

LA ANGUSTIA Y LA PALABRA. H. P. LOVECRAFT SEGÚN ALBERTO BRECCIA

PABLO TURNES
(UBA/CONICET)

RESUMEN

Breccia retoma desde el lenguaje de la historieta una de las grandes cuestiones para el arte del siglo XX: ¿cómo representar lo irrepresentable? Breccia lo hace desde los intersticios que esa cultura le ha dejado a la historieta, abriéndola a los efectos de técnicas, dejándoles el centro de la escena a los efectos de técnicas como el monotipo o el *collage*.

Palabras clave: Breccia - Lovecraft - irrepresentable - arte - historieta

ABSTRACT

Breccia retakes from the language of comics one of the big questions for the art of the twentieth century: how to represent the un-representable? Breccia does it from the interstices that culture has left comics, leaving the scene to the effects of techniques like monotype or the collage.

Keywords: Breccia - Lovecraft - un-representable - art - comics

SOBRE EL AUTOR

Profesor de Historia (UNMdP), magíster en Historia del Arte (IDAES/UNSAM). Doctorando en Ciencias Sociales como becario de CONICET, en la Universidad de Buenos Aires. Su tesis se titula “La excepción en la regla. La obra historietística de Alberto Breccia (1958-1991)” y la dirección de esta es de Laura Vázquez y Marcela Gené. Correo electrónico: blopaturnes@gmail.com

LA ANGUSTIA Y LA PALABRA. H. P. LOVECRAFT SEGÚN ALBERTO BRECCIA¹

PABLO TURNES

“Me di cuenta pronto de que el lenguaje tradicional del cómic no podía representar satisfactoriamente el universo de Lovecraft, de manera que comencé a experimentar con nuevas técnicas, como el monotipo o el *collage*. Estos monstruos informes, semejantes a los que había dibujado en *El Eternauta*, están hechos así porque no quería ofrecer al lector únicamente mi propia visión; también quería que cada lector añadiese algo suyo, que utilizara la base que yo le proporcionaba para vestirla de sus propios temores, de su propio miedo.”

ALBERTO BRECCIA

Si seguimos el principio bajo el cual Breccia construyó la lógica del relato en su versión del universo de Lovecraft, debemos entender que no estamos leyendo una historieta. O mejor dicho: lo que estamos leyendo nos traslada a esos mundos indecifrables por fuerza de las *nuevas técnicas*: *collage*, monotipia, etc.; y no por el *género narrativo* como restricción del relato. Es decir, Breccia renuncia a la historieta para quedarse con la técnica plástica. Sin embargo, *Los mitos de Cthulhu* son leídos como historieta, y es justamente por eso que causan su impacto disruptivo sobre el lector, cuya mirada debe des-aprender para enfrentarse al desafío de Breccia/Lovecraft: leer lo ilegible.

La mirada debe ahora enfrentarse a lo monstruoso sin renunciar a la dimensión intransferible de la experiencia de la locura y la repugnancia de la que suelen ser víctimas los personajes torturados de estas historias. Esos mismos hombres que, sabiéndose perdidos, no pueden evitar dirigir la mirada ahí donde espera el horror y al mismo tiempo dar testimonio de él. Poder contar, en este caso, equivale a sobrevivir. Breccia hace de sus relatos un testimonio de supervivencia: aquel que desafía a sus lectores como sobreviviente de una industria acabada, de un pasado proletario, de un presente donde se va dibujando el cerco de muerte que encierra la vida política y social de

un país.² Breccia ha aceptado, primero él mismo, el desafío, y es que para contar lo que se quiere contar, la historieta –tal como se había hecho hasta ese momento– debe morir. Ese es el precio del pasaje, el sacrificio, y Breccia, su maestro de ceremonias.

Pero si la historieta muere, no lo hace como lenguaje, sino como constricción del lenguaje: “El lenguaje tradicional del cómic no podía representar satisfactoriamente el universo de Lovecraft”. Debe entenderse que esos *medios tradicionales* significaban, para un trabajador industrial, los géneros. La historieta no podía ser *otra* cosa que un relato genérico. Y con esa sublimación de un lenguaje subversivo que había comenzado con Rodolphe Töpffer y había continuado con Winsor McCay y George Herriman –lo absurdo y lo onírico, dimensiones que obsesionaron a las vanguardias artísticas y al psicoanálisis–, se habían logrado grandes obras, pero también se había impuesto un esquematismo disciplinario.³ El desgarramiento vital de Breccia había alcanzado su límite en 1964: viudo, quebrado, casi desempleado, concluye su *Mort Cinder* y hace una hoguera con varias planchas originales de *Vito Nervio*, una obra que le había asegurado el salario. Un buen producto industrial, pero nada más.⁴

