

Alberto Breccia: Sombras y Miedo

Ricardo J. Ercolalo

Doctorando en Artes, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Bellas Artes (FBA-UNLP).
Diseñador Gráfico, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
(FADU-UBA).
profundusclamo@ciudad.com.ar

Palabras clave: Breccia - Sombras - Miedo - Fantasmas - Historieta

RESUMEN

En 1973, Alberto Breccia representaba gráficamente una obra de suspense y de angustia: *Miedo*. En ella, se presenta a un solitario anciano dormitando en una antigua casona, y siendo víctima de misteriosas visiones y de ruidos nocturnos. Este relato, de encierro y de desesperación, donde se manifiesta la presencia ominosa de la sombra como constructora del miedo y de la secuencia visual, nos permite dialogar con el concepto de *cerrado* (Mc Cloud, 1995). En efecto, mediante sombrías proyecciones, ausencias y figuras espectrales que se deslizan a través de los encuadres, se desplaza la hegemonía del cuadro cerrado generando renovadas y heterogéneas morfologías entre lo visible y lo oculto. El análisis de *Miedo*, se complementará además, con un estudio de constantes y de variables en la articulación texto-imagen con la obra *Fantasmas*, que no es más que la misma obra pero con otro título, que el propio Breccia, con diferentes aspectos morfológicos, ya había graficado en 1959.

"El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo aparta de los demás dibujos que conozco".

H. G. Oesterheld¹

Presentación

En 1973, Alberto Breccia representaba gráficamente una obra de suspense y de angustia: *Miedo*. En ella, se presenta a un solitario anciano dormitando en una antigua casona, y siendo víctima de misteriosas visiones y de ruidos nocturnos.

En este relato, de encierro y de desesperación, se manifiesta la presencia ominosa de la sombra como constructora del miedo y de la secuencia visual. Así, mediante sombrías proyecciones, ausencias y figuras espectrales, que se deslizan a través de los encuadres de la obra, se desplaza la hegemonía del cuadro cerrado generando renovadas y heterogéneas morfologías entre lo visible y lo oculto. Pero las sombras, junto a la oscuridad y el misterio, parecen también deslizarse hacia los créditos del guionista: ¿Quién escribió esta historia?

Así, el presente trabajo², pretenderá abordar tres aspectos: El primero, a través de un recorrido por las diversas publicaciones de la obra, donde se espera aportar datos que permitan dar cuenta de los créditos del escritor. El segundo aspecto, es abordar un estudio sobre las cuestiones morfológicas de los encuadres en diálogo con el concepto de *cerrado*

1 - Palabras de H. G. Oesterheld en alusión al trabajo realizado por Alberto Breccia en la obra *Mort Cinder* (1962-1964). Citado en: Muñoz, P. (2004): "Un poco de historia". En *Biblioteca Clarín de la Historieta*, #13 *Mort Cinder*, Clarín, p15.

2 - Aprovecho para agradecer a la Biblioteca Nacional por permitirme revisar los documentos afines a mis investigaciones. También, agradezco a los participantes del grupo Narrativas Dibujadas que coordina la Dra. Laura Vázquez, por las observaciones sugeridas al resumen del presente trabajo, que fue enviado el 14 de abril, y presentado y leído el 06 de mayo de 2015.

(Mc Cloud, 1995). Y el tercero, es presentar un análisis complementario de constantes y de variables, en la articulación texto-imagen, con la obra *Fantasmas*, que no es más que la misma obra pero con otro título, que el propio Breccia, con diferentes aspectos morfológicos, ya había graficado en 1959.

Sombras y Miedo

Miedo fue graficada en 1973 y publicada en Milano en 1976 en el *Almanacco di Linus*³ con el título de *Paura*⁴. Allí, no figura el nombre del guionista, ni en la obra ni en la presentación⁵. Sin embargo, en la publicación de *Breccia Negro* de Ediciones Récord *serie de oro* de 1978, en su índice se le atribuye el guión nada menos que a Héctor Oesterheld⁶.

