

En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia.*

Luciana Martínez

Universidad Nacional de Rosario

Resumen

El presente trabajo se aboca al análisis de las transposiciones que realizara Alberto Breccia de *Los mitos de Chtulhu* de H. P. Lovecraft durante la década del setenta. Proponemos que efectivamente existe una relación entre esta etapa de mayor experimentación formal de Breccia —cuyas técnicas se vinculan estrechamente con las vanguardias pictóricas— y sus elecciones temáticas, es decir, la selección de ciertos clásicos literarios vinculados al horror y a la literatura gótica a partir de los cuales el autor llevará a cabo sus innovadoras versiones historietísticas. En segundo lugar, se avanzará en el análisis de la interpretación y presentación que Breccia realiza de ciertos problemas propios de la obra de Lovecraft, principalmente el problema de lo irrepresentable en la experiencia del horror y su conexión con lo sublime y lo siniestro; problema que, por su naturaleza, no sólo habilitará sino que también reclamará un lenguaje pictórico que se oriente hacia la experimentación formal.

Palabras claves: Alberto Breccia, H. P. Lovecraft, historieta, horror, lo sublime, lo siniestro.

Abstract

The present work analyzes the Alberto Breccia's transpositions of the H. P. Lovecraft's *Chtulhu Mythos* in the seventies. We maintain that there is indeed a relationship between this period of intensive formal experimentation in Breccia's work —which is linked with the pictorial avant-garde techniques— and the author's selection of certain literary classics, connected with the horror and the gothic literature, from which he will create his innovative comics versions. Secondly, we will extend our analysis on the Breccia's interpretation and presentation of some particular issues inherent to Lovecraft's work. We will especially discuss the problem of the unrepresentable in the horror experience, and its relationship with the sublime and the uncanny. This problem, due to its nature, will not only allow but also demand a pictorial language oriented to formal experimentation.

Keywords: Alberto Breccia, H. P. Lovecraft, comics, horror, the sublime, the uncanny.

En noviembre de 1979, dos de los más importantes guionistas de la historieta argentina, Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno, utilizarán el espacio de la revista *El Péndulo* —cuya dedicación a la ciencia ficción la convirtió en uno de los contados espacios intelectuales no acechados por el Proceso de Reorganización Nacional— para trazar, en un polémico artículo, una imagen sumamente ilustrativa sobre las condiciones de producción de la historieta en Argentina:

Las historietas y el humor gráfico (...) coinciden en su desarrollo con la evolución de la prensa amarilla. Por eso son “artes por encargo”. Sus creadores crean a sueldo. Y sus producciones son emitidas por diarios y revistas que lejos están de ostentar un aura de pureza cuando se trata de alimentar la sed de evasión de sus lectores. Este factor, inexorablemente, incidió en la

* Cita recomendada: Martínez, L. (2009). “En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia” [artículo en línea] *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4. Universitat de València [Fecha de consulta: dd/mm/aa] <<http://www.uv.es/extravio>> ISSN: 1886-4902.

formación de cierta crítica apocalíptica que, con excepciones, no vaciló en impugnar y vapulear dichos géneros (...) La vehiculización ideológica y el empleo de los productos primarios del consumidor como mecanismos de atracción valieron, de este modo, rudos embates a estas artes. (Trillo & Saccomanno, 1979: 27)

Y sin embargo, tal como expresan Trillo y Saccomanno al final de la cita, más allá de los propósitos de consumo que vehiculizan su producción, la historieta es arte y —nosotros agregamos— el arte, como tal, siempre ha abierto interrogantes que trascienden la lógica irreflexiva de consumo que instaura el mercado. En la medida en que, como expresa Umberto Eco (1999 [1964]), el mensaje poético es una estructura compleja capaz de estimular una decodificación muy variada, no es posible hablar de consumo a propósito de mensajes poéticos, tal como se habla de consumo a propósito de mensajes referenciales. En definitiva, dirá Eco, en la circulación intensiva de mensajes, en la que también el mensaje poético es incluido y vendido al propio público como mercancía de consumo, la vida de la obra es más variada e imprevisible y se encuentra siempre sujeta a los avatares de la recuperación y la reorientación por parte del receptor. La obra es, además, arena donde se siguen agitando contradicciones inherentes al propio modelo a partir del cual ésta es creada.