El desgarramiento de Breccia es el de un autor que no puede funcionar por fuera de la maquinaria. Y se expresa, buscando una salida, en la ruptura literal de la página: en 1967, *Richard Long*⁵ es el breve estallido antes de la tempestad. Después del prolegómeno *Vida del Che Guevaral El Eternauta*,⁶ del desencanto con la situación editorial en Argentina y con el camino de su compañero Héctor Oesterheld políticamente radicalizado, Breccia escapa y regresa a sí mismo entre Europa y Haedo. Y en esos traslados –como el tren en el que descubre a Lovecraft– reconstruye con los pedazos de la experiencia y el trabajo acumulados un relato autoral imposible: ¿cómo contar esto que no puede, por definición, ser contado?⁷

Encuentro que en el relato que Breccia compone se cruzan e interpelan varias dimensiones del lenguaje, y por lo tanto de una dimensión histórica de la cultura de masas y el arte del siglo XX, a la que el desarrollo de ese lenguaje está ligado. Me interesa sugerir un eje de análisis entre los muchos posibles: cómo la irreductibilidad entre imagen y palabra es radicalizada en la utilización de esas *nuevas técnicas*.

Hay una doble dificultad en este aspecto, cuya carga es literaria y gráfica. Por un lado, tenemos la transmisión de una lengua imposible porque su origen no es humano, y no se corresponde con la razón occidental-europea. El mismo nombre de *Cthulhu* es verdaderamente impronunciable, y existen varias versiones fonéticas. Ninguna es falsa, porque todas son aproximaciones posibles a lo innombrable.

El permanente temor de Lovecraft esconde también el deseo de fundirse en esa nada donde se vive para siempre. La angustia del hombre moderno –el que confía su vida a la técnica pero que al mismo tiempo teme su propia deshumanización– está en su constitución histórica. En la primera parte de *La fenomenología del espíritu*, Hegel se admiraba del poder de la palabra que podía nombrar las cosas –comenzando por el Hombre mismo–, arrancándolas de la Naturaleza, que era el caos en perpetua regene-

ración. Ese abismo habitan los personajes de Lovecraft: la imposibilidad de nombrar; la imposibilidad de desviar la mirada ante lo que no tiene nombre.

Breccia construye de tal manera los paneles y las páginas que refina lo que es brutal, y lo descubrimos fascinados: ese mundo está construido precariamente. Son sólo pedazos intentando imponerse, un caos que amenaza la estabilidad de la coherencia gráfica y que *es* el relato al mismo tiempo. Palabras e imágenes –unas impronunciables, otras indescriptibles– sólo pueden aparecer como jirones que no encajan, en todo caso que alcanzan para cubrir un vacío sobre el que siempre amenaza el horror (Figura 1). Justamente, el más allá temible es el fin del relato por su imposibilidad de continuar –para Lovecraft era la locura; para Breccia, la historieta.



Figura 1. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia, “La sombra sobre Innsmouth” (1973).

Hay otra tradición moderna: el del lado oscuro del progreso. *El sueño de la razón produce monstruos* es la pasmosa constatación que la Modernidad se sostiene sobre la represión de una barbarie que amenaza con desatarse, volviendo a lo primordial. La mención a la obra de Francisco de Goya y Lucientes no es arbitraria: habita en la obra de Breccia, cuando se retratan las criaturas voladoras venidas de alguna profundidad (Figura 2), en las escenas de aquelarres que Breccia transforma en coreografías de muerte. Al igual que Lovecraft, hubo de inventarse un nuevo lenguaje que destruyera el conocido, que posibilitara el acceso a una experiencia estética radicalmente distinta. El constante sabotaje al propio soporte obliga a leer desafiando las reglas de la lectura. En ese instante, el contrato entre autor y lector toma sentido: cada uno

deberá aceptar el desafío, o bien abandonarlo en busca de otros meandros que lleven al mismo río.



Figura 2. (Izquierda) Alberto Breccia, “El Ceremonial” (1974) – (derecha) Francisco de Goya y Lucientes, *El sueño de la razón produce monstruos*, nro. 43, de la serie *Caprichos* (1797-1799). Museo del Prado, Madrid.



Figura 3. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia, “La sombra sobre Innsmouth” (1973).

Esta operación radical por parte de Breccia comienza haciendo un uso tan brutal como refinado del *collage*. Esas piezas desgarradas, antes que recortadas, sirven para poner en evidencia que desde un principio el relato total no es posible, y por lo tanto

no es comprobable más allá del testimonio demencial expuesto en esos jirones de una razón impotente (Figura 3).