Pero en marzo de 1984, la revista *Creepy*⁷ #57 le otorga el guión a Breccia. Así, en la página 43 de la publicación, se puede observar: "Guión y Dibujos: Alberto Breccia". Mientras que en la portada, ilustrada con el dibujo del anciano protagonista del relato, se anunciaba: "Alberto Breccia nos cuenta su Miedo".

3 - *Almanacco di Linus* 1976, Prima Edizione 1976, Milano Libri Edizioni. Colección: *Almanacchi di Linus* Volume 11. Salido como suplemento al número 1 de *Linus* de 1976. Volumen de 144 páginas en blanco y negro. Acompañan a *Paura: El amigo* de Enrique Breccia, *Zodiaco* de Oski, *Lo straniero* de Miguel Paiva, *Boogie L'oleoso* de Roberto Fontanarrosa y *Ciccio e il domandonde* de Alberto Bróccoli, entre otras. Sobre *Linus*, Oscar Steimberg señala que fue creada en 1965 por Giovanni Gandini y Oreste del Buono, y que la revista estaba "dedicada en principio a los estudios sobre historietas y la recuperación de creaciones famosas" (2013:228). Y Breccia, en un reportaje realizado por Germán Cáceres, comenta que su versión de *El Eternauta*, tuvo un enorme éxito en Italia y que "fue la primera historieta latinoamericana que se publicó en "Linus" (Cáceres, 1992:35).

4 - *Paura*: Significa "miedo", en italiano.

5 - Agradezco la confirmación de la información a *La Cocinella*, Libri e Fumetti Usati, Venezia, Italia.

6 - Emblemático y prolífico escritor argentino de historietas y de cuentos, quien fue detenido y desaparecido en esa misma época por la dictadura militar.

7 - Revista *Creepy. El cómic del terror y lo fantástico*. Toutain Editor, Barcelona, marzo 1984.

Años más tarde, la mención a Oesterheld vuelve a repetirse: en el tomo #15 de la *Nueva Biblioteca Clarín de la Historieta* de 2007, donde se publicó la historieta junto a una serie de obras⁸ realizadas por la dupla Oesterheld-Breccia.

Pero *Miedo*, en realidad, es una *remake*⁹. Sí, una *remake* de una obra aparecida en 1959, graficada también por Breccia, pero con un título diferente: *Fantasmas*. Así, en esta obra, podemos observar los créditos del guionista y develar el misterio. En efecto, en 1959, la editorial de los hermanos Héctor y Jorge Oesterheld, Editorial Frontera, había publicado en su número 100 la historieta *Fantasmas*. En esta obra, encontramos no solo el mismo guión (historia, personaje, diálogos), sino que además, las sombras también son protagonistas del relato, aunque atrapadas por el marco de la viñeta como veremos un poco más adelante.

Así, en el cuadro inicial donde se ubica el título de la obra *Fantasmas*, se observan los créditos del dibujante y del guionista: en los dibujos: Breccia, y en el guión: Jorge Mora. Jorge Mora es el seudónimo de uno de los hermanos Oesterheld, no Héctor, sino Jorge.

En Efecto, la correspondencia del seudónimo Jorge Mora a Jorge Oesterheld, la confirma Juan Sasturain: "Jorge Mora -seudónimo del hermano del guionista-" (2009:4).

Sombras y la secuencia visual

En *Miedo*, el tratamiento de la sombra tiene un destacado protagonismo, a tal punto que contribuye a la construcción del relato, mediante la conformación morfológica de viñetas heterogéneas y operando sobre lo que Mc Cloud define como *cerrado*.

8 - Las obras son *Che*, *Vida y obra de Eva Perón*, *Dr. Morgue*, *Richard Long* y *Borman lo vio así*.

9 - *Remake*: significa "re-hecho" o "vuelto hacer", en inglés. Es un término aplicado habitualmente al cine pero que también alcanza a otras manifestaciones artísticas.