Vinculado en mayor o menor medida con el mercado, el buen arte —el cual sería el arte “honesto” para Breccia (Masotta, 1982 [1970]: 154)— parece encontrar su fundamento en generar una inquietud que nos arranque del quehacer irreflexivo, mecánico y seguro de la vida cotidiana, tal como lo intentaron las vanguardias. Por este motivo, tal vez dos de las grandes preguntas que el arte formula se refieran, nada más ni nada menos, a la naturaleza del ser humano y a la naturaleza de la realidad. La primera, tal vez conviva con el arte desde sus orígenes y se haya acentuado en el Renacimiento; la segunda, sin duda impone su presencia en el siglo XX, momento en el que el cuestionamiento teórico acerca de la naturaleza monolítica del sujeto irá abriendo, consecuentemente, una interrogación mayúscula sobre el carácter de lo que se percibe como real. En este proceso, la dualidad que comenzara a testimoniar sintomáticamente el gótico, emergerá luego con toda su fuerza, plasmándose subdividida y fragmentada infinitamente en el seno del arte. Las vanguardias históricas serán sin duda los exponentes máximos de esta fragmentación, esto es, de la aceptación y consagración en el arte de una concepción de la realidad cuya unidad no sólo no estará exenta de fisuras sino que habrá alcanzado un clímax de final desintegración¹. Así, gradualmente, la concepción de una realidad unitaria que resultara segura y “familiar” se expondrá en pleno proceso de deconstrucción, tanto en el arte pictórico como en la literatura. Pero este fenómeno no será meramente parte de una apuesta estética, sino que responderá —al menos para las vanguardias históricas de principios del siglo XX— a un programa ideológico que se propondrá concientizar al sujeto, a través del arte, sobre los procesos de producción y los mecanismos del mercado, es decir, acerca de las

¹ Trasciende la finalidad de este trabajo detenerse en el desarrollo de las características de la modernidad que están en directa relación respecto de los factores mencionados. Para ampliar sobre este tema véase Berman (1988).

dinámicas socio- culturales en las que éste mismo se encuentra alienado. En este contexto, las técnicas del arte apuntarán a generar un *shock* en el individuo a partir del cual éste desarrolle una percepción menos alienada sobre la realidad que lo rodea (Bürger, 1987 [1974]).

Cabe preguntarse ahora, qué de toda esta tendencia ideológico-estética vanguardista entra en la arena de la historieta, qué puede ingresar al mundo de un medio artístico tan determinado por las normas del mercado, tan alejado —si no radicalmente opuesto— de la ideología estética de las vanguardias. Vale en este punto interrogar la validez de la siguiente afirmación de Oscar Masotta:

En la historieta las palabras escritas siempre terminan por reducir la ambigüedad de las imágenes. Y al revés, en la historieta la imagen nunca deja de «ilustrar», siempre en algún sentido, a la palabra escrita (...) dicho de otra manera: *la historieta nos cuenta siempre una historia concreta, una significación terminada* (Masotta, 1982: 10) [la cursiva es nuestra].

Si aceptamos dicho postulado admitiremos, al mismo tiempo, la erradicación de cualquier procedimiento o principio de vanguardia —si no del arte en general— dentro de la historieta, en la medida en que excluiríamos la posibilidad de pensar un lector activo dentro del género tal como aquél que propusieron las vanguardias históricas. De la afirmación de Masotta se desprenden además otras cuestiones no menos problemáticas. En primer término, como bien señala Eco, la historieta fundamenta su sintaxis narrativa en las técnicas de montaje cinematográfico, y por tal motivo, el lector de historieta debe ser capaz de reponer el *continuum* temporal que ha sido desmenuzado en las viñetas. Entender que la presentación de una “significación terminada” es inherente a la historieta implicaría negar la importancia y potencialidades del montaje como técnica principal en la que se fundamenta la sintaxis del género; técnica que, como señala Bürger (1987), emplearon también las vanguardias —aunque de modo más extremo— con el propósito de generar el efecto de *shock* en el lector o espectador, de motivar el compromiso activo del sujeto con el proceso artístico y, subsecuentemente, con la transformación de su realidad social. En segundo lugar, es preciso comprender que, más allá de las evidentes vinculaciones del género de la historieta con las políticas de mercado, dicho género —al igual que cualquier otro de los que se incluye tradicionalmente dentro de la categoría “cultura de masas”— es un fenómeno estético que, como tal, está lejos de reproducir mecánicamente los preceptos del mercado. En efecto, en la medida en que el arte es arte, no pueden trazarse límites claros entre arte “para el consumo” y *high art*: no es plausible sostener que en esta intrincada relación entre arte y mercado existen fronteras bien delimitadas, en la medida en que tanto uno como otro carecen de ellas. En este terreno de labilidades, en ciertos casos, tampoco será posible establecer distinciones entre historieta y arte de vanguardia.

Es interesante en este punto contrastar las citadas reflexiones de Masotta con las palabras del propio Alberto Breccia, quien refiriéndose a su versión de *Los mitos de Chtulhu* dirá:

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. (Breccia, 2008: 3).

