

El còmic: una dramaturgia mestissa

Full text data, citation and similar papers at core.ac.uk

brought to you by

provided by Revistes Catalanes

L'objectiu d'aquest article és proporcionar arguments a favor de la consideració de l'art del còmic com a disciplina dramàtica. En definiré la complexitat –el seu mestissatge fonamental– i la seva especificitat. Deixo per a un altre paper (en preparació) les relacions específiques entre el llenguatge híbrid del còmic i els llenguatges dramàtic i escènic (amb especial èmfasi en l'evolució contemporània de totes tres disciplines).

La dramaturgia

Ara fa un parell d'anys, Joseph Danan va elaborar una brillant síntesi sobre el concepte de “dramaturgia” en un opuscle publicat a Actes Sud. Com la majoria de crítics i estudiosos que s'han plantejat el repte de respondre a la pregunta (“Qu'est-ce que la dramaturgie?”), Danan només gosa enraonar de teatre. No queda clar si l'absència del còmic i altres llenguatges és deguda a un oblit (potser l'autor ni tan sols es planteja la qüestió) o al fet que Danan hagi assumit que disciplines com ara el cinema, la ficció radiada o el còmic no responen a principis i procediments estrictament dramàtics.

Haurem d'anar a pams.

Danan incideix, d'entrada, en la dualitat del terme "dramatúrgia":

a) En primer lloc, la dramatúrgia és l'«art de la composition des pièces de théâtre» (p.7). Aquesta definició –diu–, consensuada des de Littré, al segle XIX, fins al diccionari de Patrice Pavis, pot resultar avui força estreta i provisional: en un moment en què el postdramatisme tendeix a anivellar la jerarquia dels llenguatges escènics, una noció de dramatúrgia centrada en la textualitat pot resultar certament restrictiva: «Qu'en est-il de la dramaturgie quand le théâtre est tenté d'expulser le drame de sa sphère?» (DANAN, 2010 : 5).

b) D'altra banda, també es pot considerar el terme en un sentit més ampli, potser més modern: la «pensée du passage à la scène des pièces de théâtre». Amb aquesta definició se supera el textocentrisme i es proposa que la dramatúrgia, en comptes de limitar-se a l'escriptura dramàtica, abraci qualsevol procediment vinculat a l'escenificació: la interpretació, la il·luminació, l'escenografia, etc. Siguem més precisos: segons la significació B), la dramatúrgia afectaria, per un costat, la composició d'un text destinat a la representació (s'ocuparia dels principis, les jerarquies o els procediments que s'activen en la confecció del drama), però, per l'altre, també s'encarregaria de gestionar totes aquelles disciplines, objectes i processos que intervenen en el traspàs d'aquesta obra a l'escena. En mots de Benard Dort, la dramatúrgia seria «tout ce qui se passe dans le texte et tout ce qui se passe du texte à la scène» (1985 : 62).

Cal dir que no tothom assumeix un plantejament tan genèric (que gairebé identifica dramatúrgia i activitat teatral). És per això que parlo en condicional. Jaume Melendres, per exemple, al mateix temps que recull la significació canònica (dramatúrgia és l'«operació d'escriure un text destinat a la representació, o de

fer representable un text que no havia estat escrit amb aquest objectiu») rebutja explícitament l'accepció escènica: «el terme s'usa impròpiament quan el director considera “dramatúrgia” els seus plantejaments d'escenificació» (MELENDRES, 2000 : 49).

Els defensors del “passage” argumenten que els antics grecs no escrivien obres destinades a una escenificació variable (segons una *lectura* particular o un director concret). Tot al contrari: el text era l'element variable que s'inscrivia «par avance dans une représentation» (DANAN : II, glossant DUPONT, 2001), o dit en altres mots, que s'inseria en un ritual que sempre era el mateix. Text i representació eren indissociables; el text dramàtic estava «aussi constitué par une performance» (DANAN: IO citant BIET, 2006). Pel que sembla, tot això va ser oblidat en benefici de la preeminència del text (del prejudici de la fidelitat al text, de la defensa de la seva immutabilitat), sobretot quan, a partir de Corneille, l'autor va afermar el seu «pouvoir sur le théâtre face aux comédiens».

