

Tesis Doctoral
Departamento de Pintura



ALBERTO BRECCIA
LA PULSIÓN DE UN IDEARIO

Autor: Christian Fellingner

Director de la Tesis: Carmen Grau
Codirectora: Carolina Maestro Grau

Agradecimientos

Quiero agradecer en primer lugar a Carmen Grau, por la guía y consejos que ha realizado como directora de esta tesis. Por su paciencia y preocupación a lo largo de todo el desarrollo de este trabajo. A Carolina Maestro Grau por las correcciones de este trabajo.

No puedo olvidarme de mi profesora María Spinelli, sin ella no habría podido llegar a realizar esta instancia académica. Ella participó en toda mi formación teórica y plástica, desde mi ingreso a la Escuela de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredon hasta los consejos que recibí de ella para realizar esta tesis. Mis conocimientos en esta materia se los debo a su generosidad en la transmisión de contenidos.

Quiero extender mi agradecimiento a Juan Sasturain, Patricia Breccia, Enrique Breccia, Lito Fernandez y Domingo Mandrafina, ellos brindaron generosamente su tiempo, sus conocimientos y vivencias en las entrevistas, para que yo pueda entender un poco más a este gran maestro de la historieta.

Muchas gracias también a mi mujer Alfonsina Bascourleguy, mi mamá Susana Pereira y Juan Roden por su apoyo permanente y las revisiones de todos los textos, también de su traducción al inglés.

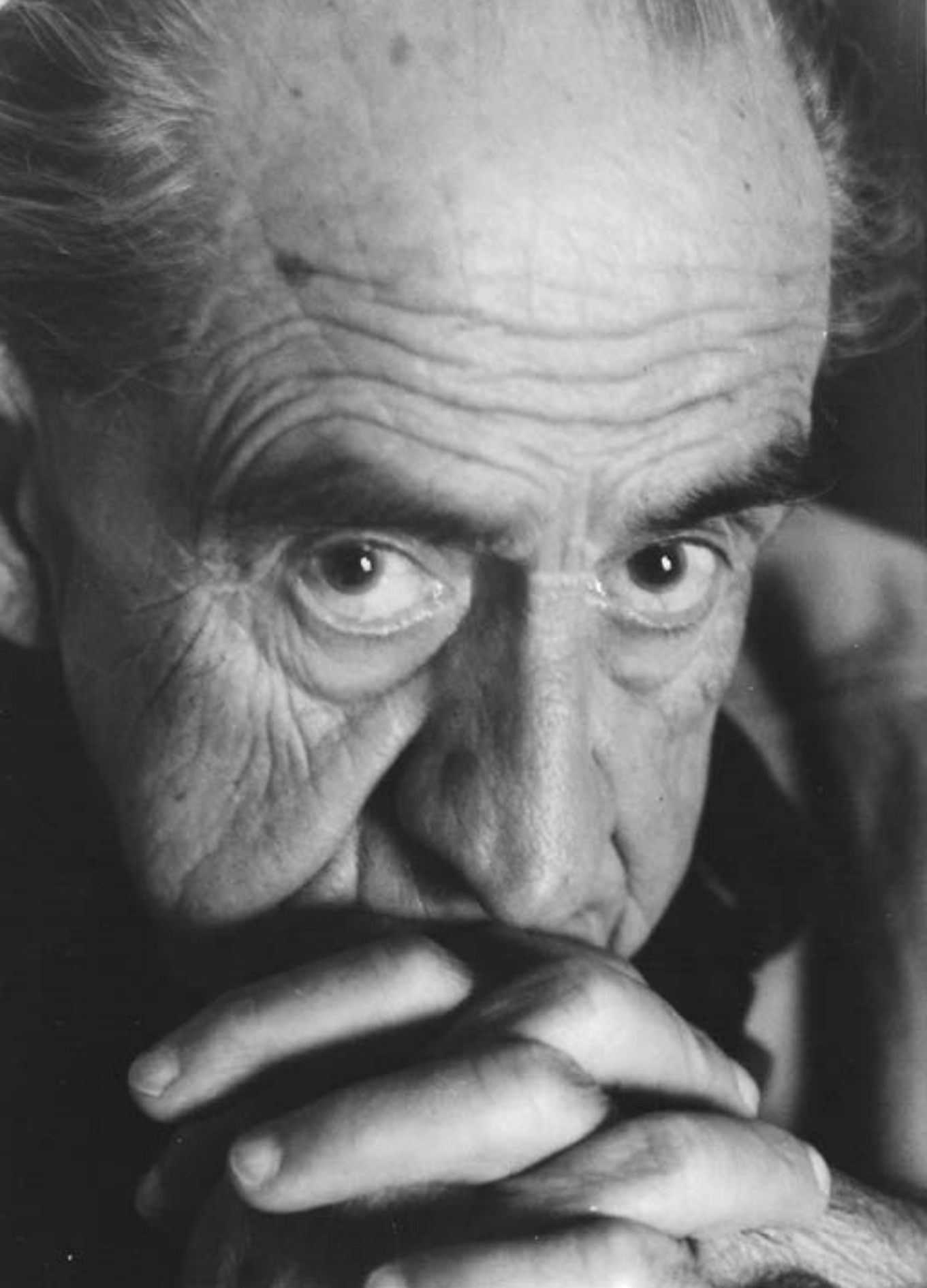
Por último quiero agradecer a mis amigos Anna Maria Ferré Ferré y Gustavo Gómez Ballesteros por traducir el resumen al valenciano.

INDICE

Introducción	Pág.	9
CAPÍTULO I	Orígenes del cómic y sus comienzos	Pág. 19
	en la argentina	
	Cómic norteamericano	Pág. 21
	El cómic argentino	Pág. 36
CAPÍTULO II	Primeros trazos	Pág. 51
CAPÍTULO III	En busca de un estilo	Pág. 65
	Vito Nervio	Pág. 74
	Pancho López y otros relatos	Pág. 92
	Sherlock Time	Pág. 97
CAPÍTULO IV	Cambio de rumbo	Pág. 123
	Héctor Germán Oesterheld	Pág. 127
	Mord Cinder	Pág. 134
	Richard Long	Pág. 174
	El Eternauta	Pág. 180

CAPÍTULO V	La reinención como estilo	Pág.	191
	Un Tal Daneri	Pág.	205
	Buscavidas	Pág.	228
	El viajero de Gris	Pág.	241
CAPÍTULO VI	Pasiones literarias	Pág.	255
	Los Mitos de Cthilhu	Pág.	263
	El Corazón Delator	Pág.	314
	La Pata de Mono	Pág.	322
	Donde Baján y Suben las Mareas	Pág.	327
	La Gallina Degollada	Pág.	332
	El Fin	Pág.	339
	Las Mellizas	Pág.	345
	Informe Sobre Ciegos	Pág.	348
CAPÍTULO VII	Un tinte de color	Pág.	361
	¿Quién tiene miedo de las Fábulas.....	Pág.	372
	Sueños Pesados	Pág.	314
	Drácula, Dracul., Vlad, Bah... ..	Pág.	394
CAPÍTULO VIII	Política activa	Pág.	407
	El Che	Pág.	418
	Entrevistas	Pág.	429
	Dibujar o No	Pág.	445
	Perramus	Pág.	449

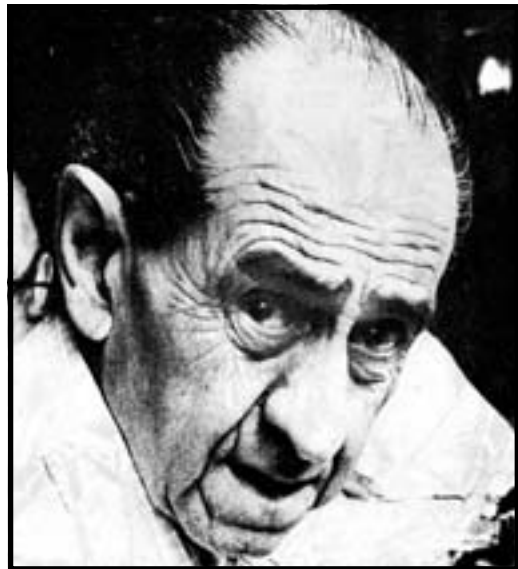
Línea De Tiempo	Pág	493
Conclusión	Pág.	497
Resúmenes	Pág.	511
Resumen en Castellano	Pág.	513
Resum en Valencià	Pág.	561
Summary in English	Pág.	609



INTRODUCCIÓN

El cómic es uno de los grandes protagonistas en el desarrollo cultural de la sociedad del siglo XX. Su apogeo transcurrió principalmente a principios de este siglo, entreteniéndolo a un público ávido de información y divertimento. Esta expresión creativa fue una de las piezas principales dentro del arte Pop, influyendo a artistas plásticos y marcando una tendencia estética dentro de la maquinaria de mercado.