Vinculándose directamente con los procedimientos estéticos de las vanguardias, este gesto al que Breccia refiere, parece atender no sólo a abrir un rol más activo para el lector sino a asumir la imposibilidad de alcanzar una representación acabada que tenga como soporte los clásicos literarios. Tal concepción planteará una perspectiva del arte de la historieta radicalmente opuesta a la propuesta por Masotta, el cual la aleja de las tendencias estéticas de la pintura y la literatura del siglo XX y la confina al gueto de la cultura de masas, entendida al parecer como gobernada por una lógica de mercado por la cual se privilegiaría la producción de un mensaje concreto, acabado y apto para el consumo inminente. La historieta brecciana, por el contrario, no será bajo ningún punto de vista una “literatura dibujada” que tenderá a desambiguar un referente, a esclarecer un texto escrito, como expresa Masotta, sino una expresión plástica en donde las imágenes expondrán abiertamente, a través de su técnica vanguardista, la imposibilidad de instaurar una representación autoconclusiva de ciertos problemas que plantean los textos literarios que el autor retoma para llevar a cabo sus transposiciones. Así es que, ciertamente, como desarrollaremos más adelante, la técnica de Breccia estará en consonancia con los temas literarios que éste ha elegido.

Cabe introducir, en relación a lo expuesto, un interrogante que servirá al mismo tiempo para dar cierre a esta breve introducción e inicio al desarrollo del trabajo. Es no sólo legítimo sino también necesario preguntarse particularmente por las elecciones temáticas de Alberto Breccia a la hora de realizar sus transposiciones historietísticas de los clásicos de la literatura: “William Wilson” y “Mr. Valdemar” de Edgar Allan Poe, “Informe sobre ciegos” de Ernesto Sábato, “La gallina degollada” de Horacio Quiroga, *El extraño caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert L. Stevenson, *Drácula* de Bram Stoker y, especialmente, *Los mitos de Chtulhu* de H. P. Lovecraft². Vale preguntarse, insisto, por qué todos estos textos, tan íntimamente relacionados con la literatura gótica y de horror, parecen presentarse para Breccia como las elecciones adecuadas para hacer avanzar hasta sus límites la experimentación plástica, es decir, por qué parece ser el horror el tema predilecto de la técnica expresionista de Alberto Breccia o, inversamente, por qué la expresión de vanguardia parece ser el lenguaje propio para presentar al horror. En otras palabras: ¿qué es lo que no es posible representar en la literatura de horror, qué

² Es importante aclarar que, si bien respetamos la convención de citar a *Los mitos de Chtulhu* bajo la autoría del genio creativo de Lovecraft, tanto el agrupamiento de los relatos que componen esta serie como el nombre de ésta deben atribuirse a los discípulos del autor —especialmente a August Derleth— quienes también colaboraron con la creación de la cosmogonía que se conforma a lo largo de este ciclo de relatos.

es aquello del orden de lo irrepresentable que Breccia vendrá a ilustrar, paradójicamente, siendo fiel a su irrepresentabilidad?

La experiencia del horror

En su ensayo *Supernatural Horror in Literature* (1973 [1927]), H. P. Lovecraft certeramente sentará las bases para el análisis del horror en la literatura, el cual no se definirá por la simple presencia de lo macabro y lo sangriento sino por la persistencia de una atmósfera de miedo que será esencial al relato. De modo que el horror no se confundirá —aunque pueda compartir ciertos rasgos— con aquellas manifestaciones literarias que al presentar elementos macabros instan al temor por la mera integridad física, sino que implicará más bien una fenomenalización de dicha atmósfera que generará en el sujeto una mezcla de ansiedad, atracción y temor a lo ignoto y el más allá, a la manifestación de fuerzas desconocidas y primitivas que representan una maligna violación a las leyes de la naturaleza. En este contexto, podríamos agregar, Breccia da forma, viñeta a viñeta, a dos tópicos centrales de la obra de Lovecraft, el primero expresamente recurrente en sus relatos, el segundo implícito pero no por esto menos visceral: el problema de la irrepresentabilidad de lo desconocido, aquello que para Lovecraft es el objeto del horror y al cual refiere recurrentemente como “lo innominable”; y la amenaza de la integridad subjetiva ante la experiencia del horror, amenaza que Breccia expondrá en el extremo desdibujamiento de los contornos fisiognómicos de sus personajes.