M'atreviria a suggerir que l'argument precedent és una mica feble (i la conclusió de les darreres línies precipitada). Precisament, la idea de “fidelitat al text” només és factible perquè el text dramàtic –de Corneille fins al naixement del “drama modern”– està constituït per una performance. Durant segles, ningú no va dubtar que les successives presentacions escèniques d'una obra dramàtica determinada havien de resultar idèntiques entre elles (només hi havia una manera de fer-les!). D'aquí la idea de *re-presentar*. Per als nostres avantpassats, el sentit i l'aspecte reproductiu d'una peça, si l'obra s'escenificava de nou, no podia canviar (un cop assumida, esclar, la substitució dels actors i la d'alguns elements escenogràfics). El miratge es fonamentava, d'una banda, en la rigidesa de les convencions escèniques vigents (arquitectura teatral, plantejaments escenogràfics, hàbits de recepció, tècniques de

declamació, tradicions recitatives, etc.) i, de l'altra, en la impossibilitat tècnica de conservar per a la història documents fidedignes que possessin en evidència l'engany. La idea de "fidelitat al text" només s'entén si, en contrapartida, s'assumeix una certa "fidelitat a la representació".

Contemporàniament, tant la determinació del ritual antic com les convencions estretes de l'escenificació diguem-ne clàssica han estat substituïdes per una noció dinàmica de performance; amb ella hem incorporat el concepte de variabilitat de sentit del text i de la representació: l'hermenèutica, doncs, ha esdevingut un procediment indissociable de l'activitat dramàtica. No cal dir que aquesta evolució juga molt més a favor de l'accepció B del terme que no pas l'argument de la invariabilitat dels esquemes representacionals.

Miraré de proposar una solució integradora de tot plegat. I, per aconseguir-ho, em caldrà referir-me a Aristòtil. Si rellegim l'inici de la *Poètica*, descobrirem l'agudesa amb què l'autor aconsegueix situar en compartiments diferenciats l'epopeia (la narrativa, si voleu) i la tragèdia (teatre): tot rau en una "manera d'imitar" distinta. Si bé tots dos gèneres comparteixen "mitjans" (el llenguatge, el ritme, el metre...) i "objecte" («imitació de persones que actuen»), la "manera" com es produeixen és ben diferenciada. Homer imita "tot narrant" i, en canvi, Sòfocles ho fa "tot representant". De fet, es tracta d'una distinció similar a la que, en termes narratològics, s'ha proposat entre "narració de paraules" i "narració de fets", o, en anglès, *telling* i *showing*.¹ El *showing* (la representació) és allò que

1 Per a Genette, la narrativa no pot imitar la realitat. La "imitació de fets" o *showing* no hi té cabuda. La narrativa no representa una història, la reelabora gràcies al llenguatge, no pot imitar els fets directament. Per aquest motiu, substituint l'oposició entre les categories tradicionals —*diegesi* i *mimesi*— proposa, per a la narrativa, diversos graus de *diegesi*, amb un narrador més o menys implicat en la narració (vegeu GENETTE, 1972).

confereix especificitat al teatre. El drama, per a Aristòtil, és necessàriament un text teatral representat; en cas contrari, la separació per la “manera” deixaria de tenir sentit.

Què passa quan el text dramàtic, pel motiu que sigui, no assoleix la representació? Què se’n fa, de la seva especificitat? N’hi ha prou, per mantenir la seva categoria, d’avaluar el fet que hagi estat concebut preveient un acte performatiu? Són suficients les *matrius textuais de teatralitat* que pugui contenir (els trets formals, les jerarquies i els procediments propis del gènere)? Repeteixo: l’especificitat del teatre –la teatralitat– ve donada per la representació. Ja fa anys, Roland Barthes (1967: 309) la va definir com una «espessor de signes» o una «polifonia informacional». El text només juga amb un sistema de signes; el teatre, per contra, en combina diversos. Cal una representació de totes passades.