A pesar de esto, el cómic, no tiene un lugar preponderante dentro del arte plástico. Será por su juventud, posee un poco más de cien años desde su creación, o por la marginalidad en que lo han catalogado y ubicado la gran mayoría de los entendidos en el arte. Si bien en los últimos tiempos, el cómic, obtuvo algún reconocimiento, su valoración sigue siendo mala, por debajo de



Alberto Breccia

su presunto valor artístico, plástico y técnico. Seguramente su masividad y falta de calidad en la impresión (en algunos casos) ha ayudado a marginarle.

Alberto Breccia, uno de los maestros de la historia del cómic nos acercará, sin lugar a dudas, a la máxima expresión artística y expresiva que este medio puede llegar a dar, llevándonos a la disyuntiva entre el arte y el éxito comercial que fue su problemática de vida.

Como veremos Alberto Breccia no dudó en utilizar los conceptos y técnicas más vanguardistas en el arte de su tiempo, enriqueciéndolas y adaptándolas a su medio de expresión, el cómic. Su vínculo con la imagen lo llevó a buscar las máximas variantes visuales; lo que produjo en repetidas oportunidades una marginalidad e incompreensión del espectador y los editores. Las técnicas de impresiones gráficas modernas le dieron nuevas aperturas, posibilidades multiplicadas más allá de lo puramente lineal. Si el cómic es antes que nada "imagen que narra", que cuenta algo para alguien en una primera lectura, en una segunda comprensión puede ser portador de ideas, mensajes, avisos, el dar cuenta de; en Breccia veremos un nivel comunicacional comprometido, filosófico y político, en el que lucha por enriquecer el valor narrativo visual. Los recursos que utilizó para buscar una nueva estética dentro de la historieta, no los limitó a un solo estilo, varió su discurso plástico llegando a niveles expresivos nunca antes vistos en el cómic.

En esta Tesis me propongo demostrar que Alberto Breccia alcanza los valores estéticos exigidos por el arte serio, conjugándolos con gran maestría al lenguaje requerido por las historietas.

Un de las metas principales de esta tesis es puntualizar los aportes plásticos y comunicacionales que dió este artista plástico al cómic y al arte en general. Es muy importante para esta tesis contextualizar en que tiempos vivió y

cuando realizó su obra. Hoy en día el espectro de lo que es arte se amplió notablemente, la información y las tendencias están a un solo click del ratón en nuestros ordenadores. Alberto Breccia luchó en un mundo mucho más conservador, donde la información era mucho más lenta y los artistas creaban sus mundos plásticos y visuales en un espacio sin saturaciones mediáticas como las actuales.

Los valores del arte moderno nos llevan a asociar al arte con la creatividad, mientras que antes del siglo XIX la técnica era el elemento primordial para valorar la calidad de una obra artística. ¿Pero qué entendemos por creatividad? Podríamos afirmar que es una nueva forma de adaptar técnicas y obras del pasado o contemporáneas, o mejor aún la posibilidad de una creación innovadora.

Breccia se manejó después de sus 40 años como un artista moderno, siempre buscando nuevos estilos, formas de expresión, basándose en la investigación y el trabajo riguroso, pasando del signo icónico al plástico y viceversa.

Para él el estilo no va ser lo más importante, sino la trascendencia de la imagen, de las ideas y el trabajo. Porque sobre todo Breccia era un trabajador incansable, que valoraba su obra comunicativa por encima de otros valores.

El lenguaje visual que utilizó Breccia, totalmente



Alberto Breccia
Entintando con pincel

innovador, fue uno de los motivos de este trabajo dedicado a analizar su obra, sus etapas evolutivas, su metodología plástica y compositiva, puntualizando en primer lugar la estructura de su imagen y la retórica de su producción, no solo quedándome con lo estrictamente técnico, sino también puntualizando los aspectos personales, históricos y políticos que circundaron a su persona.

Este trabajo estará compuesto de ocho capítulos, en los cuales se describirán cronológicamente sus trabajos más relevantes, situando al lector en el momento histórico en el cual vivió. Para hacerlo posible, describiré con pequeñas síntesis lo sucedido en cada etapa de su vida, a nivel político y en el cómic.

Con Breccia descubriremos la independencia del individuo a través de las imágenes, conviviendo con las presiones ideológicas, económicas y morales que existían en La Argentina, utilizando un medio menospreciado y comercial, pudiendo crear una nueva retórica y métodos plásticos, iniciando una trayectoria artística totalmente opuesta a los mandatos del mercado, reforzando la imagen para dejar de acompañar al texto escrito y volverlo un signo importante que interactúa con la narrativa. El mayor de los prejuicios, en muchos casos fundados, es la poca relevancia de la imagen sobre la narración que compone a una historieta, más aun en los comienzos de la misma, cuando los guionistas, poco expertos en la narrativa del cómic, inundaban las hojas con extensos textos. Describían lo que ya estaba descrito por la imagen, causando de ese modo, redundancias. Sin querer los guionistas dejaban relegada a la imagen a un segundo plano. Cuando queremos expresar una sensación, un pensamiento o algo, no suele ser por medio de las palabras, entonces: ¿cómo lo hacemos? Hay muchas formas de expresión, si lo tratamos de hacer por medio de palabras, podremos describir un objeto o hacer razonamientos, pero se nos hará difícil describir la forma de una escultura

o el color de un auto, si lo pensamos o transmitimos por medio de imágenes, lograremos reconocer o transmitir con mayor eficacia el objeto deseado. La imagen del cómic, representa para muchos, un hilo de traducción para gente poco agraciada culturalmente, y fomentar así la vagancia intelectual de sus lectores, ofreciéndoles todos los problemas resueltos. Este es el tipo de pensamiento que denigra al medio, sin valorar que el dibujo en sí transmite otras sensaciones que la lectura, es un valor agregado a la narrativa escrita. La estructuración de la estética del cómic solo produce un estancamiento visual e intelectual, que menosprecia al lector, al cual no se le plantea ningún reto.

El cómic no solo comparte características con la literatura y la narración. Históricamente nace como una derivación de lenguajes como la ilustración, la caricatura o la literatura ilustrada, comparte muchas cosas con estos lenguajes, pero a su vez su naturaleza es muy distinta. También lo podemos asociar con la pintura, la fotografía y la gráfica, por mantener áreas expresivas en común, sin dejar de lado a la poesía, la música, el teatro y el cine. Las características que cada lenguaje puede reivindicar como totalmente propia son muy reducidas, lo que hace cada una es una reconstrucción literal en su seno. El cómic toma un poco de cada una, para constituir un nuevo lenguaje. Son solamente materiales de construcción para edificios que necesitan de muchos otros materiales. La narración verbal no está sola; sin las imágenes que la preceden y que le siguen no contaría nada; y las imágenes a su vez tienen un tipo diferente de contenido emotivo, de manera que el efecto general procede sólo en parte del tono autobiográfico del texto.

El cómic usa estos dos lenguajes, forma parte del lenguaje narrativo, así como el cine. Esto facilita el entendimiento por un mayor grupo de personas. Un cuadro, escultura o fotografía, carece de un texto explicativo. Generalmente

este tipo de expresiones artísticas, es entendido por un grupo reducido de gente, con un nivel intelectual alto. Las obras plásticas contienen una gran cantidad de signos y metáforas, que son difíciles de desentrañar sin un conocimiento en la materia. La complejidad y el unitarismo de las obras dificultan cada vez más el entendimiento de las obras.

Partiendo de esta premisa, vemos que el cómic en un principio carece de este problema. Apoyándose en su origen narrativo facilita la comunicación con la masa. ¿Pero esto siempre es así? ¿La imagen plástica sólo trabaja como un simple conductor para un entendimiento más simple, más rápido? o ¿es prejuizar una expresión artística, por la pasividad que la rodea?

El tratamiento plástico que encontramos en los trabajos de Breccia, su acercamiento al informalismo, a la simplificación de la imagen o el claroscuro de su dibujo, abren muchos interrogantes, que necesitan del espectador para resolverlas. Por el poco éxito comercial, y gran apoyo de la crítica especializada, podremos sacar una conclusión rápida, sobre la complejidad de la imagen y la interacción del espectador refuerza la teoría de los escépticos, que afirman que el cómic solo trasciende cuando el artista brinda digeridas y resueltas la problemática visual del cómic que van a leer. Esto por suerte no es siempre así, lo que nos abrirá una nueva vía para investigar y comparar el éxito comercial con la complejidad de la imagen a lo largo de su trabajo.

Como en todas la disciplinas, existen diferentes niveles, lo que sí puedo afirmar es que hasta Breccia, ningún otro artista, dibujante o profesional de este medio, había incursionado tanto en la experimentación plástica con el fin de lograr una expresión puramente artística, dejando de lado el ámbito comercial, a diferencia de sus colegas que mejoraban técnicamente y en algunos casos expresivamente con el fin primordial de progresar en la comunicación y venta de sus trabajos.