Viñeta extraída de *La cosa en el umbral*

Nos encontramos, en efecto, ante el primer problema de representación de la obra de Lovecraft: al presentarse el horror como una experiencia de miedo a lo ignoto será inherente a éste la imposibilidad de lograr una representación realista y acabada del objeto mismo del horror, el cual, por naturaleza, debe permanecer velado. El objeto del horror en los cuentos de Lovecraft

se encontrará entonces en el terreno de lo in-nominable y de lo in-forme e irá ganando terreno, avanzando sobre el sujeto, el cual no podrá permanecer ajeno a la experiencia sino que se verá envuelto en una dinámica de repulsión-atracción. En este punto, parece aplicable a la experiencia del horror en Lovecraft, una afirmación que Sergio Cueto realizara en su ensayo sobre Conrad:

El horror es horror de una presencia (...) [que] es tal que uno no puede tolerarla ni hacerla a un lado: es a la vez abominable y fascinante (...) No puedo tomar distancia respecto de esa presencia; al contrario, es ella la que me toma, me atrae y no me suelta. Y sin embargo esta presencia es tal que ofende, uno quisiera volverse, apartarse o apartarla. Es obscena, el horror de lo que no debería presentarse en su desnudez: la vida informe, (...) la creación como descomposición perpetua (Cueto, 2000: 66).

Si acordamos con esta idea —la cual retoma evidentemente la idea que Lovecraft planteara en el ensayo antes citado— podemos arriesgar entonces que la experiencia del horror podría entenderse asimismo como una experiencia de lo sublime en la medida en que implica una experiencia de lo ilimitado y de lo informe —aquello que ajeno a cualquier clasificación se extiende como lo absolutamente enorme, dirá Kant en la analítica de lo sublime— ante la cual el sujeto experimenta una mezcla de atracción- repulsión al percibirse en el límite final de su subjetividad³. He aquí un segundo factor que vendrá a reforzar el problema de representación que plantea la obra de Lovecraft: el horror vinculado a la experiencia de lo sublime no puede entrar sino en la esfera de lo no representable, de lo no nominable.

³ Emmanuel Kant en *Crítica del Juicio* (1962 [1790]), definirá lo sublime, en oposición a la experiencia de lo bello, como una experiencia límite del juicio estético. Si lo bello se entiende como lo referido a una forma delimitada en cuanto a su extensión espacial; lo sublime, por el contrario, se referirá a aquello que se presenta como ilimitado espacialmente pero que, sin embargo, se percibe como una totalidad en sí misma. Por su carácter concreto y delimitado, en el juicio de lo bello será posible la representación del objeto percibido; contrariamente, lo sublime, debido al carácter ilimitado de lo que se percibe, se presentará como una experiencia no susceptible de representación. Esta experiencia de lo no tramitable, en oposición a la contemplación de lo bello, será uno de los factores que provoquen agitación o conmoción en el sujeto. Así, en el juicio de lo sublime no se suscitará el placer de una contemplación reposada, sino un placer negativo producto de la suspensión momentánea de las facultades del sujeto, seguida por un desbordamiento intenso de éstas. La percepción de lo sublime planteará, de este modo, un movimiento de atracción-repulsión, movimiento que devendrá de la inadecuación de las facultades sensibles del sujeto a la hora de realizar una representación del *quantum* que se presenta como indeterminado y que al mismo tiempo parece representar una amenaza, un abismo que supera sus facultades sensibles de comprensión y en el que por lo tanto el sujeto teme perderse. La atracción devendrá asimismo de una necesidad del sujeto de medir sus facultades con esta manifestación que resulta amenazante.

El concepto de lo sublime será un pilar fundamental de la teoría romántica, principalmente del primer romanticismo alemán y del romanticismo inglés —Kant diferenciará dos experiencias de lo sublime: lo sublime matemático que se experimenta en la reflexión sobre el infinito y lo sublime dinámico que puede manifestarse ante la percepción de los fenómenos naturales. Esta última idea es la que retomarán los románticos alemanes. Posteriormente, lo sublime kantiano será objeto de importantes reformulaciones que entenderán dicha categoría como punto de partida para nuevas conceptualizaciones y análisis. Rudolf Otto (2008 [1917]), por ejemplo, retomará el concepto de lo sublime para formular su idea de “lo numinoso”, en tanto más recientemente Lyotard (1998) lo utilizará para analizar el arte de vanguardia. Ambas reformulaciones resultarán de vital importancia para el análisis que aquí se pretende desarrollar.



Viñeta extraída de *El llamado de Cthulhu*

En las representaciones de la experiencia del horror, se culminará por exponer, o bien sujetos que en su desfiguración van perdiendo su forma humana en un tránsito hacia la desintegración, como sucede en la primera viñeta; o bien reducidos a la insignificancia, amenazados por la expansión de un ente que no parece tener límites ni forma, como se puede observar en la segunda viñeta. En este último contexto, lo sublime horroroso —término que utilizamos con fines operativos— será experimentado por los personajes, en numerosas ocasiones, en los espacios abiertos; pero esta experiencia se distanciará de la experiencia romántica de lo sublime en la naturaleza, en la medida en que en Lovecraft el paisaje estará siempre intervenido, contaminado por presencias demoníacas que, al imponerse colosales e informes, darán lugar a una experiencia de lo sublime que, sin embargo, estará marcada por la presencia de lo monstruoso y antinatural, es decir, por lo naturalmente irrepresentable. En tanto lo irrepresentable parece tener por correlato posible sólo a la experiencia de lo sublime, he ahí la perfecta conjunción del horror —en tanto terror que tendrá siempre por objeto algo desconocido que nunca toma forma— y lo sublime.