Podem solucionar la qüestió precedent –i de passada la separació entre les accepcions A i B de la dramaturgia– si canviem de perspectiva, si deixem de parlar d’*escriptura* o *composició* del text i ens centrem en la seva *lectura*. L’activitat dramàtica, des d’una perspectiva contemporània, neix d’una determinada actitud a l’hora de llegir (quan escrivim també llegim). La “manera” aristotèlica es refugia en aquesta actitud.

Tant se val que el text no hagi estat concebut inicialment per a l’escena, que sigui líric, narratiu o assagístic; tant se val que, tot i concebut per a l’escena, mai no hagi estat escenificat. Si llegim projectant una *teatralitat*, en qualsevol dels casos, produïrem un muntatge virtual (mental) del text. Activarem una representació. Llegir/escriure fent *dramaturgia* implica sempre l’assistència a una escenificació imaginària. El “bon lector” de teatre (SANCHIS, 2002 : 237): és un “director virtual”. Llegir/escriure teatre és una manera de *dirigir* teatre.

I vet aquí que fem la descoberta: la dramaturgia és composició de les obres, sí, i precisament per això no pot evitar d'esdevenir també “passage” del text a l'escena. Un “passage” que pot ser real o virtual, però que, sigui com sigui, és indissociable de l'acte d'escriptura.

Amb tot, quan parlem de dramaturgia contemporània sorgeix un problema nou. Ho apuntava al principi: el drama ha deixat de ser el principal factor de partida de l'espectacle teatral; jeràrquicament la textualitat ha perdut la seva preeminència. Què n'hem de fer, de la dramaturgia –deia Danan– quan el teatre expulsa el drama de la seva esfera? Crec sincerament que la pregunta –el prejudici–, un cop assumida la idea expressada als paràgrafs precedents, resulta poc transcendent. Malgrat la dinàmica anivelladora de jerarquies, igualitària, de la performativitat anomenada postdramàtica, en l'actualitat se segueix escrivint textos teatrals (definites amb diverses etiquetes: “drama contemporani”, “drama relatiu”, “drama catastròfic”, “neo-drama”, “rapsòdia”, etc.) Aquesta escriptura, sigui prèvia o sigui paral·lela (inscrite) al procés de muntatge, tot i assumir els principis compositius de la nova estètica (fragmentació, heterogeneïtat, hibridació, dissolució de la història, de l'acció, del subjecte i del diàleg, perspectivisme múltiple, polifonia, exposició de l'íntim, protagonisme del relat, onirisme, reconquesta del real, treball en procés, etc.), manté incòlume la necessitat de ser llegida imaginant/construint una representació (o un acte performatiu). Rere qualsevol acte performatiu sempre hi ha un text –previ o resultat d'una composició en procés damunt l'escena–; per tant, sempre hi ha lectura, i si es llegeix bé, sempre hi ha dramaturgia. L'assumpte és apassionant però només toca de biaix l'objectiu d'aquestes línies. Em permetreu que deixi el debat per a una altra ocasió.

La dramaturgia del còmic

Yves Lavandier és dels primers a considerar la dramaturgia més enllà del teatre. El crític, que també s'agafa a Aristòtil, explica que «le mot “dramaturgie” vient du grec *drama* qui signifie *action*» (1994 : 9). La dramaturgia, segons això, es fonamenta en «l'imitation et la représentation d'une action humaine». Fins aquí, res a dir. Ja ho hem vist: imitació de persones que actuen, mitjançant la representació. Un criteri que, tal com hem vist, expressa l'especificitat teatral (i, en conseqüència, hauria d'excloure qualsevol altra disciplina artística). Tanmateix, segons 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».

Així doncs, la representació va més enllà del teatre. A l'època d'Aristòtil, no existien ni el cinema ni la televisió ni la ràdio; vés a saber què hauria explicat l'estagirita si els hagués pogut preveure. Per contra, sí que existia la “bande dessinée”:² per exemple, a les històries narrades als jeroglífics egipcis o als frescos acolorits dels temples dedicats a les divinitats de l'Olimp, o –permeteu-me la llicència–, amb relativament pocs anys de diferència (sis segles!), a la famosa Columna de Trajà, a Roma. O més tard encara, a les bíblies en imatges d'alguns retaules i pintures cristians (alguns amb balloons de diàleg i tot –núvols o bafarades en català, *bocadillos*, en castellà). De fet, podem usar les categories aristotèliques per analitzar el fenomen.