Como se comentó en la presentación, el protagonista, quien será víctima de un temor opresivo, se encuentra dormitando en una antigua casona, y como el lector podrá observar mediante el espacio que se representa a lo largo del relato, se trata de una casona grande, de una mansión. Al respecto, la Real Academia Española dirá: "casa suntuosa", "morada, albergue". Una casa burguesa que recuerda a las de las novelas y cuentos fantásticos europeos, como aquellas relatadas por Guy de Maupassant¹⁰.

Pero estos lugares, no solo son oscuros, también presentan límites espaciales imprecisos, quedando contrastados con los límites y conformaciones precisas del mobiliario de la casa. En efecto, Breccia alterna la imprecisión espacial que le otorga la oscura presencia de la sombra, con la aparición de determinados objetos, mediante el collage¹¹, que permiten identificar aspectos mobiliarios de un dormitorio, de un living o de una sala.

Esta combinación de recursos gráficos, que le otorga un carácter lúgubre a la obra, se ve favorecida por los aspectos compositivos que la sombra le otorga a las viñetas.

Ahora bien, ¿qué entendemos por sombra? volvamos a la Real Academia Española, donde podemos dar cuenta de la cualidad polisémica del término. Para el presente trabajo tomaremos tres definiciones: 1) "Proyección oscura que un cuerpo lanza en el espacio", 2) "Espectro o aparición vaga y fantástica de la imagen de una persona ausente o difunta" y 3) "Apariencia o semejanza de algo".

La proyección oscura lanzada al espacio es una presencia constante en la obra. "La referencia al expresionismo europeo expandido especialmente a partir de los años veinte es

10 - También por Sir Arthur Conan Doyle, Algernon Blackwood, Henry James, Robert L. Stevenson y hasta el propio Edgar A. Poe en Estados Unidos, con su célebre *La caída de la casa Usher* (1839), entre otras.

11 - El uso del collage en Breccia se manifestará a lo largo de sus obras. Al respecto, Laura Vázquez señala que la primera vez que lo utilizó fue en 1966 en *Richard Long*, "un trabajo publicado en *Karina* de la editorial Atlántida (2010:118). Y Breccia, en el citado reportaje de Cáceres, comenta que en sus obras: "utilizo la monocopia, todo tipo de pinturas, collages, lo que venga: los dedos, la palma de la mano, palitos, vidrio, cepillos de dientes" (Cáceres, 1992:38).

inevitable en el caso de la obra de Alberto Breccia" (Steimberg, 2013:234). En efecto, en *Miedo*, no serán solo sus reconocidos altos contrastes y sus lúgubres escenarios, además, podemos encontrar una referencia al célebre film *Nosferatu*¹² de Friedrich W. Murnau. Sí, en una de las viñetas, se puede observar la presencia de una amenazante sombra, encorvada y con una mano-garra extendida hacia adelante, que recuerda el particular andar del legendario Conde por el interior de la casa de su adormilada víctima.

Pero las sombras proyectadas, de personajes y de objetos, también pueden convertirse, en ocasiones, en los límites mismos de la viñeta, de esas viñetas que nos informan "... que el tiempo y el espacio están siendo divididos" (Mc Cloud 1995:99), desafiando así el convencional marco cuadrilátero. Pero, ¿cómo son los encuadres? y ¿qué otras formas podemos encontrar?

En la obra, se presentan viñetas de formas irregulares, siguiendo las sombras proyectadas que apenas insinúan los rastros ausentes del rectángulo. También, encontramos viñetas de forma trapezoidal u orgánicas que siguen a las sombras de algún cortinado o personaje. Cortinado en ocasiones negro, en ocasiones blanco, pues Breccia también trabaja las sombras en negativo¹³, es decir en blanco, sea por el otorgamiento de luces o por la ausencia pictórica, pero dando cuenta de su presencia.

Pues como indica Eisner, en la historieta la utilización de la luz puede causar "un efecto emocional. Las sombras provocan miedo" (2011:151), y Breccia lo explota con sus luces picadas y contrapicadas otorgando dramatismo y tensión en el rostro del anciano, como también, proyectando y expandiendo sus sombras.