En esta instancia, es lícito arriesgar que, en Lovecraft —y con toda contundencia en el Lovecraft de Breccia—, la experiencia del horror involucrará, al mismo tiempo, una

experiencia de lo sublime-numinoso⁴ pero también una experiencia de lo siniestro, ya que, retomando las palabras de Sergio Cueto, “la vida informe, (...) la creación como descomposición perpetua” nos revela el horror de aquello que, siendo lo más íntimo del sujeto, debiera sin embargo haber permanecido velado, pues constituye asimismo el pasado bárbaro y terrible que en todo momento amenaza con sumergir al sujeto nuevamente en sus dominios.

La familiaridad en el horror: la irrupción de lo siniestro

Ahora bien, si lo numinoso tiende a presentarse como una presencia horrorosa que amenaza la integridad subjetiva y que escapa a toda representación, lo siniestro, por el contrario, se manifestará en la esfera de lo que nos resulta estrechamente familiar. Estas serán las dos perspectivas del horror en Lovecraft: el horror de lo “otro” como irrepresentable, lo numinoso-sublime, y el horror en el seno de lo familiar, lo siniestro. En el Lovecraft de Breccia, por su parte, estas modulaciones del horror encontrarán expresión en una experimentación plástica sin precedente en la historia de la historieta. Con frecuencia lo sublime horroroso se verá representado mediante la técnica del monotipo —como sucede en la segunda viñeta—, la cual permite construir imágenes de contornos difusos que se ajustan al carácter de irrepresentabilidad que la experiencia de lo sublime horroroso implica. Esta técnica será central a lo largo de las transposiciones de Breccia, ya que hará posible la presentación de una forma inacabada, desfigurada por el empleo de la técnica misma. Lo siniestro, por su parte, encuentra con frecuencia su perfecto correlato en el *collage*, técnica a la que las vanguardias — particularmente el expresionismo abstracto — han sido afectas, y que le permitirá a Breccia presentar imágenes realistas fragmentadas, cuadros familiares cuyos lindes conocidos se van desfigurando a medida que lo extraño se introduce en la escena doméstica y cotidiana.

⁴ Tomamos este concepto de Rudolf Otto, teólogo alemán que, como ya señalamos en la cita anterior, retoma las formulaciones de Kant sobre lo sublime para desarrollar su concepto de lo “numinoso”: instancia mística que experimenta el sujeto y ante la cual se ve atravesado —como en la experiencia de lo sublime— por un sentimiento de fascinación y temor tras el advenimiento de la presencia numérica que es percibida simultáneamente como divina y demoníaca. En esta experiencia contradictoria, el sujeto se experimenta como formando parte de la presencia que adviene en la experiencia mística pero, al mismo tiempo, siente su hundimiento y disolución en el seno de aquélla, ya que esta entidad se encuentra por encima de cualquier criatura, trasciende cualquier instancia subjetiva. El sujeto experimenta su propia nulidad ante una potencia absoluta que no habilita ningún tipo de representación, de verbalización. De modo que lo numinoso implica una etapa de fascinación y otra de “horror sagrado”, de *Mysterium Tremendum* ante lo que se presenta como “lo absolutamente Otro”. Véase Otto (2008).

Ha de señalarse que, si bien retomamos el concepto de lo numinoso propuesto por Rudolf Otto, nuestro empleo del mismo implica una reformulación de dicha conceptualización. En tanto en Lovecraft lo sublime horroroso y su relación con lo numinoso estaría estrictamente relacionado con las presencias demoníacas, la fase positiva de lo numinoso en donde el sujeto siente la grandeza de su subjetividad que crece por percibirse en comunión con el numen, tal como la entiende tradicionalmente Otto, estaría ausente en *Los mitos*. El universo de Lovecraft —mucho más asociado con la tradición ocultista y gnóstica— estará habitado por demonios de diversas jerarquías y, por tal motivo, la experiencia de lo numinoso se dará con dichas figuras demoníacas, es decir, apuntará a una experiencia de lo más “bajo”, en donde el sujeto verá amenazada su subjetividad pero por sentirse parte integrante de lo más ruin, linaje de los demonios que habitan los abismos insondables.