2 N'apunto una definició 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» (Definició citada a KOLP, 1992 : 13).

Al còmic, el text (un “mitjà”), o bé hi és exclòs (quan hi ha una estricta narració d’imatges) o bé, tot i aparèixer com a llenguatge escrit, no suporta una representació efectiva (“manera”) duta a terme per actors. Per aquest motiu Lavandier parla de «moindre mesure». Quan l’acció és vista i sentida, la representació és completa: és el cas de la televisió, el cinema i el teatre (si parlem estrictament de drama –text–, la representació sempre s’executa, tal com hem vist, en la recepció). A la ràdio, encara que només sigui sentida, la representació també se suposa completa (és efectiva: els actors viuen la situació en un espai indeterminat al qual l’oient no té un accés visual). Al còmic, tanmateix, l’acció és vista (però no encarnada) i llegida (més que no pas sentida).

Llavors, per què considerar el còmic –encara que sigui en «moindre mesure»– com a dramaturgia? La literatura és escrita per ser «lue»; l’activitat dramàtica, en canvi, és concebuda per ser «vue et/ou entendue» (p. 11), és a dir, representada. El còmic és a mig camí dels dos extrems: com a literatura es llegeix; com a drama «à moindre mesure», es veu. Ni el pes de la literatura no aconsegueix difuminar el “presentisme” de la representació,³ que diria Peter Szondi (1988), ni el caràcter icònic del producte no interfereix en l’experiència privada de la lectura.⁴ Miraré de treure’n l’entrellat.

3 Mentre que l’art del novel·lista «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 còmic actual es reivindica com a literatura. «Procedo de una tradición muy literaria –explica, per exemple, Neil Gaiman, l’autor del reconegut *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).

Mentre al còmic la representació és fixa, invariable i, per tant, incompleta (no pot, per exemple, moure els seus elements; com a molt, pot usar metonímies gràfiques de rastres de moviment), en teatre la representació és dinàmica, variable i completa, en tant que *encarnació* humana. Si cenyim la comparació estrictament al text dramàtic, tenim que el còmic proposa una representació *efectiva* (gràfica, invariable, fixa en el seu suport però dinàmica en la recepció precisament a causa del seu caràcter incomplet);⁵ el drama, en canvi, juga amb una representació *en potència* (imaginària i, per tant, sempre variable). El còmic, en aquest sentit, obre una via del mig en la dimensió de la “manera”: proposa una representació que al mateix temps és efectiva (com al teatre o al cinema) i virtual (com al drama). Amb un matís, només: si bé el “bon lector” de

D'aquí l'ús contemporani del terme “*novel·la gràfica*” (vegeu-ne una definició, que té en compte aspectes de forma i contingut, per exemple, a CHINN, 2006 : 6-9). De fet, però, el terme neix en un intent postmodern de legitimar el còmic, i els seus condicionants de *masscult*, com a cultura *highbrow*. Alan Moore, el reconegut creador de *Watchmen* o *V for Vendetta*, posem per cas, se'n riu d'aquesta necessitat tot considerant que «con la llegada de títulos como *Watchmen*», un seguit de persones, aficionades d'amagat al còmic, es van sentir legitimats en les seves dèries gràcies al terme “*novel·la gràfica*” (MOORE, 2009).

5 Gubern (1972 : 113-156) destaca que la coexistència de dos llenguatges distints en el còmic provoca efectes de recepció especials: les dades gestuals, fisiognòmiques, de vestuari o d'ambients, etc., vénen imposades al lector en forma acabada, en contrast amb la relativa indiferència expressiva del text, sense entonació, ni ritme, ni pauses, ni marques d'intenció (tot i que hi ha efectes gràfics destinats a acotar mínimament aquests aspectes). Cal destacar també el component el·líptic bàsic de les seqüències del còmic. Altrament, la incompleció també té a veure amb el contrast entre l'estatisme de l'expressió icònica i la dimensió temporal de l'acció representada (dins la mateixa vinyeta i/o amb relació a la seqüència). Podem parlar d'espai temporalitzat o de temps espacialitzat. En mots de Gubern: els signes icònics del còmic tenen «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).

drama ha de llegir imaginant una escenificació, el “bon lector” de còmic ha de limitar-se a visualitzar una realitat imaginària (de la mateixa manera que ho fa un lector de novel·la).