Pasado el Siglo XX nos encontramos al cómic como un arte menor comparado con otras expresiones artísticas. La industria y masificación de esta actividad ha reducido al cómic a una obra de fabricación, más parecida al Diseño Gráfico, por su forma de trabajarlo (editor, guionista, dibujante, entintador, colorista, letrista, etc.), que a una realización artística personal o grupal. Debemos agregar que en la Argentina, el termino "historieta" puede llegar a ser visto como una desvalorización, precisamente por el origen de la palabra. Escribió Juan Sasturain en el segundo número de la revista Fierro¹:

"La denominación adoptada, historieta, tiene la singularidad y el oscuro privilegio de inaugurar un concepto: la simpática desvalorización. Historieta es a historia lo que camiseta a camisa y camioneta o motoneta a sus respectivas palabras madres. Esa terminación entre diminutiva y cariñosa, casi paternalista, hace de la historieta algo menor y no demasiado importante, cosa de pibes [1]".

Esto no pasa en otros países a los cuales se le asignaron un nombre propio como cómic, funetto, etc.

J. L. Rodríguez Diéguez le pregunta al Antonio Lara en su libro *EL COMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA*:

¿Cómico, historieta, tebeo, fumetto...? ¿Cual de estos términos y por que?

Después de maduras reflexiones sobre como llamar a este particular, el término que menos me molesta de todos estos es historieta. Durante algún tiempo me resistí a emplearlo porque su utilización, de algún modo, conlleva una cierta depreciación del medio, un cierto matiz despectivo -no en Latinoamérica-, algo así como <<historia pequeña> o <<historia enclenque>>. Cómico o fumetto tiene sentido en sus respectivos países. Narraciones gráficas, relato gráfico o historia en imágenes pueden tener sentido para designar a la historieta. Éste

es término para mí más adecuado. Cómic desde luego no. Ya no dice nada ni siquiera en inglés. Lo que pasa es que ha sido un <<terminacho>> que se ha ido metiendo y se utiliza a falta de uno mejor...

Con respecto a como denominar este medio de expresión, me decantare por "cómic" e "historieta", aunque el primero sea un término proveniente del área angloparlante lo utilizare por ser el termino que da origen a la historieta. El cómic es un invento totalmente norteamericano, creado a fines del siglo XIX. Aunque se lo pueda relacionar con otras corrientes artísticas o creadores plásticos como Daumier, los primeros en realizar el dibujo continuo de cuadros fueron ellos, y no es casual que su producción despegara junto con los orígenes del cine, la misma sucesión infinita de cuadros, como una nueva manera de contar.

En una entrevista de Juan Sasturain a Hugo Pratt, este dice:

"[] Porque la historieta es un producto básicamente norteamericano. Siempre lo dije. Se habla desde los jeroglíficos o desde la pintura rupestre de Altamira o de la tapicería Nada tiene que ver con la historieta. Todo el mundo, cuando quiere encontrarle la base a la historieta se va siempre a las cosas místicas, clásicas. Y todo eso no tiene nada que ver. La historieta es americana, norteamericana. Ellos hicieron la tira, el tabloide, todas las maneras."

Desde sus comienzos, Alberto Breccia logró estar entre los mejores dibujantes, en la llamada "*Era de oro de la historieta argentina*" más por la cantidad de ejemplares vendidos de todas las editoriales, que por el valor técnico y plástico que poseían en los años cincuenta. El reconocimiento internacional, lo adquirió publicando en Europa, principalmente en Italia y Francia. En este ámbito, pudo llevar su trabajo de experimentación gráfica, más allá de la cómoda repetición de un estilo exitoso. Su búsqueda constante de nuevos

medios de expresión dentro del cómic, incursionando en la pintura, rompió su estructura clásica y a la vez (aunque él no lo deseaba) su masividad. Desde sus comienzos hasta sus últimas obras luchó por encontrar algo nuevo que contar a través de las técnicas plásticas, además de evitar que se siga catalogando al cómic, como una vulgarización literaria, que necesitara de los dibujos para que la gente entendiera las historias. Esta experimentación gráfica lo llevó muchas veces a un camino de aislamiento y falta de comprensión en el ambiente de la historieta, pero a su vez logró algo más difícil, ser valorado fuera del medio, como un maestro e innovador del cómic mundial.

La elección de Alberto Breccia para realizar este trabajo no es casual, no está solo ligada a la admiración que siento por él sino que el análisis de su obra servirá para demostrar el valor de la imagen en el campo popular, pertenece por entero al nuevo siglo de comunicación de masas. Vale tanto por su apelación a colocar lo artístico en un medio popular como por su intención no tan explícita de introducirse en el campo de las ideas con un medio de difusión masivo. El deseo de intensificar su importancia dentro de la sociedad y comunidad, más que una postura estética me parece respondía a una actitud ética, que prevalecía sobre su propio interés inmediato material, ya que él se alejaba de lo comercial. Su obra valdrá para demostrar el valor de la imagen, el deseo de aumentar su importancia dentro de la sociedad y comunidad artística y probará por último que desgraciadamente la masa por ahora no tiene el interés ni el conocimiento para poder entender una obra plástica compleja y que desgraciadamente pocos dibujantes de historietas compartan ese deseo innovador.





ORIGENES DEL CÓMIC Y
SUS COMIENZOS EN LA ARGENTINA

CAPÍTULO 1

ORÍGENES DEL CÓMIC Y SUS COMIENZOS EN LA ARGENTINA

CÓMIC NORTEAMERICANO

El cómic tuvo sus orígenes a fines del siglo XIX en los Estados Unidos, partiendo de una base humorística, en paralelo con los primeros pasos del cine, ligada a la prensa escrita, lideradas en esos tiempos por William Randolph Hearst¹ y Joseph Pulitzer², los dos magnates de la prensa norteamericana. En esta breve mención sobre los orígenes de la historieta americana comenzó con la llegada de Hearst a New York en 1895, quien tomó conciencia inmediatamente de la importancia de las hojas dominicales como factor de

1- William Randolph Hearst: Hijo de George Hearst, un rico ranchero y propietario de minas, adquirió a los 23 años un periódico que su padre aceptó como pago de una apuesta, el San Francisco Examiner. Comenzó entonces toda una escalada periodística que culminó, en su punto álgido, en la posesión de 28 periódicos, 18 revistas, cadenas de radio y alguna productora de cine. Inspirado en el trabajo de Joseph Pulitzer, fue el inventor de la llamada prensa amarilla o sensacionalismo, un periodismo de investigación mezclado con titulares incendiarios, alejados en muchos casos de la neutralidad y del rigor periodístico, cuyo objetivo primordial es vender cuantos más periódicos mejor. El poder de Hearst fue tan omnívoro, que prácticamente nadie era capaz de enfrentarse a su vasta legión de publicaciones. Fue posiblemente el mayor monopolio periodístico de todos los tiempos, y contó con una nómina constituida por los mejores periodistas.

2- Joseph Pulitzer: Nacido en Makó (actualmente Hungría), Pulitzer inició la carrera militar pero fue rechazado por el ejército austriaco debido a su frágil salud y a su mala visión. Emigró a los Estados Unidos en 1864 para luchar en la Guerra Civil Estadounidense. Tras la guerra se fue a vivir a San Luis (Missouri) donde en 1868 empezó a trabajar para un periódico de lengua alemana, el Westliche Post. En 1872 Pulitzer compró el periódico en el que trabajaba por 3000 dólares. Después, en 1872, compró el St. Louis Dispatch por 2700 dólares y fusionó los dos diarios para crear el St. Louis Post-Dispatch, que terminó siendo el periódico diario de San Luis. En 1883 Pulitzer, ya millonario, adquirió el New York World, un periódico que estaba perdiendo dinero año tras año. Pulitzer dirigió la atención del periódico hacia historias de interés humano, escándalos y sensacionalismo. En 1887, reclutó al famoso periodista de investigación Nellie Bly. En 1895 el periódico introdujo la luego inmensamente popular historieta Yellow Kid de Richard F. Outcault, que sería el primer cómic a color de un periódico. Bajo la dirección de Pulitzer, el diario aumentó su circulación de 15000 a 600000 ejemplares, convirtiéndolo en el primer periódico del país en difusión.

venta, los suplementos ilustrados donde aparecían ya los primeros dibujos humorísticos, constituyendo en corto plazo su propio equipo de ilustradores y dibujantes. A la cabeza estuvo Richard Felton Outcault³, quien fue hasta ese momento el mejor dibujante del New York World para terminar en el New York Journal de Hearst. Podríamos afirmar que Outcault dio comienzo al cómic norteamericano.