*EL AUTOBÚS SE DETIVO FRENTE A UN CASERÓN ALTO
CORONADO CON UNA CÚPULA. SOBRE LA PUERTA UN
LETRERO MEDIO BORRADO PROCLAMABA QUE AQUELLO
ERA: 'GILMAN HOUSE, ME ALEGRE DE
BAJAR DEL AUTOBÚS, INMEDIATAMENTE
DECIDI' CONSIGNAR MIS MALETAS
EN EL SÓRDIDO VESTÍBULO DEL
HOTEL. LUEGO SALI' A DAR
UNA VUELTA POR
LA PLAZA.*



*ME ACERQUÉ DE PUNTILLAS A LA VENTANA PARA
CALCULAR LAS POSIBILIDADES DE MI DESCENSO.
NO PODÍA SALTAR A LOS TEJADOS VECINOS SINO
DE DOS HABITACIONES MÁS ALLÁ, A UNO O A OTRO
LADO.*





Secuencia de viñetas extraída de *La sombra sobre Innsmouth*

Lo siniestro (*Unheimlich*), como argumentara Freud (1997 [1919]), es aquello propio de la esfera familiar que, debiendo quedar oculto, sin embargo se ha manifestado. Esto nos induce a pensar, expresaría el autor, que el prefijo *un-* que se antepone a *heimlich* (íntimo, secreto,

familiar, hogareño, doméstico) no indica negación sino represión, esto es, represión de algo que es propio de nuestra intimidad, algo primitivo, que ha tenido que quedar velado y que luego se ha manifestado dando lugar a la experiencia de lo siniestro. Es indudable que esta experiencia se encuentra fuertemente presente en los textos de Lovecraft. En *La sombra sobre Innsmouth*, por ejemplo, lo siniestro adviene ante el presentimiento de un linaje común del protagonista —y de muchas de las familias de la aldea en donde transcurre gran parte del relato— y de los demonios marinos que habitan en las aguas que rodean a Innsmouth. No es casual, entonces, que Breccia utilice para su versión de dicho relato, más que en cualquier otra de las transposiciones de los textos de Lovecraft, precisamente la técnica del *collage* —como puede verse en la tercera secuencia de imágenes— gracias a la cual podrá dar forma visual a lo siniestro, lo cual “se da, frecuente y fácilmente, cuando se desvanecen los límites entre fantasía y realidad; cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real” (Freud, 1997: 2500). De modo que podría pensarse que la técnica del *collage* le permitirá exponer una deconstrucción de las imágenes monolíticas y realistas del entorno familiar, deconstrucción que estará mediatizada por la irrupción de imágenes distorsionadas que nos hablarán del surgimiento de algo extraño, primitivo, que ha permanecido hasta entonces velado en el transcurrir de la cotidianeidad. El encastre de imágenes nos mostrará así la irrupción violenta en el ámbito familiar y realista, seguro y ordenado, de un universo extraño que tiende a desorganizarlo y descomponerlo.

En *La sombra sobre Innsmouth*, sin embargo, la técnica del collage desaparecerá en las últimas viñetas para dar lugar a las imágenes realistas —las imágenes más realistas de todas las transposiciones de Breccia— ya que, en efecto, lo siniestro desaparecerá en el momento de la *anagnórisis* final del protagonista, instancia en el que aquello que había surgido como extraño ahora es reconocido como profundamente inherente. En este punto, retorna la contundencia de lo real y la integridad subjetiva parece permanecer a salvo:



Viñetas extraídas de *La sombra sobre Innsmouth*

La vanguardia y el lenguaje del horror: esbozo para una conclusión

Parece que en esta instancia, afortunadamente, todo nos trae nuevamente a nuestra pregunta inicial: “¿por qué parece ser el horror el tema predilecto de la técnica expresionista de Alberto Breccia o, inversamente, por qué la expresión de vanguardia parece ser el lenguaje propio para presentar al horror?” Ahora, habiendo desarrollado los puntos de nuestro análisis, nos toca introducir otro interrogante que vendrá a complementar el panorama de nuestra conclusión: ¿qué papel jugaría la experiencia de lo sublime en tanto, como se ha propuesto, que ésta tiene una fuerte vinculación tanto con la experiencia del horror como con el arte de vanguardia?