Habitualment, quan es compara *drama* i *teatre*, o, si ho preferiu, text teatral i representació, s’insisteix a valorar el caràcter efímer de la representació, que és produïda per uns actors en procés de canvi davant d’un públic diferent a cada funció. S’argumenta que, en la lectura del text teatral, com en la lectura de novel·la, el lector té l’oportunitat d’aturar-se quan vulgui, de recular pàgines enrere, de repetir passatges o de rellegir en un altre context (produint, lògicament, una lectura diferent de la primera volta). Quan assistim a una representació teatral, en canvi, perdem –com diria Ubersfeld (1989)– “xarxes de textualitat” (la superposició amb altres sistemes de signes en distorsiona la recepció), no podem recular, ni fer repetir, ni veure mai més la mateixa funció. El teatre és un art efímer.

Al còmic, en tant que *representació efectiva però incompleta d’una realitat ficcional (sense passar per la mediació d’un filtre escènic)*, es mantenen les prerrogatives de la recepció dramàtica (lectura): en un còmic –diu 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 anterior. También puedes pasar todo el tiempo que quieras asimilando cada imagen» (2009). Podem recular, repetir, aturar-nos, abandonar, com en la lectura d’un text dramàtic. No hem d’oblidar, però, que, mentre en la lectura del drama la representació és escènica, virtual, variable i dinàmica, al còmic, en canvi, esdevé mediatitzada/modulada per una subjectivitat aliena que determina la forma, la perspectiva o el color de la nostra imaginació.

Aquesta “mediatització” no anul·la l’activitat creativa en el procés de recepció del còmic; ben al contrari: la potencia en

les elisions. Així, mentre que, per exemple, al cinema tot ens ve donat –diu encara Moore– «con un tebeo es mucho lo que has de poner de tu parte. Aunque tengas los dibujos, has de llenar los vacíos entre viñeta y viñeta, tienes que imaginar las voces de los personajes. Es mucho trabajo el que queda en tu mano». Quan els procediments del cine s'adapten a la imatge fixa i alhora incompleta dels còmics la participació del receptor es dispara.

Què fa que el còmic sigui *special and unique* (MOORE, 2003 : 4) prescindint d'aquelles “techniques that comic can duplicate” respecte a d'altres disciplines? No és un propòsit senzill...

Per tal d'acomplir aquest objectiu, posem per cas, Moore insisteix en les diferències entre *recepció privada (lectura)* i *recepció espectacular*: durant el procés de lectura d'una novel·la –o d'un drama–, el lector «will absorb the thing at his or her own pace and can refer back earlier sequences at he turn of a page» (p. 5). Així, el text disposa la seva totalitat i proposa un elevat «degree of depth and resonance»; per contra, al teatre i al cinema –deixem ara de banda, les modernes possibilitats que ofereixen els DVD i els ordinadors– fomenta una recepció ininterrompuda i unívoca. Paradoxalment, hi ha possibilitats hermenèutiques que l'espectador només pot captar després de visionar el muntatge o la pel·lícula dos o tres cops com a mínim. En un film com ara *The Draughtsman's Contract* (1982) de Greenaway –diu Moore–, els diàlegs del començament ressonen en –o il·luminen– escenes del final; tanmateix, el públic no té prou memòria per fer la relació correcta quan hi arriba. Necessita un segon o tercer visionat... En un altre sentit, la novel·la comporta un temps llarg –dies, setmanes o mesos– d'ingesta, el film consumeix un temps breu i seguit. I malgrat tot plegat, tothom estarà d'acord que hi ha idees i emocions que el cinema pot expressar i la narrativa no. Proposo l'exemple

potser més evident: la visualització de la informació estalvia fragments de descripció i exposició.

Tornem al còmic.

