporte pero dinámica en la recepción precisamente a causa de su carácter incompleto);⁵ el drama, en cambio, juega con una representación *en potencia* (imaginaria y, por lo tanto, siempre variable.) El cómic, en este sentido, abre una vía en medio en la dimensión del “modo”: propone una representación que al mismo tiempo es efectiva (como en el teatro o el cine) y virtual (como en el drama). Con un matiz sólo: si bien el “buen lector” de drama debe leer imaginando una escenificación, el “buen lector” de cómic debe limitarse a visualizar una realidad imaginaria (de la misma manera que lo hace un lector de novela).

Habitualmente, cuando se compara “drama” y “teatro”, o, si se prefiere, texto teatral y representación, se insiste en valorar

5 Gubern (1972: 113-156) destaca que la coexistencia de dos lenguajes distintos en el cómic provoca efectos de recepción especiales: los datos gestuales, fisiognómicos, de vestuario o de ambiente, etc. vienen impuestos al lector en una forma acabada, en contraste con la relativa indiferencia expresiva del texto, sin entonación ni ritmo, ni pausas, ni marcas de intención (aunque hay efectos gráficos destinados a acotar mínimamente estos aspectos). Cabe destacar también el componente elíptico básico de las secuencias del cómic. Por otra parte, la incompletud también tiene que ver con el contraste entre el estatismo de la expresión icónica y la dimensión temporal de la acción representada (dentro de la propia viñeta y/o en relación con la secuencia). Podemos hablar de espacio temporalizado o de tiempo espacializado. En palabras de Gubern: los signos icónicos del cómic tienen «una vocación de *icona temporata*, y la creación de un tiempo convencional (no real) en la operación de lectura se produce por la yuxtaposición y combinación de espacios (viñetas), que como ya dijimos tienen a su vez una dimensión temporal para el dibujante y para el lector de cómics» (161).

el carácter efímero de la representación, que es producida por unos actores en proceso de cambio ante un público diferente en cada función. Se argumenta que, en la lectura del texto teatral, como en la lectura de la novela, el lector tiene la oportunidad de parar cuando quiera, retroceder a las páginas anteriores, repetir pasajes o releer en otro contexto (produciendo, lógicamente, una lectura diferente a la de la primera vez). Cuando asistimos a una representación teatral, en cambio, perdemos –como diría Ubersfeld (1989)– “redes de textualidad” (la superposición con otros sistemas de signos distorsiona su recepción), no podemos retroceder, ni hacer repetir, ni ver nunca más la misma función. El teatro es un arte efímero.

En el cómic, en tanto que *representación efectiva pero incompleta de una realidad ficcional* (sin pasar por la mediación de un filtro escénico), se mantienen las prerrogativas de la recepción dramática (lectura): en un cómic –dice Alan Moore– «puedes volver la mirada hacia la viñeta anterior o retroceder un par de páginas para ver si en el diálogo hay una referencia a una escena posterior. También puedes pasar todo el tiempo que quieras asimilando cada imagen» (2009). Podemos retroceder, repetir, detenernos, abandonar, como en la lectura de un texto dramático. No debemos olvidar, sin embargo, que, mientras que en la lectura del drama la representación es escénica, virtual, variable y dinámica, en el cómic, en cambio, se vuelve mediatizada/modulada por una subjetividad ajena que determina la forma, la perspectiva o el color de nuestra imaginación.

Esta “mediatización” no anula la actividad creativa en el proceso de recepción del cómic; todo lo contrario: la potencia en las elisiones. Así, mientras que, por ejemplo, en el cine todo nos viene dado –dice aún Moore– «con un tebeo es mucho lo que debes poner de tu parte. Aunque tengas los dibujos,

debes llenar los vacíos entre viñeta y viñeta, tienes que imaginar las voces de los personajes. Es mucho trabajo el que queda en tus manos». Cuando los procedimientos del cine se adaptan a la imagen fija y a la vez incompleta de los cómics, la participación del receptor se dispara.

¿Qué hace que el cómic sea «special and unique» (Moore, 2003: 4) prescindiendo de aquellas «techniques that comic can duplicate [técnicas que el cómic puede duplicar]» respecto a otras disciplinas? No es un propósito sencillo...