Se ha hablado bastante acerca de la técnica expresionista de Breccia, de la desproporción de sus trazos, de la hipertensión emocional que vendrá a plasmarse en el dibujo, o más bien, que vendrá a dar forma a las imágenes⁵. Pero, en relación particularmente con el expresionismo abstracto, existe un factor central en las transposiciones que Breccia ha realizado de los clásicos del terror, especialmente en su versión de los cuentos de Lovecraft, del que no se ha hecho mención. Radka Zagoroff Donnell (1964), postulará que después de Cézanne y los post-impresionistas, conjuntamente con la pérdida progresiva de interés por la representación de las cualidades de los objetos, se generará un quiebre entre las distinciones de espacio natural y espacio pictórico que afectará al rol del espectador mismo. De modo que la contemplación del cuadro como una ventana que abre un universo distinto de imágenes es reemplazada por una idea de cuadro cuya profundidad y magnitud espacial sin duda pone al espectador en una posición diferente. En la medida en que el cuadro parece irrumpir —en el caso del expresionismo abstracto— en el espacio del espectador, al incluir, por ejemplo, materiales que posibilitan una experiencia táctil y no sólo visual del cuadro, la nueva textura rompe con el carácter plano del cuadro y viabiliza la percepción de irrupción de la obra en el espacio real. Esta nueva profundidad del espacio que viene tras la deconstrucción de la representación realista —profundidad que el cubismo, por ejemplo, ha logrado mediante la construcción de planos de diferentes colores, el desmembramiento de las cualidades del objeto en los diferentes planos y la yuxtaposición de los mismos— significará para el expresionismo abstracto la posibilidad de construir la espacialidad como un campo neutro, como una tabula rasa vacía de formas preconcebidas. Por otro lado se encuentra el enorme tamaño de los cuadros expresionistas abstractos —basta recordar los descomunales grandes cuadros de Pollock, por ejemplo— que, conjuntamente con la irregularidad y carácter difuso de sus formas, han

⁵ Véase Sasturain (1995), Gociol y Rosemberg (2003), Masotta (1982). Cabe detenerse en la referencia que Masotta realiza respecto del lenguaje expresionista de Breccia, ya que en dicha instancia el semiólogo parece insinuar que el registro que Breccia alcanza en *Mort Cinder* significaría un elevamiento parcial del valor del género al “manifestar e indagar las propiedades y características del lenguaje mismo de la historieta, revelar a la historieta como lenguaje” (1982: 158). Sin embargo, creemos que es igualmente problemática la reducción que el autor realiza en la introducción —y que sostiene a lo largo del texto— al confinar a la historieta al dominio casi exclusivo de “la literatura popular y de grandes masas” (1982: 10), negándole toda relación con las artes plásticas e indirectamente con toda expresión de vanguardia.

causado perturbación debido a que generan un efecto de completo caos que parece invadir el espacio real del espectador.

En este punto, nos preguntamos si es plausible trazar una comparación entre esta construcción del espacio propia del expresionismo abstracto y aquella que ensaya Breccia por primera vez en el ámbito de la historieta. Si observamos los numerosos casos en los que —como sucede con la segunda imagen presentada en este trabajo— este artista recurre a la creación de viñetas que ocuparán la totalidad o casi totalidad de la página a la hora de presentar los momentos de manifestación de ciertas entidades que involucrarán una experiencia de lo sublime-numinoso para el sujeto, no es insensato relacionar entonces este gesto brecciano con dicha tendencia del expresionismo abstracto de construir cuadros colosales que, apelando a ciertas características de la experiencia de lo sublime, buscan recrear esta experiencia misma invadiendo el espacio del sujeto. Hemos de notar también que Breccia emplea técnicas afines a esta misma corriente pictórica tales como el monotipo, el cual le permitirá presentar aquello que no es susceptible de ser representado, aquello cuyo alejamiento de las formas realistas, indeterminación morfológica y relación con lo colosal, no avalará una representación sino meramente una presentación, en tanto se trata justamente de la presencia de lo que no puede presentarse, de aquello que, no pudiendo presentarse, sin embargo se presenta. Precisamente a esto parece estar refiriéndose Kant en *Crítica del Juicio* cuando expresa que lo sublime se manifiesta ante el sujeto como un caos al que su imaginación no logra dar forma, no logra ordenar y que, por tal, es percibido como una amenaza para la subjetividad, al tiempo que le permite acceder a una percepción de lo infinito y reafirmarse como sujeto a través de esta experiencia.

Estamos aquí finalmente ante un punto interesante. Lyotard mismo expresará que en la representación de lo sagrado la prohibición de las imágenes presente en la ley judía abrirá una red de posibilidades que se orientará hacia la presentación negativa: el placer de los ojos reducidos a la nada, al límite de la ruptura, en el borde final de la imaginación, es decir, la agitación —*pathos*— que según Kant experimenta el sujeto en la experiencia de lo sublime, le tornará sensible aquello que sin embargo escapa a la sensibilidad, esto es, lo infinito. Por esto, aún antes del arte romántico, dirá Lyotard, la analítica de lo sublime abrirá la puerta a una búsqueda encaminada al arte abstracto y el arte minimalista, de modo que “el vanguardismo está en germen en la estética kantiana de lo sublime” (1998: 103). Habrá sin duda en los movimientos de vanguardia un ansia de presentación de lo sublime —y no ya de lo bello— o, más bien, de presentarse como lo sublime, como una experiencia de lo sublime que permita tanto acceder —acaso parcialmente— a una idea del infinito, como poner en jaque al sujeto mismo, arrastrándolo hacia los confines de su subjetividad; ya que ¿existe forma más eficaz de generar un *shock* que orientarse hacia la perturbadora experiencia de lo sublime?