El mundo de pesadillas de Lovecraft es utilizado por Breccia para transportar sus propias inquietudes como narrador en el límite de una experiencia narrativa —la de la historieta—, pero también la de un siglo que ha visto el ascenso de la técnica como solución y desastre. Este es el espejo en que se mira la obra: ¿cómo definir qué es real y qué no lo es, y cómo dar testimonio de esa búsqueda? Michel Foucault señalaba lo siguiente respecto de los *collages* de Max Ernst:

[...] esos *collages* o reproducciones que captan la forma recortada de las letras en fragmentos de objetos; se trata más bien del entrecruzamiento en un mismo tejido del sistema de la representación por semejanza y de la referencia por los signos. Lo cual supone que se encuentran en un espacio distinto al del cuadro (Foucault 2002 [1976]: 102).

Para el segundo episodio —“La cosa en el umbral”—, segunda colaboración con Norberto Buscaglia, la ruptura se hace evidente: la técnica cambia hacia el monotipo y los textos son devueltos a la realidad clásica del cartucho. De esta manera, sólo parece evidenciarse la distancia entre aquello que el relato textual —nos— cuenta y la manera en que la realidad se diluye en esos grises estallados, se hace y se deshace de una página a la otra de manera que la *semejanza* y la *referencia* quedan anuladas —en un diálogo con su propia obra radicalizada. Es por ello que el texto debe mantenerse más rígidamente que en el ejemplo anterior: es el ancla que ata un significado a unas imágenes que ya no pueden referir a nada más que a sí mismas.

Sin embargo, Breccia suele dejar delineadas las siluetas de los cuerpos casi perdidas en las tinieblas de la tinta como evidencia de que allí existen testigos que corresponden a otra percepción de lo real. La abstracción y el realismo conviven como sólo podrían hacerlo en un lenguaje híbrido: diferenciándose y al mismo tiempo otorgándole sentido a la historia desde esa diferenciación. La palabra mantiene su dominio, pero vamos internándonos en el tiempo de la imagen que sobrepasa las capacidades clasificatorias del idioma.

Luciana Martínez ha identificado esta estrategia de la siguiente manera: mientras que el *collage* sirve para la puesta en página de lo *siniestro*, el monotipo estaría relacionado con lo *irrepresentable* como epifanía del horror puro. De esta forma, allí donde el sujeto hegeliano encontraba su límite —la escisión del *collage* se esforzaba por devolverle una unidad fallida—, el relato rompe la barrera y entra a la dimensión de lo sublime como Kant lo ha propuesto: aquello que nos supera y es al mismo tiempo experiencia estética de un infinito innominable (Martínez 2009).

Tanto es así que en la tercera historieta —“El Ceremonial”—, Breccia no cuenta con Buscaglia pero mantiene el mismo recurso para el texto. Aquí hay un quiebre: la imagen contrapone técnicas —monotipo, lápiz, fotografía— pero cuando se llega al

umbral de la experiencia, el relato vuelve al realismo que muestra un *afuera* concreto, comprobable, frente a aquello *otro* que sólo puede ser sugerido y temido a la vez, y que queda en el terreno de la fantasía febril e intransferible. La tensión entre el registro abstracto —que aún mantiene cierta figuración— y el registro de lo real como documento de lo real —la fotografía— sólo pueden compartir el texto que los ubica dentro de un mismo relato y consolida el degradé invertido del estilo gráfico.

El recurso se repetirá en “La ciudad sin nombre”, aunque aquí el horror se vuelve más ominoso, más salvaje, va conquistando el espacio de la página. Pero será con “La llamada de Cthulhu” —y es lógico que sea esta historia la que defina el título que reúne a todas— donde el quiebre se vuelve definitivo. Incluso cuando el texto sigue estando presente en casi todas las viñetas, no puede evitar retroceder en volumen como en sentido frente al despliegue visual que altera definitivamente los límites de un lenguaje (Figura 4).



Figura 4. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia, “La llamada de Cthulhu” (1974).

Es con *Cthulhu* que Breccia construye un mundo donde nada es representable, sino “de aquello que, no pudiendo presentarse, sin embargo se presenta” (Martínez 2009: 30). El uso del expresionismo abstracto le permite romper con los esquematismos de la historieta y del relato lovecraftiano, sin por eso renunciar a la narrativa

gráfica –el síntoma de Breccia durante toda su obra: llevar a la historieta hacia sus extremos, expandiéndola en su intento de destrucción:

Su programa estético lo lleva a desarrollar una sensibilidad en la que concentra los opuestos: el gusto del público y las disposiciones del artista; la necesidad y la virtud. Establece una distinción entre producción restringida y amplia, establece una frontera entre lo que es arte y lo que no lo es, y busca despegarse de su herencia [...] (Vázquez, 2010: 124).