La primera página en colores del New York World se publicó el 9 de abril de 1893, con una excelente factura técnica, el suplemento acogió dos años más tarde a un nuevo personaje, un chico vestido con un camisón que le llegaba hasta los pies, sin falta de humor, las escenas se desarrollaban en una miserable callejuela, la vida turbulenta, los actos absurdos, el sadismo, la violencia y la inventiva de los habitantes de esa zona de bajo fondos, hacían reír al lector de la época. *Down Hogan 's Alley* fue el primer título del excelente y corrosivo dibujo de Outcault; pero cuando los técnicos del World introdujeron el amarillo en la gama de colores del suplemento, y lo hicieron sobre el vacío del camisón, el único sin color de la plancha, rebautizaron al personaje con el nombre de *YELLOW KID* (chico amarillo), convirtiéndose en la principal atracción del diario. En los comienzos ilustraba el segmento sirviéndose del relato corto. En la *imagen 1.1*, en la ilustración abunda el texto y una conglomeración de personajes, donde la escena que se puede ver en primer lugar, se empieza a dividir en varios pequeños sketches⁴. La realización técnica es muy buena, respetando los cánones de la perspectiva, sin olvidarnos de un extraordinario manejo de la tinta y la anatomía.

3 - Richard Felton Outcault: fue guionista y dibujante de historietas así como pintor estadounidense. Nació el 14 de enero de 1863 en Lancaster, Ohio y falleció el 25 de septiembre de 1928 en Flushing, Nueva York. Outcault comenzó su carrera como ilustrador técnico de Tomás A. Edison y como dibujante humorístico para las revistas *Judge* y *Life* pero pronto firmó para el *New York World* de Joseph Pulitzer

4 - Sketches: los sketches son pequeñas performances utilizadas habitualmente en el cómic humorístico.



Imagen 1.1
The Yellow Kid - New York Journal
22 de noviembre de 1896

La necesidad de narración y sobretodo de sintetización, llevó a Outcault a buscar nuevas formas. Esto lo podemos observar en la *imagen 1.2*, el chico amarillo es plasmado en una seguidilla de movimientos y acciones, donde el diálogo es el hilo conductor de la historia. También utiliza el delantal como espacio de narración, además de los bocadillos⁵ que emanan del fonógrafo. Las palabras en los bocadillos aparecen encerradas en globos, inédito recurso con el que Outcault da el puntapié inicial, para el cómic. Sin embargo, los diálogos sólo quedaron definitivamente atrapados cuando –a principios del 1900- el parlanchín protagonista de Happy Hooligan obligó a Fred Opper a recurrir a los globos para evitar imprimir largas parrafadas al pie de las viñetas.



Imagen 1.2
The Yellow Kid - New York Journal
14 de febrero de 1897

Richard Outcault fue uno de los emblemas norteamericanos de aquellos tiempos. Él fue el primero en demostrar que el cómic podía ser un producto

sumamente redituable, reuniendo con éxito el dibujo con la narración escrita. Un crítico observador de lo que acontecía en los barrios marginales de Nueva York, catalogando los estereotipos de las nuevas clases sociales que se estaban formando en esa ciudad. Él también fue el primero en colocar una metáfora visual, unas estrellas sobre la cabeza de un personaje que acababa de darse un golpe, también agregó líneas cinéticas que indican el movimiento, agudizando la dinámica del personaje. Él fue uno de los que ayudaron a William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer a marcar en nuevo rumbo que el establishment⁶ norteamericano quería llevar a las masas.

La cultura de masas tiene lugar en el momento histórico en que la masa entró como protagonistas en la vida social y participó en las cuestiones públicas. A menudo las masas fueron las que elaboraron las propuestas y las exigencias para un medio de expresión propio, su modo de divertirse, de pensar, de imaginar. Paradójicamente, ésto no nació de la clase baja o media, sino a través de las clases hegemónicas, burguesas e intelectual del siglo XIX, que abarcó al conjunto de la sociedad con la llegada de la industrialización⁷. Hearst y Pulitzer fueron un claro ejemplo de esto, ellos llevaron la información a la gente y a la vez lucharon por dirigir la opinión de la misma.

Tras el éxito de *THE YELLOW KID*, Outcault produjo un nuevo personaje para el *New York Journal*, *BUSTER BROWN*, en 1902. A diferencia de su personaje

5 - **Bocadillo:** son globos que salen de la boca del personaje que esta hablando para representar la acción de hablar.

6 - **Establishment:** un grupo de personas que posee el poder y el control de las instituciones, especialmente privadas las cuales puede utilizar a su favor para ejercer presión sobre la sociedad o el gobierno.

7 - **Industrialización:** Las ideas de Smith y de los fisiócratas crearon la base ideológica e intelectual que favoreció el inicio de la Revolución industrial, término que sintetiza las transformaciones económicas y sociales que se produjeron durante el siglo XIX. Se considera que el origen de estos cambios se produjo a finales del siglo XVIII en Gran Bretaña. La característica fundamental del proceso de industrialización fue la introducción de la mecánica y de las máquinas de vapor para reemplazar la tracción animal y humana en la producción de bienes y servicios. El proceso productivo provocó un espectacular aumento de la producción con menores costes. Aunque el desarrollo del capitalismo industrial tuvo importantes costes sociales. Al principio, la industrialización se caracterizó por las inhumanas condiciones de trabajo de la clase trabajadora. La explotación infantil, las jornadas laborales de 16 y 18 horas, y la insalubridad y peligrosidad de las fábricas eran circunstancias comunes. A finales del siglo XIX, sobre todo en Estados Unidos, empezaron a aparecer grandes corporaciones de responsabilidad limitada que tenían un enorme poder financiero.

anterior, pertenecía a una familia de clase alta (*imagen 1.3*), representado con un sombrero ancho y un trajecito de marinerito rematado con un moño. Aunque mantuvo el humor y los gags conservó algo de acción y violencia, esta última se atenuó, lo que produjo un orden más simétrico a la hora de construir la tira.



Imagen 1.3
Buster Brown - New York Herald
30 de marzo de 1903

Con Outcault comenzó la historia del cómic norteamericano, y al mismo tiempo, un tipo definido de historieta, the kid strip (tira de chicos). Uno de los primeros trabajos de Alberto Breccia, Margarita Terremoto (1939), expresaba perfectamente la línea marcada por el maestro americano.

Frederick Burr Opper⁸ con su HAPPY HOOLIGAN (Vándalo Alegre) y James Guilford Swinnerton⁹ con MAUD THE MULE (Muad la mula) y ALPHONSE AND GASTON, acompañaron el desarrollo del cómic en sus primeros pasos, manteniendo la tira humorística y un marcado estilo caricaturesco. Sus personajes se diferenciaban en edad y en el caso de MAUD THE MULE, el personaje principal es una mula.

En HAPPY HOOLIGAN los tres protagonistas, los cuales nos recuerdan a los Tres Chiflados, se encontraban con hechos desafortunados y mala suerte, muchas veces producidos por su posición económica en la sociedad o su torpeza. La tira consolidó la estructura del cómic, con cuadros perfectamente delimitados, los diálogos estaban encerrados en globos y las secuencias seguían una línea discursiva fácil de entender y bien secuenciada, sin dejar grandes espacios de tiempo entre los cuadros. Se puede observar en la *imagen 1.4* la utilización de símbolos de velocidad, como las líneas cinéticas y el polvo que deja el auto tras de sí o una estructura fonética (TOOT) para representar el sonido de la bocina del automóvil.

Swinnerton en tanto ejerció una importancia muy marcada en de “animal strips” (tira de animales) con su MAUD THE MULE. Sin abandonar el humor y la caricatura, Swinnerton creó una mula a la que es imposible hacerla trabajar, y que unos de sus atributos principales es patear y hacer pasar malos ratos a su dueño. ALPHONSE AND GASTON trata de dos vagos que en ningún momento olvidan una inverosímil cortesía, ni en los casos más complejos y terribles. Con marcados ademanes hacían reír con la parodia a las costumbres refinadas y burguesas.

Estos tres dibujantes tuvieron un éxito extraordinario dentro del país, sin lograr expandir su mercado al exterior. La aparición de THE KATZENJAMMER KIDS, publicada en la primera sección completa dedicada al cómic en el New York Journal, dibujada por Rudolph Dirks, alcanzó una enorme aceptación en el mercado local e internacional. El origen etimológico de la palabra alemana

8 - Frederick Burr Opper: Nació el 2 de enero de 1857 y fue considerado uno de los pioneros del cómic strips de los periódicos Norteamericanos. De padres inmigrantes australianos Burr Opper fue el mayor de sus dos hermanos. Terminados sus estudios en Madison-Ohio, trabajó como dibujante para Madison Gazette y a los dieciséis se mudó a Nueva York. En esta ciudad trabaja en una tienda y continúa sus estudios de dibujo. Finalmente en 1899 acepta una oferta de William Randolph Hearst para trabajar en the New York Journal, creando personajes como The Happy Hooligan, Willi and Teddy, Nursie, entre otros.

9 - Guilford Swinnerton: Nacido en Eureka, California Swinnerton estudió con catorce años en la Escuela de Arte de San Francisco. Fue contratado por William Randolph Hearst en 1899, donde creó personajes como The Little Tigers (Los pequeños tigres), Mount Ararat (Montaña Ararat) y Mr. Jack (Señor Jack). Con cuarenta y dos años comenzó a realizar dibujos animados para Warner Brothers hasta 1965. Murió en 1974 con noventa y ocho años.