Para llevar a cabo este objetivo, pongamos por caso, Moore insiste en las diferencias entre *recepción privada* (lectura) y *recepción espectacular*: durante el proceso de lectura de una novela –o de un drama–, el lector «will absorb the thing at his or her own pace and can refer back earlier sequences at the turn of a page» (p. 5). Así, el texto dispone su *totalidad* y propone un elevado «degree of depth and resonance». Por el contrario, en el teatro y el cine –omitamos ahora las modernas posibilidades que ofrecen los DVD y los ordenadores– fomenta una recepción ininterrumpida y unívoca. Paradójicamente, existen posibilidades hermenéuticas que el espectador sólo puede captar después de visionar el montaje o la película dos o tres veces como mínimo. En un film como *The Draughtsman's Contract* (1982) de Greenaway –dice Moore–, los diálogos del principio resuenan en –o iluminan– las escenas del final; sin embargo, el público no tiene suficiente memoria para hacer la relación correcta cuando llegan. Necesita un segundo o tercer visionado.... En otro sentido, la novela conlleva un tiempo largo –días, semanas o meses– de ingesta, el film consume un tiempo breve y seguido. Y pese a todo, todo el mundo estará de acuerdo en que hay ideas y emociones que el cine puede expresar y la narrativa no. Propongo el ejemplo quizás más evidente: la visualización de la información ahorra el fragmento de descripción y exposición.

Volvamos al cómic.

Una vez asumidas las premisas precedentes, la conclusión del autor de *Watchmen* es bastante sugestiva: probablemente una versión en cómic de *The Draughtsman's Contract* «would have in many ways the best of both worlds». O dicho en otras palabras: el cómic puede trabajar «the depth and complexity» de la novela «and the visual flow and appeal of the film, and at the same time be read and appreciated at whatever pace the reader finds most appropriate». Según Moore, esto es lo que constituye la especificidad del cómic: su carácter mestizo. “La vía de en medio”, que mencionábamos antes.

El mestizaje es lo que convierte al cómic en un arte de excepción, “es el mejor medio para transmitir información de manera que se retenga y se memorice” (una afirmación autorizada del Pentágono, según Moore, 2009). Tomando prestadas las palabras de Lavandier, la “bande dessinée” –de hecho toda la dramaturgia– «a cette faculté de réunir le tout, de faire communier image, pensée, désir et émotion [tiene esta facultad de reunir el todo, de hacer comulgar la imagen, el pensamiento, el deseo y la emoción]» (p. 11).

Resumiendo: la especificidad del cómic, como dramaturgia, está en el “modo”. Es decir, conlleva una representación. La especificidad última de ese tipo de representación, en cambio, en comparación con el resto de disciplinas dramáticas, radica en la combinación de *telling* y *showing* y en la hibridación de los modos de recepción que activan las dos narraciones, la de las palabras y la de los hechos.

También podríamos incluir el detalle de los rasgos formales que son exclusivos del género. Apunto la lista básica de estas convenciones específicas (aunque no imprescindibles, y que podrían ser perfectamente el objeto de otro estudio): el *balloon* (que puede indicar el diálogo o el pensamiento, expre-

sables con texto o con metáforas visualizadas), las onomatopéyas y los signos cinéticos (GUBERN: 139). Así las cosas, no creo que sea un camino interesante (así como tampoco no me parecería adecuado argumentar que la especificidad del drama radica en las didascalias o en una especial distribución tipográfica de los diálogos). Como dice Barbieri (1993: 16), la lista de convenciones singulares no es suficiente para determinar la especificidad de un lenguaje. ¿No es mejor buscarla «en la relación que comparten los distintos aspectos del lenguaje, y en el conjunto de características que constituyen la específica comunicación de dicho lenguaje?».

Barbieri (p. 14), no obstante, también se refiere al mestizaje fundamental del lenguaje del cómic. Y esto, si bien pasa por la «hibridación de modos de recepción», como decía más arriba, también tiene que ver con la relación que el cómic establece con otros sistemas: una relación de «inclusión» (el lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa), de «generación» (el lenguaje del cómic es hijo de otros lenguajes, como el de la ilustración o la caricatura), de «convergencia» (existen coincidencias con otros sistemas, con antepasados comunes, como la pintura o la fotografía) y de «adecuación» (el lenguaje del cómic busca traducir –construir posibilidades expresivas equivalentes– otro lenguaje, como el cine). En definitiva, la especificidad del cómic se traduce en su origen representacional y en su composición y sus modelos de significación mestizos. En palabras de Manuel Ángel Vázquez (2001: 11), hablamos de la «especificidad de un lenguaje de convergencia, de un lenguaje plural (“lenguaje de lenguajes”), de una identidad expresiva singularísima alcanzada no por oposición de rasgos, sino por la capacidad de compartir con otros lenguajes de imagen, de palabra, de temporalidad».

Un apunte al margen para terminar.