Esta forma y contra-forma irregular de las sombras, en negro y en blanco, otorga un carácter sombrío y de amenaza a las viñetas, pues "(...) los bordes ondulados de las viñetas (...) tienen como propósito crear un ambiente de inseguridad y peligro (Eisner 2011:62). Pero además, estas formas irregulares generan nuevas relaciones entre las viñetas y con la

12 - *Nosferatu, una sinfonía del horror (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)*, de Friedrich Wilhelm Murnau, 1922.

13 - El recurso de las sombras en negativo también lo había utilizado en *Mort Cinder*.

página misma, pues las habituales callecitas blancas que suelen hallarse entre las viñetas, llamada *gutter* por Mc Cloud (1995:60) y *calle* para Eisner (2011:165) aquí se encuentran, se pierden y se fusionan.

"El fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo, tiene un nombre. Se llama cerrado¹⁴ (Mc Cloud, 1995:63), donde "el cerrado es el agente del cambio" (1995:65) que permite "construir mentalmente una realidad continua y unificada" (1995:67).

En algunos pasajes de *Miedo*, ocurre lo que Steimberg ya señalaba sobre el trabajo de Breccia, quien al privilegiar en ocasiones la búsqueda de ritmos, podría generar que el lector se detuviese en el recorrido de las viñetas o en los encuadres "(...) o a focalizar el diseño de página, en lugar de la conexión entre cuadros" (2013:232).

Así, como señala Mc Cloud "la forma de la viñeta llega a marcar una diferencia en nuestra percepción del tiempo" (1995:101) pero también permite reflexionar sobre la continuidad del relato, pues en *Miedo*, Breccia le propone al lector decidir o completar la experiencia visual de una secuencia.

Así, en la secuencia previa al desenlace, mientras un intruso se aproxima al anciano (y hacia el lector)¹⁵, encontramos unas viñetas que por su representación gráfica y morfológica, pueden tratarse de solo dos, o bien, de seis.

Pues, la forma de las viñetas y el "tratamiento de los marcos (...) suponen un esfuerzo por generar en el lector una reacción ante la historia" (Eisner, 2011:61), en este caso, involucrarlo para que acompañe al anciano protagonista en la oscuridad de la casona.

Así, la incertidumbre del lector es compartida con el protagonista, quien oculto y agazapado, teme lo peor ante la amenaza que se le avecina.

¹⁴ - Para mayor información sobre las categorías de transición que establece Mc Cloud se sugiere consultar la obra de su autoría citada en la Bibliografía, pp 70-72.

¹⁵ - Este modo de representación del *villano* viniendo hacia el lector, o como se dice en cine "hacia cámara", pues el personaje se mueve en dirección del lector/espectador que contempla la obra, acentúa expresivamente el carácter amenazante. En ocasiones, la representación en contra-picado puede acentuarlo aún más.

Pero los espectros o apariciones vagas, ligadas a la apariencia, la semejanza o la ausencia, emergen en la obra en relación con lo que se muestra y con lo que se oculta. En efecto, el anciano, al visualizar unas difusas y enigmáticas presencias, cree estar ante la presencia fantástica de fantasmas, relacionando aquellas apariciones con el pasado de la casona.

Sombras: *Miedo* y *Fantasmas*

Como se dijo, *Miedo* es una *remake* de *Fantasmas*, pues presentan el mismo guión. Entonces, ¿qué cambia y qué se mantiene? El guión será el principal constante, y al respecto, pasemos a explorarlo:

El guión de *Miedo* y de *Fantasmas*, presenta a un mismo protagonista: un anciano, quien también se encuentra dormitando, en soledad, en el interior de una antigua casona.

En ambas obras, la primera imagen corresponde a la casona. En la segunda, se presenta al anciano, en su cama, donde podemos observarlo bajo el mismo epígrafe (o rótulo)¹⁶: "Es posible... pero ese ruido que me acaba de despertar, sobresaltado, ¿es un ruido como todos?" seguido también de este otro: "¿Cómo todos los ruidos misteriosos de la noche?"

Así, tomando ambas obras, el argumento puede seguirse en paralelo. Lógicamente no se reproducirán aquí las obras completas, pero paso a paso, podemos continuar: El anciano continúa en su cama mientras aparecen los epígrafes: "Mis ojos miran sin poder penetrar las sombras de los rincones..." y "...y los oídos atrapan los más insignificantes rumores, transformándolos en ruidos amenazantes".