Un cop assumides les premisses precedents, la conclusió de l'autor de *Watchmen* és força suggestiva: probablement una versió en còmic de *The Draughtsman's Contract* «would have in many ways the best of both worlds». O dit en altres mots: el còmic pot treballar «the depth and complexity» de la novel·la «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». Segons Moore, això és el que constitueix l'especificitat del còmic: el seu caràcter mestís. “La via del mig”, que dèiem abans.

El mestissatge és allò que fa del còmic un art d'excepció, «es el mejor medio para transmitir información de manera que se retenga y se memorice» (una afirmació autoritzada del Pentàgon, segons Moore, 2009). Manllevant els mots a Lavandier, la “bande dessinée” –de fet tota la dramaturgia– «a cette faculté de réunir le tout, de faire communier image, pensée, désir et émotion» (p. 11).

Resumint: l'especificitat del còmic, com a dramaturgia, es troba en la “manera”. És a dir, comporta una representació. L'especificitat última d'aquest tipus de representació, però, en comparació a la resta de disciplines dramàtiques, radica en la combinació de *telling* i *showing* i en la hibridació dels modes de recepció que activen totes dues narracions, la de paraules i la de fets.

També hi podríem incloure el detall dels trets formals que són exclusius del gènere. Apunto la llista bàsica d'aquestes convencions específiques (que no vol dir imprescindibles, i que podrien ser perfectament l'objecte d'un altre estudi): el *balloon* (que pot indicar el diàleg o el pensament, expressables

amb text o amb metàfores visualitzades); les onomatopeies, i els signes cinètics (GUBERN : 139). Amb tot, no crec que sigui un camí interessant (així com tampoc no em semblaria adequat argumentar que l'especificitat del drama radica en les didascàlies o una especial distribució tipogràfica dels diàlegs). Tal com diu Barbieri (1993 : 16), la llista de convencions singulars no és suficient per determinar l'especificitat d'un llenguatge. ¿No és millor buscar-la «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), al capdavant, també es refereix al mestissatge fonamental del llenguatge del còmic. I això, si bé passa per la “hibridació de modes de recepció” que deia més amunt, també té a veure amb la relació que el còmic estableix amb altres sistemes: una relació d’“inclusió” (el llenguatge del còmic forma part del llenguatge general de la narrativa), de “generació” (el llenguatge del còmic és fill d’altres llenguatges, com ara el de la il·lustració o la caricatura), de “convergència” (existeixen coincidències amb altres sistemes, amb avantpassats comuns, com ara la pintura o la fotografia) i d’“adequació” (el llenguatge del còmic busca de traduir –construir possibilitats expressives equivalents– un altre llenguatge, com ara el cinema). En definitiva, l'especificitat del còmic es tradueix en el seu origen representacional i en la seva composició i els seus models de significació mestissos. En paraules de Manuel Àngel Vázquez (2001 : 11), parlem de l’«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 capacidad de compartir con otros lenguajes de imagen, de palabra, de temporalidad».

Un apunt al marge per acabar.

De vegades, quan es parla de la representació en el còmic i se'l compara amb el teatre, es fa una associació simple i ens precipitem a explicar que l'autor dramàtic correspon al guionista del còmic i que el director teatral correspon al dibuixant. De fet, no és ben bé així. A l'univers de les vinyetes,⁶ la majoria de les vegades l'autor és el guionista i alhora el director:⁷ el guionista, a més d'escriure el text primari (*balloons*) i el text secundari (quadres de text) és qui visualitza i apunta el contingut visual de les escenes, el seu clima, qui anota l'actitud dels personatges, fins i tot qui determina l'estructura de la pàgina i el punt de vista que governa cadascuna de les imatges. El dibuixant, en termes cinematogràfics, és el director de fotografia, amb una mica de sort el càmera; en termes teatrals, potser l'escenògraf, el dissenyador de llums i el de vestuari plegats. Responent precisament a aquesta qüestió, Neil Gaiman declara que, en el seu cas, ell proposa als dibuixants «exactamente lo que quiero y espero que puedan reflejar sobre el papel lo que tengo en la cabeza».⁸ Un argument més a favor de la tesi

6 A propòsit de les dificultats que comporta la definició del terme “vinyeta”, vegeu GUBERN, 1972 : 115. El crític acaba proposant una definició prou interessant: «representación pictográfica del mínimo espacio o/y 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 Cal tenir en compte que no hi ha un procediment estàndard a l'hora de definir les relacions entre guionista i dibuixant i la seva manera de treballar plegats, depèn d'acords i relacions personals. Vegeu, a propòsit d'aquesta qüestió, les entrevistes recollides a SALISBURY, 2001.