Imagen 1.4
Happy Hooligan - Chicago Sunday
18 de junio de 1905

katzenjammer proviene de los vocablos Kat (gato) y zenjammer (maullido), pero en el argot de esa lengua se traduce como resaca. El malestar post-etílico era un síndrome lo suficientemente malo como para designar con tal término a sendos niños traviesos. THE KATZENJAMMER KIDS eran dos gemelos cuyo antecedente directo eran MAX UND MORITZ, una historia ilustrada alemana de 1865, hasta el punto de que parece ser, que fue el propio William Randolph Hearts, el propietario del New York Journal, el cual sugirió a Rudolph Dirks, quien tenía en aquel momento veinte años, cómo debía concebirlos, puesto que debió de conocer en su infancia la obra de Wilhelm Busch. La página dominical en la que se narraron las diabluras de los Chicos Katzenjammer fue publicada por primera vez el 12 de diciembre de 1897. El lenguaje que utilizó, un slang a medias norteamericano y a medias alemán, caracterizó a una familia de inmigrantes: der Captain (viejo marino fracasado), die Mama



Imagen 1.5
The Katzenjammer Kids in Der Inspector Chumped!
1903

(la madre adoptiva de los pillos) y der Inspector (representante burocrático de la educación y la escuela). Oscar Masotta comenta en "La historieta en el mundo moderno": "Hans y Fritz se rebelan contra toda autoridad, sin mellar en ellos los castigos recibidos. Este mundo violento, donde la ruptura de los objetos y los golpes exigían ser representados por medio de onomatopeyas y signos gráficos nuevos (la escuela del Slang, del Bang, del Pow, de la historieta, habían nacido), confiere efectivamente a la tira de Dirks el título de primera historieta en el sentido más moderno del término." Dirks siguió su producción en activo durante casi 70 años. Al morir en 1967 a la edad de 91 años, su hijo, John, que había sido su ayudante, heredó la serie y actualmente sigue dibujándola.

También podemos mencionar otros cómics exitosos como *MUTT Y JEFF* de Bud Fisher, publicado por primera vez en 1907 en el Chronicle de San Francisco o *BRINGING UP FATHER* de George McManus en 1912. Hasta 1920 el cómic norteamericano se caracterizó por el estilo caricaturesco y humorístico, pero a partir de esa década, esta forma de encarar el trabajo empezó a cambiar. Los aportes que empezaron a hacer la fotografía, la publicidad y en especial el cine, hicieron que los nuevos dibujantes se preocuparan más por el realismo y el nuevo estudio de posibilidades para

encarar las escenas y los temas. Las tendencias ideológicas se vuelven más visibles, llevando los valores norteamericanos a una promoción publicitaria no antes vista. En *LITTLE ORPHAN ANNIE* se revelaban los



Imagen 1.6
Little Orphan Annie

valores ideológicos de derecha, defensa de la propiedad privada, idolatrización de los ricos y marcaron la gran labor de los patrones entre otros.

El 5 de agosto de 1924, se publicó por primera vez en el Chicago Tribune, la historieta de esta huérfana que su creador caracterizó como una magnética e inteligente chica. Ella poseía una mirada extremadamente positiva, nada la desmoravilizaba, logrando sus objetivos con su gran dote de persuasión. Su creador y dibujante Harold Gray¹⁰, quien fue en un primer momento periodista, trasladaba sus ideas conservadoras conectadas con la América profunda (familia, bandera e iglesia), proyectando su concepción de la vida a través del personaje de Daddy Warbucks, un imponente millonario de cráneo rasurado que siempre aparecía de esmoquin, fumando con boquilla y luciendo un diamante en el centro de la camisa. Después de haber hecho su fortuna en los tiempos turbulentos de la Gran Guerra,



Imagen 1.7
Tillie the Toiler

Warbucks era el protector, el padrino, y el padre adoptivo de Annie y la única fuente de su huida felicidad.

Gray dio el puntapié inicial, en publicaciones de historietas de chicas, aventuras con diferentes matices de tientes políticos e ideológicos, como *TILLIE THE TOILER*, una mujer de 20 años, que representa a las primeras mujeres que trabajaron después de la primera posguerra, creada por Russ Westover¹¹, o *FRTZI RITZ*, una chica que rechazó las tareas del hogar, creada por Larry Whittington. Estas dos mujeres eran caracterizadas con una escultural figura (chicas pin-up), representando el ideal de la movilidad social y la conciencia de estructura económica y social.

Paralelo a esta tendencia encontramos la "family strips", destacándose entre ellas la realizada por Frank Willard que comenzó a dibujar en 1923 y un año más tarde emprendió las tiras dominicales para el Chicago Tribune dentro del Nueva York News Syndicate. Fue reemplazado por su ayudante Ferd Johnson cuando este murió en 1958. Se trataba de una obra entre satírica y de crítica social, protagonizada por un grupo de personas marginales y de atuendos rotos, viviendo en una pensión dirigida por la señora Emmy Schmaltz. Formaban parte del abigarrado mundo de la pensión, contando las peripecias de esta familia donde nadie trabaja y sus tensiones marcaban el ritmo de la historia.

El salto cualitativo lo dio Roy Crame¹², introduciendo el género de aventuras y un estilo plástico nunca antes visto. Efectista y con un gran manejo del

10 - Harold Gray: Nació en Illinois el 20 de enero de 1894. A pesar de recibirse en la Universidad de Purdue como ingeniero, en 1924 creó de Little Orphan Annie. Gray realizó otras historietas como Private Lives (Vidas Privadas) o Maw Green. Ninguno tuvo el éxito de su primera invención con la cual trabajó más de 45 años.

11 - Russ Westover: Nació en Los Angeles y fue educado en el Instituto de Arte Mark Hopkins en San Francisco. Empezó su carrera profesional en 1904 en el San Francisco Bulletin como dibujante de la sección de deportes. Años después se trasladó a Nueva York para trabajar en el New York Herald, donde creó Snapshot Bill (rápido Bill), Ginger Pop, Fat Chance (Chance Gorda o Gran Chance) entre otros. En 1921 creó Tillie the Toiler para una de las revistas de Hearts, la que constituyó su mayor éxito, siendo el primer ícono de la revista Cosmopolitan en 1927.

12 - Roy Crame: Nació en Abilen, Texas el 22 de noviembre de 1901. A los catorce años comenzó sus estudios en C. N. London en dibujo animado y cómics. Luego estudió en la Universidad de Texas, terminando con diecinueve años, continuó sus estudios en la Academia de Arte de Chicago. En 1924 comenzó su carrera profesional destacándose por introducir el cómic de aventuras.

pinzel y la trama, influyó sin lugar a dudas en los futuros grandes maestros, entre ellos Milton Caniff.

El período del cómic de aventuras se abrió en 1929 y se cerró con el comienzo de la II Guerra Mundial, constituyendo la edad de oro para el nuevo medio de expresión, que posibilitó un gran avance técnico, temático y creativo y que conformó la imagen moderna del cómic. Una nueva generación de dibujantes, consiguió rebasar el estilo humorístico y el grafismo caricaturesco en el que habían permanecido constreñidos los cómics durante sus primeros años de vida.

En enero de 1929, Alan Harold Foster¹³ inició la publicación dominical de las aventuras de *TARZÁN*, basado en la novela del hombre mono ideado por Edgar Rice Burroughs en 1914. En la misma fecha lo hizo también el futurista *BUCK ROGERS*, dibujado por Dick Calkins¹⁴, que junto a su inseparable compañera *Wilma Deering* abrieron el sendero de la ciencia-ficción en los cómics. En octubre de 1931, con la ola de criminalidad causada por la prohibición del alcohol y la consolidación de los gánsters, apareció el detective *DICK TRACY*, una obra de Chester Gould¹⁵. De este modo se implantaron en los cómics estadounidenses los tres géneros mayores de la épica aventurera: la aventura exótica, la ciencia-ficción y la aventura policial y de intriga.

Toda esta explosión creativa se siguió adaptando para los grandes diarios masivos, aunque no tardó en aparecer el comic-book.

Harold Foster, dibujó la tira dominical y Red Mason la cotidiana; ellos se encargaron de hacer desaparecer los últimos rasgos de humor y caricatura, fijando en Tarzán lo que se llamaría posteriormente "illustrational strip". El 7 de enero de 1929, Foster presentará al héroe en varios periódicos del país, plasmando un estilo de héroe guapo y atlético quien al estar prácticamente desnudo le brindaba la posibilidad de una explotación de lo anatómico,

basándose en un esquema ideal del cuerpo muy parecido al utilizado por los griegos o en el Renacimiento.

El mismo día en que se publicó *TARZÁN* apareció *BUCK ROGERS*, por Philip Nowlan en el guión y Dick Calkins en el dibujo. Una experiencia temprana de *FLASH GORDON*, dibujada sin tanta rigidez conceptual de la anatomía, marcada por ciertos toques sexys de sus protagonistas. El protagonista había permanecido en animación suspendida hasta el siglo XXV, en aquellos momentos Estados Unidos se había debilitado y corría peligro de ser invadido por el pueblo Mongol.