¹⁶ - Los textos presentes en las obras son graficados en tipografías mayúsculas, tanto en los globos de diálogo como los de pensamiento y los epígrafes, pero a fin de respetar la presentación de la ponencia, estos textos serán escritos en *Tipo Texto*, es decir, con mayúsculas y minúsculas.

El anciano piensa que van a matarle. Luego, el anciano recuerda en un *flashback*¹⁷, el diálogo que mantuvo con su sobrino y donde le dice "... ¡te desheredo, Luis!", y donde la escena dura una sola viñeta. La siguiente, muestra la sombra del anciano sentado en su cama. Se levanta, observa un salón, oye pisadas, espera, se agazapa y junto a una mesa con una lámpara ve pasar de largo una sombra. Luego se pregunta que hacer, y nos cuenta que se siente desfallecer. Siempre agazapado, se pregunta si serán fantasmas, y recuerda que en la casona hace tiempo hubo fantasmas. Empieza a temblar "... a temblar... a temblar...", piensa que "tiene que ser Luis...", encuentra una segunda sombra que también nos informa irá a su cuarto. En un epígrafe leemos "El corazón tamborilea contras las costillas", el anciano le hace una promesa a Dios, una sombra se acerca, el anciano piensa "¡Ahí sale!" y que es Luis quien "viene hacia aquí". El anciano estalla y al grito de "asesino" se lanza sobre la sombra. Una mano se posa sobre un interruptor de luz y la enciende. El anciano descubre al intruso y en la viñeta siguiente vemos a Luis portando un revólver en su mano derecha y finalmente, la historia cierra con una imagen de la antigua casona.

Así, el texto es casi calcado. Sin embargo, es preciso comentar que presenta ínfimas alteraciones, como por ejemplo: En *Miedo* es "la vieja casona", y en *Fantasmas* es "la vieja casona de la estancia", en *Miedo* el anciano dice: "Parece ser abajo...", y en *Fantasmas* dice: "Pareciera haber sido abajo, en el living...", en *Miedo* el anciano, siempre en su cama se pregunta: "(¿y eso? ¡alguien sube la

escalera!)", mientras que en *Fantasma*, el anciano, también en su cama se pregunta: "¿y eso?... alguien sube... ¿alguien sube la escalera!"

Así, se podemos mencionar otras ligeras alteraciones del guión entre las obras, pero algo quizás más destacable sean los nombres. El nombre del sobrino sigue siendo Luis en ambos casos, pero será su prometida la que cambie de nombre: En *Fantasma* se presenta el siguiente diálogo: "La otra noche, yo creí que tú... en fin... pensé que... bueno: he resuelto no desheredarte. Después de todo Silvia es una buena chica..." y en *Miedo*, a este diálogo hay que cambiarle simplemente Silvia por Cristina.

17 - *Flashback*: significa "vuelta atrás" en inglés. Utilizado para introducir, en la narración presente, un evento ocurrido en el pasado.

En lo que concierne a las imágenes, encontramos como principal constante el protagonismo de la sombra, y como principal variable, las viñetas. *Fantasma* tiene apenas 30 viñetas¹⁸, y el texto compite con la imagen por el protagonismo visual de la narración. Pero *Miedo*, presenta 74 viñetas¹⁹ y la imagen obtiene una mayor relevancia por sobre el texto.

Así, Breccia, que "conoce a la perfección la técnica de la historieta y su gráfica parte de la ruptura con los modelos y estilos vigentes" (Vázquez, 2010:119) deja atrás la convencional viñeta atrapada por la perimetral y estricta línea cuadrilátera de *Fantasma*²⁰, para concretar y dotar a las viñetas de *Miedo*, de renovadas morfologías.