8 Quan escrius un guió de cine o televisió –diu 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?”

d'aquest paper: la doble faceta d'autor i director (A i B) ens permet reafirmar que l'art del guionista de còmics és, ras i curt, dramaturgia.

Referències bibliogràfiques

- BARBIERI, Daniele (1993): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós. Original italià: *I linguaggi del fumetto* (1991), Milano: Bompiani.
- BARTHES, Roland (1983): «Literatura y significación», *Ensayos críticos*. Barcelona: Seix Barral, p. 309-330. Original francès: «Littérature et signification» (1961), dins d'*Essais Critiques* (1964).
- BIET, Christian, i TRIAU, Christophe (2006): *Qu'est-ce que le théâtre*. Gallimard.
- CHINN, Mike (2006): *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*. Barcelona: Norma editorial. Original anglès: *Writing and Illustrating the Graphic Novel* (2004), Barron's Educational.
- 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 insignificancia tragique*. Le Promeneur.
- GENETTE, Gérard (1972): *Figures III*. París: Éditions du Seuil.
- GAIMAN, Neil (2001): «Neil Gaiman», dins SALISBURY 2001 : 70-81.

Fundamentalmente tienes que decidir desde dónde vas a ver la acción; ¿des del exterior o vas a hacer que se vea a Joe avanzando por el pasillo? ¿Se va a ver la puerta abriéndose 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» (p. 80).

- GUBERN, Roman (1972): *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- KOLP, Manuel (1992): *Le langage cinématographique en bande dessinée*. Brussel·les: Éditions de l'Université de Bruxelles.
- LAVANDIER, Yves (1994): *La dramaturgie*. La Flèche: Le clown et l'enfant. En castellà: 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. Original anglès: *Writers on Comics Scripwriting* (1999), Titan Books.
- SANCHIS SINISTERRA, José (2002): *La escena sin límites*. Ciudad Real: Ñaque editora.
- SZONDI, Peter (1988): *Teoría del drama modern (1880-1950)*. Barcelona: Institut del Teatre. Traducció de l'alemany de Mercè Figueras. Títol original (1956): *Theorie des modernen Dramas (1880-1950)*.
- UBERSFELD, Anne (1989): *Semiótica teatral*. Traducció del francès i adaptació de Francisco Torres Monreal. Madrid: Càtedra. Títol original (1977): *Lire le théâtre*.
- VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel (2001): «La raíces del cómic», *Cómic, comunicación y cultura*. Universidad de Sevilla, pp. 11-24.

Abstract

The aim of this article is firstly to contribute certain aspects to the debate on the concept of play-writing and, moreover, to provide arguments backing the consideration of the art of the comic as a play-writing discipline.

The article first analyses the controversial definition of the term “play-writing” and puts forward a comprehensive solution. It does not matter whether a text was not initially envisioned for the stage, it is not important whether it is lyrical, narrative or in essay form and it is not significant that a text has never been performed, albeit having been conceived for stage. If we read it and project its implicit theatricality in our minds, we will produce a virtual staging of the text. We will activate a representation of it. Reading/writing to produce a play always implies attending an imaginary performance. A “good reader”, Sanchis states, is he who is also a “virtual director”. Accordingly, reading/writing theatre is a way of directing theatre. In other words, play-writing entails the composition of a work and, as a result, it unavoidably becomes a “passage” from text to stage. A “passage” that may indeed be real or virtual, but which nonetheless cannot be disassociated from the act of writing.

Then the article defines the basic characteristics of the comic, its complexity and its specificity. The comic constitutes play-writing. Its specificity results in a combination of a representation-based origin, a composition and models of meaning shrouded in ethnic fusion. We refer to a language of convergence, one that is plural (the language of languages), to a unique expressive identity which does not have to do with a dichotomy of traits but rather with its capacity to coincide with other languages of vision, word or temporality.