A veces, cuando se habla de la representación en el cómic y se la compara con el teatro, se hace una asociación simple y nos precipitamos a explicar que el autor dramático corresponde al guionista del cómic y que el director teatral corresponde al dibujante. De hecho, no es del todo así. En el universo de las viñetas⁶, la mayoría de veces el autor es el guionista y a la vez el director⁷: el guionista, además de escribir el texto primario (*balloons*) y el texto secundario (cuadros de texto) es el que visualiza y apunta el contenido visual de las escenas, su clima, el que anota la actitud de los personajes, incluso el que determina la estructura de la página y el punto de vista que gobierna cada una de las imágenes. El dibujante, en términos cinematográficos, es el director de fotografía, con un poco de suerte el cámara; en términos teatrales, quizás el escenógrafo, el diseñador de luces y el de vestuario juntos. Respondiendo precisamente a esta cuestión, Neil Gaiman declara que, en su caso, él propone a los dibujantes «exactamente lo que quiero y espero que puedan reflejar sobre el papel lo que tengo en la cabeza»⁸

6 A propósito de las dificultades que conlleva la definición del término “viñeta”, véase GUBERN, 1972: 115. El crítico acaba proponiendo una definición bastante interesante: «representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic. La viñeta representa pictográficamente, por lo tanto, un espacio y un tiempo o, más precisamente, un espacio que adquiere dimensión de temporalidad».

7 Hay que tener en cuenta que no hay un procedimiento estándar a la hora de definir las relaciones entre guionista y dibujante y su manera de trabajar juntos, depende de acuerdos y relaciones personales. Véase, a propósito de esta cuestión, las entrevistas recopiladas en SALISBURY, 2001.

8 Cuando escribes un guión de cine o televisión –dice Gaiman– «habrá decisiones que tomará el director, el cámara o el montador de las que no tienes que preocuparte como guionista. Supongamos que en una escena alguien llama al timbre y un tipo sale y abre la puerta. Si escribes eso en un guión de cine dices “Suena el timbre, Joe se levanta y abre la puerta”. En un cómic, te dices a ti mismo “Tengo dos viñetas para hacer esta escena de la puerta, así que ¿cómo voy a hacerla?” Fundamentalmente tienes que decidir desde dónde vas a ver la acción; ¿desde el exterior o vas a hacer que se vea a Joe avanzando por el pasillo? ¿Se va a ver la puerta abriéndose

Un argumento más a favor de la tesis de este escrito: la doble faceta de autor y director (A y B) nos permite reafirmar que el arte del guionista de cómics es, claramente, dramaturgia.

Referencias bibliográficas

- BARBIERI, Daniele (1993): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- BARTHES, Roland (1983): “Literatura y significación” en *Ensayos críticos*. Barcelona: Seix Barral, pp. 309-330.
- BIET, Christian, y TRIAU, Christophe (2006): *Qu’est-ce que le théâtre*. Gallimard.
- CHINN, Mike (2006): *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*. Barcelona: Norma editorial.
- DANAN, Joseph (2010): *Qu’est-ce que la dramaturgie*. Actes Sud-Papiers.
- DORT, Bernard (1985): “Affaires de dramaturgie”, *Théâtre universitaire et institutions*. FTNU.
- DUPONT, Florence (2001): *La insignificance tragique*. Le Promeneur.
- GENETTE, Gérard (1972): *Figures III*. París: Éditions du Seuil.
- GAIMAN, Neil (2001): “Neil Gaiman” en *Salisbury: Los secretos de los guionistas de cómic book*. Madrid: La Factoría de Ideas, pp. 70-81.
- GUBERN, Román (1972): *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- KOLP, Manuel (1992): *Le langage cinématographique en bande dessinée*. Bruselas: Éditions de l’Université de Bruxelles.
- LAVANDIER, Yves (1994): *La dramaturgie*. La Flèche: Le clown et l’enfant. En castellano: Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.
- MELENDRES, Jaume (2000): *La direcció dels actors*. Diccionari mínim. Barcelona: Institut del Teatre.
- MOORE, Alan (2003): *Writing for comics*. Avatar.
- “Un perro en bicicleta”, *Cultura impopular* (25-02-2009). <http://www.culturaimpopular.com/2009/02/un-perro-en-bicicleta.html>
- SALISBURY, Mark (2001): *Los secretos de los guionistas de cómic book*. Madrid: La Factoría de Ideas.
- SANCHIS SINISTERRA, José (2002): *La escena sin límites*. Ciudad Real: Maque editora.
- SZONDI, Peter (1988): *Teoría del drama modern (1880-1950)*. Barcelona: Institut del Teatre.
- UBERSFELD, Anne (1989): *Semiótica teatral*. Traducción del francés y adaptación de Francisco Torres Monreal. Madrid: Cátedra. Título original: *Lire le théâtre*.
- VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel (2001): “La raíces del cómic” en *Cómic, comunicación y cultura*. Universidad de Sevilla, pp.11-24.

desde fuera? ¿vas a hacer trampa haciendo que aparezca una viñetita con un dedo pulsando el timbre y la puerta abriéndose. Cuando escribes un cómic hay problemas que vas a tener que resolver» (80).