Finalmente, el cambio de título: En 1959 era *Fantasma*, y la *remake* de 1973: *Miedo*. Recurriendo una vez más a la Real Academia Española, podemos dar cuenta de la precisión y de la pertinencia del nuevo título con el relato narrado. Miedo: "Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario". Situación que padece el protagonista ante el riesgo inminente del visitante nocturno, tanto en lo que imagina y asocia su mente, como el peligro real del intruso. Este miedo que atraviesa al protagonista de la obra, puede ser como aquel que define la Real Academia Española: un *miedo insuperable*, pues se trata de un "miedo que, anulando las facultades de decisión y raciocinio, impulsa a una persona a cometer un hecho delictivo", en efecto, el anciano, tras soportar intensos momentos de miedo, y ya disminuido y acorralado por el intruso, se lanza agitadamente sobre él mientras grita "asesino" y lo estrangula.

18 - Si se toma como viñeta el recuadro con la presentación del título y los créditos, entonces son 31.

19 - Debido a las formas de sus viñetas y a lo expuesto anteriormente en torno a ello, también pueden observarse 75 y hasta 79 viñetas, según lo que el lector considere sobre donde termina una viñeta y empieza la siguiente. En este caso, la primera viñeta ilustrada incorpora al título y a un epígrafe.

20 - *Fantasma* siempre presenta tres tiras la página, lo cual correspondía al estilo convencional de la publicación donde apareció en 1959.

Conclusiones

En el presente trabajo, se ha podido verificar como la obra *Miedo* es en realidad una *remake* de una obra anterior: *Fantasma*, aportando además una serie de datos sobre los créditos del escritor, que a lo largo de las publicaciones han sido atribuidos a diversos autores.

Así, se ha podido además, dar cuenta de las dificultades que pueden presentarse en una investigación sobre el lenguaje de la historieta, que sin embargo, ha ganado terreno en los últimos años.

Luego, vimos como Breccia alterna la precisión y la impresión espaciales en la obra, mediante los recursos gráficos del collage y de la sombra, aprovechando que la historia y los escenarios mismos, someten al protagonista a un relato de miedo y de desesperación.

Finalmente, hemos visto algunas constantes y variables entre las obras *Fantasma* y *Miedo*, donde ambas presentan el mismo guión y el mismo dibujante, pero que sin embargo, al desplazarse la hegemonía del cuadro cerrado y mediante un renovado uso morfológico de las sombras como constructor del relato, se han generado heterogéneas morfologías entre lo visible y lo oculto, modificando la secuencia visual de *Miedo* y la experiencia misma del lector.

Bibliografía

Breccia, A. (1976): "Paura". En *Almanacco di Linus. Collección Almanacchi di Linus Volume 11*. Milano: Milano Libri Edizioni.
Breccia, A. (1978): "Miedo". En *Breccia Negro, serie de oro*. Buenos Aires: Ediciones Récord.

- Breccia, A. (1984): "Miedo". En *Creepy. El cómic del terror y lo fantástico* #57, marzo. Barcelona: Toutain Editor.
- Breccia, A. (2007): "Miedo". En *Nueva Biblioteca Clarín de la Historieta* #15 *Evita / El Che*. Buenos Aires: Clarín.
- Breccia, A. y Mora, J. (1959): "Fantasmas". En *Hora Cero, Suplemento Semanal*, 29 de julio, año 3, número 100. Buenos Aires: Editorial Frontera.
- Cáceres, G. (1992): *Oesterheld. Narradores argentinos*. Buenos Aires: Ediciones del Dock.
- Eisner, W. (2011): *Cómic y arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma Editorial [1985 1ed].
- Mc Cloud, S. (1995): *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- Muñoz, P. (2004): "Un poco de historia". En *Biblioteca Clarín de la Historieta*, #13 *Mort Cinder*. Buenos Aires: Clarín.
- Real Academia Española. "Diccionario de la lengua española": <http://www.rae.es> (11/04/2015).
- Sasturain, J (2009): "Rolo & Co, la barra del Espacio". En *Rolo. El marciano adoptivo*. Fierro. La Historieta Argentina, Colección Continuará... Buenos Aires: La Página.
- Steimberg, O. (2013): *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.
- Vázquez, L. (2010): *El oficio de las viñetas, la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.