El límite está dado por el peso de la palabra y su desencajamiento del plano expresionista. La historieta no puede escapar a sí misma porque Breccia nunca termina de renunciar a hacerla.

NOTAS

¹ Una versión ampliada de este artículo fue presentada en el coloquio *Bande Dessinée et engagement*, en la Université Libre de Bruxelles. Quisiera agradecer especialmente la colaboración de las siguientes personas: Laura Vázquez, Raquel Peiró, Claire Latxague, Erwin Dejasse y Matthieu Mevel.

² Alberto Breccia (Montevideo, Uruguay, 15 de abril de 1919 - Buenos Aires, Argentina, 10 de noviembre de 1993), se mudó a temprana edad junto a su familia a Buenos Aires, al barrio de Mataderos. Breccia trabajó un tiempo como obrero en una de las *triperías* donde su padre era encargado. A fines de la década de 1930, consigue trabajo como dibujante en la Editorial Láinez. A partir de ese momento, comenzará a profesionalizarse en un camino que lo llevará a trabajar para las editoriales más importantes, como Abril, Frontera, Códex, Atlántida, entre otras. A principios de la década de 1970, comienza a trabajar para editoriales europeas, particularmente italianas. Su experimentación gráfica y narrativa alcanzó un extremo con *Los mitos de Cthulhu*. Alberto Breccia vivió hasta su muerte en Haedo, provincia de Buenos Aires.

³ Esta aproximación sigue las huellas de lo propuesto por Oscar Masotta y Oscar Steimberg, a quien cito: “La historieta, esa menesterosa feria de maravillas, suele opacarse también, como la literatura, por la vía de la repetición, de la simplificación, del empobrecimiento cuidadoso; convirtiéndose en soporte prescindible del relato. En esos casos, la historieta tampoco ‘deja ver’; podría hacerlo –y a veces lo ha hecho– en una instancia abismal, sacudida por su intransferible redoble de textos e imágenes (...) pero ningún género, ninguna práctica, da garantías” (Steimberg 1977: 14).

⁴ Publicado en la revista *Patoruzú y Patoruzito*, de Editorial Dante Quinterio, entre 1947 y 1961.

⁵ Publicada originalmente en la revista *Karina*, n° 10, febrero de 1967, de Editorial Atlántida. Agradezco este dato a Gustavo Ferrari.

⁶ *Vida del Che Guevara*, Ediko, enero de 1968. *El Eternauta*, GENTE, Editorial Atlántida, mayo-septiembre de 1969. Ambas obras contaron con Héctor G. Oesterheld (guión) y Enrique Breccia (dibujos).

⁷ “El primer planteo que se plantea al encarar a este autor [H. P. Lovecraft] consiste en la casi irreductibilidad a imágenes de sus descripciones, articuladas con el lenguaje particularmente lírico, que remite al lector a medios tan ancestrales como intangibles. El segundo obstáculo es cómo estructurar una narración sin someterla a contaminaciones literarias, en sintetizar y condensar el horror lovecraftiano en una ilustración que albergue las manieristas elaboraciones de sus fantasmas y pesadillas (...) Aquí Breccia da un paso más: descompone el relato historietístico y lo lleva, exasperadamente, hasta el límite de sus potencialidades expresivas, enfrentándolo a los códigos de compaginación filmica, transportándolo a ese territorio incestuoso donde la historieta y el cine se emparentan nutriéndose recíprocamente” (Saccomanno y Trillo 1980: 146).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRECCIA, A. y BUSCAGLIA, N. (2008) *Los mitos de Cthulhu*. Doedytores: Buenos Aires.
- FOUCAULT, M. (2002 [1976]) “Esto no es una pipa”, en *Esto no es una pipa y otros textos*. Madrid: Editorial Nacional. Traducción de Francisco Monge.
- MARTÍNEZ, L. (2009) “En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia”, *Revista Extravíos*, Nro. 4, Universitat de València (<http://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2255>).
- SACCOMANNO, G. y TRILLO, C. (1980) *Historia de la historieta argentina*. Buenos Aires: Ediciones Récord.
- STEIMBERG, O. (1977) *Leyendo Historietas. Estilos y sentidos de un arte menor*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- VÁZQUEZ, L. (2010) *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.