Alex Raymond en enero de 1934, bajo encargo de King Features Syndicates, lanzó al mercado *FLASH GORDON* destinado a competir con *BUCK ROGERS*, en *JUNGLE JIM*, cuyas aventuras selváticas eran una réplica de *TARZÁN*, y a *SECRET AGENT X-9* para cubrir el campo de aventuras de intriga, cuyo guión fue del novelista Dashiell Hammett.

Raymond logró la consolidación definitiva del medio, por su gran talento y aptitudes técnicas, logra crear una imagen vertiginosa, con una trama cerrada que logra equilibrar con los trazos ondulados. Siguiendo a Harold Foster, logró implantar definitivamente el idealismo de belleza, dignidad y calma, con una notable elegancia y sentido del ritmo visual.

El último de los grandes ilustradores de los años treinta es Milton Caniff, quien

13 - **Alan Harold Foster:** Nació en la ciudad de Halifax, en Nueva Escocia, Canadá, el 16 de agosto de 1892 y falleció en Florida, el 25 de julio de 1982) fue un influyente autor de cómics canadiense, primer adaptador de Tarzán al lenguaje del cómic, y conocido sobre todo por su obra Príncipe Valiente. A finales de los años 1920, acababan de nacer en la prensa norteamericana los cómics de estilo realista, y uno de los dirigentes de la empresa Campbell-Ewald, Joseph H. Neebe compró los derechos del personaje de Tarzán a su creador Edgar Rice Burroughs, y encargó a Foster su adaptación al cómic. En 1930, como consecuencia del crack bursátil de 1929, la empresa de Joseph Neebe fue absorbida por la United Feature Syndicate, propiedad del magnate Joseph Pulitzer. Foster terminó cansándose del personaje y lo abandonó en 1937 para dedicarse exclusivamente a Príncipe Valiente.

14 - **Dick Calkins:** estudió en el instituto de arte de Chicago, siendo su primer trabajo como dibujante para el Detroit Free Press. En 1917 comienza a trabajar para el Chicago Examiner. Después de luchar en la fuerza aérea en la Primera Guerra Mundial, se dedica a realizar Buck Rogers y Skyroads.

15 - **Chester Gould:** Nació en la ciudad de Pawnee, Oklahoma, en Norte America. En 1921 estudió en la Universidad de Northwestern de Chicago. Después de recibirse en 1924 comenzó en el diario Evening American Newspaper de Chicago, propiedad de William Randolph Hearst. En 1931 creó Dick Tracy el cual dibujó durante cuarenta y seis años.

tras haber realizado *DICKIE DARE*, *PUFFY THE PIG* (Puffy el Cerdo) y *THE GAY THIRTIES* (los Alegres Años Treinta) logró su consagración dando vida a *TERRY AND PIRATES* (Terry y los Piratas) en 1934, el cual revelaría su gusto por el detalle, la documentación y el manejo del pincel. Las aventuras transcurrían en China, a pesar de que Caniff nunca estuvo allí, la pudo representar por la documentación que recabó en un primer momento en la biblioteca pública. La historia comenzaba con el viaje de Terry, acompañado por Pat Ryan. Al llegar a China son guiados por Connie, una interprete oriental, ellos se lanzan a la búsqueda del tesoro que figuraba en el mapa dejado por el abuelo de Terry. Así se consolidó el género de aventuras en los cómics, precisamente en la década en que la nación padecía los estragos de la Depresión y el público aparecía especialmente receptivo a las evasiones imaginarias y estimulantes proporcionadas por este tipo de narrativa heroica y compensadora de las agobiantes frustraciones cotidianas.



Imagen 1.8
Terry y los piratas

LA HISTORIETA ARGENTINA

Deben existir algunas características para que se cumpla la masificación; la cultura de masas es sinónimo de prosperidad económica dentro de las clases trabajadoras, generalmente logradas con la industrialización del país. Aunque no es típica de un régimen capitalista, nace de una sociedad en que los ciudadanos participan con igualdad de derechos en la vida pública, esto no quiere decir siempre que venga incluido un bienestar económico. Podemos poner como ejemplo la Unión Soviética, la propaganda y el desarrollo comunicacional se desarrollaba a través de grandes campañas publicitarias. Umberto Eco¹⁶ expone en *APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS*: "Cada vez que un grupo de presión, una asociación libre, un organismo político o económico se ve precisado a comunicar algo a la totalidad de los ciudadanos de un país, rescindiendo de los distintos niveles intelectuales, debe recurrir a los sistemas de la comunicación de masas y experimenta la inevitable regla de la <<adecuación>>". La homogeneización del gusto eliminaba progresivamente los niveles que diferencian a las distintas clases sociales. Estas condiciones se empezaron a vislumbrar a comienzos del siglo XX en la Argentina.

La importante inversión de capital británico que llegó a la Argentina dio un resultado extraordinariamente rendidor, produciendo un gran crecimiento

16 - Umberto Eco: Nació en Alessandria, Piamonte, Italia; el 5 de enero de 1932. Se doctoró en Filosofía y Letras en la Universidad de Turín en 1954 con un trabajo que publicó dos años más tarde con el título de *El problema estético en Santo Tomás de Aquino* (1956). Trabajó como profesor en las universidades de Turín y Florencia antes de ejercer durante dos años en la de Milán. Después se convirtió en profesor de Comunicación Visual en Florencia en 1966. Fue en esos años cuando publicó sus importantes estudios de semiótica *Obra Abierta* (1962) y *La estructura ausente* (1968), de sesgo ecléctico. En 1970 dio una conferencia junto con el Dr. José María Vasiliev y desde 1971 ocupa la cátedra de Semiótica en la Universidad de Bolonia. En febrero de 2000 creó en esta ciudad la Escuela Superior de Estudios Humanísticos, iniciativa académica sólo para licenciados de alto nivel destinada a difundir la cultura universal. También cofundó en 1969 la Asociación Internacional de Semiótica, de la que es secretario.



Imagen 1.9
Caras y Caretas
14 de diciembre de 1900

económico del país. Para poder sostener el crecimiento se requirió abundante mano de obra. El país había recibido cantidades de inmigrantes en forma creciente a lo largo del siglo XIX, pero a partir de 1880 las cantidades crecieron abruptamente. El país decidió modificar la política migratoria tradicional, cauta y selectiva, y fomentar activamente la inmigración, con propaganda y pasajes subsidiados. Los inmigrantes se concentraron en las grandes ciudades, en la construcción de obras públicas y en la remodelación urbana. El progreso económico alteró profundamente la sociedad, y se podría decir que la hicieron de nuevo. Los 1,8 millones de habitantes de 1869 se convirtieron en 7,8 millones en 1914, en ese mismo período Buenos Aires pasó de 180 mil habitantes a 1,5 millones. La mayoría fueron italianos, luego españoles y en menor medida franceses.

Argentina llegó a ser el primer productor mundial de maíz y lino, y uno de los primeros de lana, carne vacuna y trigo. Buenos Aires se convirtió en la primera metrópoli latinoamericana. Esta prosperidad, impulsó cambios profundos. Los hijos de inmigrantes ya argentinos ocuparon el lugar de sus padres, la acción sistemática de la escuela pública había generado una sociedad fuertemente alfabetizada, y con ella un público lector nuevo, quizá no demasiado entrenado pero ávido de materiales nuevos de lectura. Crecieron los grandes diarios, que respondían al nuevo público, y a la vez lo moldearon. Las variadas necesidades de información y entretenimiento fueron satisfechas por los magazines, que siguieron la huella de *CARAS Y CARETAS*¹⁷, un amplio espectro de revistas especializadas, como *EL GRÁFICO* (revista deportiva), *BILLIKEN* (revista de contenidos escolares de estudio), *TIT BITS* (semanario de cómics), entre otras, llenaron a los comercios. A diferencia de los Estados Unidos, en la Argentina, las revistas fueron las que dieron lugar a los primeros cuadros humorísticos; *CARAS Y CARETAS* sobresalió

muy pronto entre las más de cien publicaciones existentes entonces en Buenos Aires, y demostró desde el principio un profundo interés por desarrollar la caricatura y la sátira dibujada para llevarla a las cumbres más altas. Sus dibujantes respondieron a esa inquietud proveyendo viñetas, secuencias y acuarelas de primer nivel. Cuando Eustaquio Pellicer viajó desde Uruguay a Buenos Aires tratando de encontrar aires más propicios para su *CARAS Y CARETAS* se encontró con su compatriota Manuel Mayol (caricaturista) y juntos decidieron reeditar el ensayo uruguayo. El 8 de octubre de 1898 el "semanario festivo literario, artístico y de actualidad" *CARAS Y CARETAS*, se presenta por primera vez en los kioscos de revistas de toda la ciudad.