¿Por qué la técnica de vanguardia parece ser el lenguaje del horror en Breccia? Pues bien, el horror habita un umbral que está más allá de la armonía de lo bello, el horror es el temor a lo

desconocido, a aquello que no puede materializarse mediante formas conocidas y que como tal es irrepresentable: ¿cabría entonces otro lenguaje distinto al de la vanguardia, otra experiencia más que la de lo sublime? Por esto, el arte plástico de la historieta brecciana, o al menos en lo que refiere a sus experimentaciones sobre los textos de Lovecraft, lejos de “desambiguar” referentes lingüísticos, tal como quisiera Massotta, entrará en perfecta consonancia con los relatos de horror de Lovecraft, llevando la forma pictórica al límite extremo del trabajo con lo irrepresentable, problemática que Lovecraft ha abordado desde la escritura. En este sentido, creemos que Breccia logra aquello que Pablo De Santis (1998), de modo brillante, argumenta que debe tener toda buena historieta: un grafismo puro, un núcleo intraducible, un idioma cuyo límite es la figuración y —nosotros agregamos— que está infinitamente lejos de ser “una significación terminada”. Ese núcleo intraducible brecciano nos dirá acerca del propio horror humano, será el *shock* final que se detona tras el recorrido visual, viñeta tras viñeta.

Bibliografía

- Aguirre, R.G. (1983). *Las poéticas del siglo XX*. Buenos Aires: Ediciones Culturales Argentinas.
- Berman, M. (1988). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Madrid: Siglo XXI.
- Breccia, A. (2008). *Los mitos de Cthulu /Alberto Breccia y Lovecraft (adaptado por Alberto Buscaglia con excepción de “El Ceremonial”, adaptado por Alberto Breccia)*. Buenos Aires: Doedytores/Deux Graphica Studio.
- Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- Carón, C.M. (1979). “Artes Plásticas a la altura de Alberto Breccia”, *El Péndulo (entre la ficción y la realidad)* 2: 21-22.
- Carrol, N. (1987). “The Nature of Horror”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 46 (1): 51-59.
- Cueto, S. & Tardonato Faliere, E. (eds.) (2000). *Escritura del horror. Joseph Conrad - Pier Paolo Pasolini*. Rosario: UNR Editora.
- Cueto, S. (2000). “El corazón de las tinieblas. Un estudio del horror”. In: Cueto, S. & Tardonato Faliere, E. (eds.) (2000): 55- 75.
- De Santis, P. (1998). *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós.
- Doeyo, J. (Ed. y Comp.) (2005). *Alberto Breccia Sketchbook II (Bilingual Edition: Español & English)*, Buenos Aires: Ancares.
- Eco, U. (1999). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets.
- Freud, S. (1997 [1919]). “Lo siniestro”. *Obras completas XVIII*. Buenos Aires: Losada, 2483-2505.

- Gociol, J. & Rosemberg, D. (2003). *La historieta Argentina. Una historia*. Buenos Aires: Ediciones De La Flor.
- Harris, M. (1929). "Two Postulates of Expressionism", *The Journal of Philosophy* 26 (8): 210-215.
- Kant, I. (1962). *Crítica del juicio*. Buenos Aires: Losada.
- Lloyd, J. (1997): "German Expressionism. Venice", *The Burlington Magazine* 139 (1137): 899-900.
- Lovecraft, H. P. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover.
- Lovecraft, H. P. (2005). *Narrativa completa. I*. Madrid: Valdemar.
- Lovecraft, H. P. (2007). *Narrativa completa II*. Madrid: Valdemar.
- Lovecraft, H. P. et alii. (1981). *Los Mitos de Cthulhu*. Madrid: Alianza.
- Lyotard, J.F. (1998). *Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo*. Buenos Aires: Manantial.
- Masotta, O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.
- Otto, R. (2008). *Lo sagrado*. Buenos Aires: Claridad.
- Sasturain, J. (1995). *El domicilio de la aventura*. Buenos Aires: Colihue.
- Sharp, F. M. (1978). "Expressionism and Psychoanalysis", *Pacific Coast Philology* 13 (Oct): 94-100.
- Stewart, S. (1982). "The Epistemology of the Horror Story", *The Journal of American Folklore* 95 (375): 33-50.
- Tatar, M. (1981). "The Houses of Fiction: Toward a Definition of the Uncanny", *Comparative Literature* 33 (2): 167 -182.
- Trillo, C. & Saccomanno, G. (1979). "Historietas y humor gráfico contra los defensores de pobres", *El Péndulo (entre la ficción y la realidad)* 3: 26-28.
- Zaragoroff Donnell, R. (1964). "Space in Abstract Expresionism", *Journal of Aesthetics and Criticism* 23 (2): 239- 249.