El nacimiento de la historieta fue, pues, la sátira de actualidad. Y los primeros atisbos de narración secuenciada se encontraron en revistas que ofrecieron permanentemente una visión irónica de la realidad. Al igual que en los Estados Unidos, heredó sus bases humorísticas encabezados por *LAS AVENTURAS DE VIRUTA Y CHICHARRÓN*, publicado en 1912, la cual fue creada por un dibujante norteamericano anónimo y al alcanzar tanta popularidad, cuando cesaron los envíos del extranjero, las viñetas fueron continuadas por Manuel Redondo. Este dibujante había publicado numerosas ilustraciones en la revista, luego de haber observado el mecanismo de las tiras americanas, en especial la de Frederick Burr Opper, con su *HAPPY HOOLIGAN*. Esta historieta de humor edulcorado contaba con dos personajes fijos, que vivían situaciones que invariablemente los llevaban al desastre. En la viñeta final Chicharrón exclamaba para salir del paso: "*¡Llama a un automóvil!*".

17 - **Revista Caras y Caretas:** Fue fundada por Eustaquio Pellicer, muy popular sobre todo en la primera época, y dirigido por José Sixto Álvarez (Fray Mocho). En su diseño sobresalieron las imágenes de gran calidad y en sus textos combinó el humor con el periodismo más serio, que acompañó la construcción de la Argentina moderna y dió cuenta de los fenómenos políticos, sociales y culturales que atravesó el país. Entre los caricaturistas de la revista se destacó José María Cao Luaces (1862-1918), nacido en la localidad gallega de Santa María de Cervo, considerado el padre de la caricatura argentina. También fue ilustrada por los maestros Manuel Mayol y dibujantes como Hermenegildo Sábat Lleó, donde publicó sus primeros cuentos el escritor rioplatense Horacio Quiroga.

En los comienzos del cómic argentino el dibujo era sencillo y con tendencia a la caricatura. El lector debía comprender la situación con un golpe de vista. No hay lugar para los detalles. En el fondo sólo existían aquellos elementos que son indispensables para la comprensión de la secuencia. El humor era elemental y algo previsible (*imagen 1.10*), solían abrir con una viñeta que – ubicada por encima del título- anticipaba el final de la trama, o al menos daba pistas de lo que iba a suceder. La influencia norteamericana era indiscutible, sobre todo en el dibujo, aunque los resultados fueron más rudimentarios. Los primeros cómics argentinos nos recuerdan a los carteles publicitarios de la época, inspirada en la plasmación frontal e imagería popular.

La producción del cómic en la Argentina de esa época, no sólo se nutría de dibujantes locales, también reproducían historietas producidas en los Estados Unidos. Si por alguna razón el acceso a ese material se complicaba, eran copiados por dibujantes locales. Prácticamente todos los historietistas y humoristas gráficos de las primeras generaciones trabajaron en esta publicación. Así mismo resultó un generador de otras publicaciones. Gran parte de los redactores y dibujantes que se iban de *CARAS Y CARETAS* fundaban sus propias revistas o colaboraban en ellas y de todas fue, de algún modo, el modelo.

La primera gran revista de aventuras, fue *TIT-BITS*¹⁸, en 1909, título tomado de una célebre y similar revista inglesa. La floración de publicaciones, correspondió un surgimiento similar de grandes dibujantes, que fueron los encargados de “fotografiar” la nueva realidad de una ciudad que se sacaba los últimos vestigios de “gran aldea” y recibía el aluvión de inmigrantes de italianos y españoles.

El club social, el café, el Jockey Club¹⁹ aparecían como contextos, mientras que Mar del Plata²⁰ era el lugar donde los personajes prefería pasar sus vacaciones. Hacia fines del siglo XIX, el balneario era parte “de la ceremonia



Imagen 1.10

Las Aventuras de Viruta y Chicharrón

ritual de la alta burguesía” y recién comenzó a ser visitado masivamente por la clase media en 1934, con la inauguración de la ruta 2. Si en 1930, sesenta y cinco mil turistas visitaban la playa, diez años más tarde la cantidad crecía hasta los trescientos ochenta mil. Como ocurrió décadas después con los programas de televisión, algunas historietas directamente mudaban sus episodios a la Ciudad Feliz²⁰.

Buenos Aires –que pasado el tiempo se transformó en el eje central de varias historietas- empezaba a ser tematizada en las viñetas. Un poblado que dejaba de ser la Gran Aldea para convertirse en una urbe que crecía fracturada: mientras una zona se desarrollaba mirando en el espejo de París, otra sufría el déficit de viviendas, de atención sanitaria y de alimentación.

Es un tanto amargo constatar que la ciudad no ha logrado revertir esta fractura a través de los años.

La mirada que subyace en esas viñetas es la de un sector social tradicionalista y conservador, que no elude los estereotipos de clase, el desprecio –aunque resulte paradójico tratándose del cómic- a la cultura popular y los prejuicios respecto de los judíos, los gitanos y otras minorías.

Estos mensajes formaron parte de una reacción más global, que veía en la llegada masiva de inmigrantes un peligro para la identidad nacional. En un contexto de fuerte nacionalismo, parte de la intelectualidad argentina optó por el rescate de lo autóctono y la defensa de la lengua, temerosa de las

18 - Tit-Bits: El 3 de julio de 1909, editada por Editorial Manuel Láinez, apareció esta publicación dedicada a folletines y variedades, incluyendo también tiras cómicas y humor gráfico. Con el tiempo incorporó mayor cantidad de historietas, en general de origen extranjero; desfilaron por sus páginas Buster Brown, Katzenjammer Kids, Buck Rogers y The Phantom, entre otras. En el N° 2500, con el título de Nuevo Tit-Bits es relanzada celebrando sus 49 años. El último número fue el 2526 del 31 de diciembre de 1957.

En 1941 se hizo cargo de las ilustraciones de portada Alberto Breccia (previamente eran ilustraciones inglesas).

19 - Jockey Club: El Jockey Club de Buenos Aires, fundado el 15 de abril de 1882. El impulsor más decidido y primer presidente fue el Dr. Carlos Pellegrini, secundado por un conjunto de políticos y empresarios del país. La idea que animó su origen fue organizar y regir la actividad turfística. Los socios de este club cumplían una estricta prueba de admisión, solo apta para los argentinos de mayor poder adquisitivo y para las más importantes familias de este país.

20 - Mar del Plata: Ciudad balnearia ubicada en la provincia de Buenos Aires. Por su tamaño e historia es la ciudad más visitada por los habitantes de ese país en el verano.

21 - Ciudad Feliz: Apodo puesto a la ciudad de Mar del Plata

deformaciones idiomáticas causadas por los extranjeros, modificaciones del habla permanentemente acentuadas en las viñetas.

Casi al final de la década del veinte habían aparecido ya las primeras historias sin intención humorística ni costumbrista, con el semanario *EL TONY*²², que de los diez mil ejemplares que vendía cuando se puso a la venta, en 1928, ascendió pronto a los doscientos mil, para llegar más tarde a los trescientos mil. Primera publicación dedicada exclusivamente a los cómics, en sus páginas, el dibujante Raúl Roux –considerado el iniciador de las historietas serias– puso en escena relatos clásicos de la literatura, como *HANSEL Y GRETEL*. Sus obras llenas de dinamismo, el drama y la anatomía hacen que su obra fuera el primer gran referente nacional. A pesar de la gran aceptación de las publicaciones, no era un período próspero para los dibujantes, la paga era ínfima, además de que se improvisaba en el “armado” de cada número, los distribuidores no ofrecían mayores garantías, se ignoraba en esta época, que aún no contaba con especialistas en marketing, el deseo del público y composición.

Esto cambió en los años treinta, cuando comenzó un ascenso hacia un notable profesionalismo. La llegada de una nueva década mostró un crecimiento en los medios exclusivamente historietísticos. La revista *POLOLO* acababa de cumplir cuatro años, *EL TONY* dos, y *MUSTAFÁ* uno. Y es exactamente en 1930 cuando la Editorial Manuel Láinez (editorial de *TIT-BITS*) comienza a comprender la importancia del género y lanza *RATAPLÁN*, revista que mezclaba historietas y servicios didácticos. Uno de los temas que interesaban a *TIT-BITS* eran las versiones de clásicos gauchescos. Alberto Breccia hizo unas de sus primeras historietas con guión propio, *KID DE RÍO GRANDE*, *EL VENGADOR* y *MARIQUITA TERREMOTO*, mientras adaptaba (todo entre 1938 y 1944) *LA MANO QUE APRIETA*,

22 - *El Tony*: Fue la primera revista argentina dedicada íntegramente a las historietas. Fue también la revista de historietas que se publicó por más tiempo, desde su aparición en 1928 hasta que Editorial Columba canceló sus revistas a mediados de 2000. Con distintos formatos y versiones, llegó a tener grandes tiradas, albergando algunos de los personajes más populares de la historieta argentina.



Imagen 1.11
Caras y Caretas
14 de diciembre de 1900

LA HOSTERÍA SOLITARIA y *EL JOROBADO ENRIQUE DE LAGARDERE*, entre otras.

Los espacios dedicados por todos los medios gráficos a las historietas fueron en aumento. Incluso los diarios comenzaron a interesarse, al hacerse evidente que una buena página de cómics multiplica los lectores. A pesar del crecimiento de la producción nacional, este fue intercalado con cómics traídos desde Inglaterra o Estados Unidos.

En esta década nació el mayor éxito comercial de cómics en la Argentina, que rápidamente disputó el reinado de la editorial Columba. El 24 de agosto de 1927 el diario *CRÍTICA*²³ empezó a publicar una tira de Dante Quintero: *UN PORTEÑO OPTIMISTA*. Más tarde, el dibujante la rebautizaría *AVENTURA DE DON GIL CONTENTO*. En octubre de 1928, un indio saca la cabeza por la ventanilla de un tren y vocifera: "*Guagua Piragua. ¿Vos sos mi tutor chei? Curuga Curiguagigua*" Don Gil Contento le replica: "*Por fin llegaste, Patoruzú. Te bautizo con este nombre porque el tuyo me descoyunta las mandíbulas*". Un día después la serie desaparecía de *CRÍTICA* y a partir de del 15 de diciembre de 1928 se incorporaba al diario *LA RAZÓN*²⁴ bajo el nombre de *Don Julián de Montepíes*, descrito como un porteño de 25 años de edad que se las tira de millonario de la industria y el comercio. Julián es elegante, conquistador, bien

23 - **Diario Crítica:** El periodista uruguayo Natalio Botana fundó el diario Crítica el 15 de septiembre de 1913. Esta primera edición se componía de 5.000 ejemplares. El éxito del diario experimentó un aumento muy importante en los años siguientes, consolidándose en 1922 cuando sacó su quinta edición y comenzó a vender 75.000 ejemplares diarios. El 26 de febrero de 1926 el diario alcanzó su cifra récord de ventas, los 900.000 ejemplares diarios, y el 5 de noviembre de ese año se lanza Crítica Magazine, un suplemento cultural en el que escribieron figuras como Roberto Arlt, Raúl González Tuñón, Enrique González Tuñón, Carlos de la Púa, Alfonsina Storni y Ulyses Petit de Murat. En agosto de 1941 Natalio Botana muere en un accidente automovilístico, dejando el diario a su familia. Al igual que con el gobierno de Yrigoyen, el diario también fue muy crítico con el gobierno del Presidente Juan Domingo Perón, convirtiéndose en uno de sus principales opositores. Debido a los problemas económicos del diario, en 1951 la familia Botana se ve obligada a venderlo, siendo comprado por el gobierno de Perón. Finalmente, alejado del esplendor que lo caracterizó durante las décadas de 1920 y 1930, el diario dejó de circular el 30 de marzo de 1962.

25 - **Diario La Razón:** fundado el 1 de marzo de 1905 por el periodista Emilio Morales. Tenía un formato estilo "Sábana vieja". La mañana se consideraba un espacio de lectura tranquila. El vértigo noticioso era entonces más intenso durante las tardes y La Razón, asociándose al biorritmo general, salía con la quinta y luego con la sexta edición, articulando la aceleración y esa parcelación de la tirada en dos ediciones a la ansiedad noticiosa que crecía con los años. La Razón fue el diario líder entre los vespertinos argentinos durante varias décadas. Después de varias transformaciones, en 1999 se convirtió en el primer diario masivo de Latinoamérica en pasar a la distribución gratuita. Cuando el diario decretó la quiebra, fue adquirido el 27 de diciembre del 2000 por el Grupo Clarín. Actualmente, se distribuye gratuitamente de lunes a sábados en varios medios de transporte, principalmente en los subtes (metro) y en trenes de Buenos Aires, con una tirada promedio de 100 mil ejemplares diarios.

relacionado, tiene novia, Lolita; un valet, Cocoa; y un amigo aristocrático: Tito Meñique. Indudablemente, Julián de Montepiés es el antecedente inmediato de Isidoro, el padrino del indio. *PATORUZÚ* vuelve a aparecer en 1930, como una herencia que le deja a Julián un tío. Muy Pronto *PATORUZÚ* ensombrece al primer personaje y gana para sí el favor del público. El 11 de diciembre de 1935 Quintero ingresa en el diario *EL MUNDO*²⁶ con su personaje tras abandonar *LA RAZÓN*. Este hecho, aunque parezca mínimo, tiene gran importancia pues señala la primera reventa de una historieta en nuestro país.

Dante Quintero crea así el primer sindicato de historietas. Desde 1936 Patoruzú se publica también en páginas de colores en el Mundo Argentino, y más adelante en numerosos diarios del interior.

A partir de noviembre de 1936, *PATORUZÚ* se convierte en revista quincenal, obteniendo un éxito enorme, agotándose en el primer día de su aparición. La demanda del público había ido aumentando por estos tiempos. Lentamente se había generado un substrato económico que permitía lograr más calidad en las publicaciones.

Con un indio millonario a la cabeza, *PATORUZÚ* marcó el comienzo de la profesionalización del cómic; el primer número fue realizado casi íntegramente por Dante Quintero, su creador, que hasta dibujó los avisos publicitarios. El éxito de la revista obligó a su fundador a armar un equipo de colaboradores a los que no dejaba firmar y que desarrollaban los personajes ideados por él. Quintero controlaba personalmente, milímetro a milímetro, el trabajo de su equipo. En cierta forma fue también el introductor de un sistema de trabajo que se parecía en muchos aspectos al implementado por los grandes empresarios de la historieta norteamericana, con las distancias del caso. Así el dibujante creó la primera agencia argentina de historietas al retener para sí el copyright del indio *PATORUZÚ*. Inteligente y precursor, dio la posibilidad de

24 - *Diario El Mundo*: Un diario matutino argentino editado en la Ciudad de Buenos Aires por la Editorial Haynes que comenzó a circular el 14 de mayo de 1928 hasta mediados del año 1967 que deja de aparecer definitivamente.

que se desarrollaran muchos de los artistas que después integraron lo mejor de la historieta local. Pero, a la vez, su figura resultó cuestionada y polémica. Jefe difícil para el trato, su ideología rígida y conservadora encorsetó muchos buenos trabajos y les quitó algo de vuelo. Las propias historietas del dibujante se volvieron cajas de resonancia de los prejuicios hacia las distintas colectividades y el nacionalismo imperantes en la época.

El mercado en expansión, la oferta de historietas comenzó a diversificarse y a hacerse más elaborada. Los géneros empezaron a definirse y los trabajadores a clasificarse.

Las series de "aventuras" fueron la especialidad de las publicaciones que surgieron en todo el mundo hacia fines de los treinta, con todas sus variantes: los policiales, los vaqueros, los viajeros intergalácticos. Con la aparición de *SUPERMAN*, en 1938, el género dio un vuelco fundamental. Hasta ese momento la historieta había tomado su modelo de relato o bien de la narrativa popular de aventuras (*TARZÁN, EL PRÍNCIPE VALIENTE, FLASH GORDON, BACK ROGERS*) o bien de los pulps (libros baratos que saturaban los quioscos con historias policiales). Lo que propuso *SUPERMAN* no existía antes; fue el primer modelo de héroe nacido en el interior del género.

Imitado casi de inmediato, le siguieron centenares de personajes con capas, máscaras y poderes. Muchos de ellos se convirtieron en un símbolo de la cultura norteamericana esparcida por el mundo.

En general, la industria editorial estaba en crecimiento en la Argentina. Había dado su primer gran salto en 1936 –con los intelectuales republicanos llegados de España que fundaron varios sellos en el país- y estaba por dar el siguiente. Tal como señala Octavio Getino, 1953 marcó el pico en cifras de ejemplares ofertados en el mercado nacional con un volumen total de casi cincuenta y un millones y una tirada promedio de once mil volúmenes.



Imagen 1.12
Patoruzú N.º 6
1936


Paralelamente, una innovación marcó en forma definitiva el desarrollo de la historieta: la aparición del guionista. El éxito creciente de los cómics así lo exigía. Con la idea de apurar la producción editorial y estandarizar las series, la invención de las tiras dejó de estar a cargo de una sola persona que escribía y dibujaba. Modelo protoindustrial, lo que las editoriales buscaban era acelerar el trabajo separándolo en fases: la redacción del argumento a través del dibujo. La tarea se dividirá desde ahora en dos fases: la escritura del argumento y su interpretación a través del dibujo. Los defectos y riesgos de esta innovación a través del dibujo no tardaron en apreciarse. Los bloques de texto aumentan desmedidamente y relegan la imagen a un plano secundario.

No existía, todavía una idea definida sobre lo que debía ser la relación entre guionista y dibujante.

La aparición de los guionistas marcó también la apertura de nuevas caracterizaciones en el género: la adaptación de novelas, películas y radionovelas de gran éxito por un lado, y la historieta de personaje, por el otro.

Los lectores argentinos estaban habituados, por aquellos años, a leer novelas condensadas, con ilustraciones que redundaban lo textual. La revisión de este período nos sugirió así una visible diferencia entre la historieta en los Estados Unidos y la historieta Argentina. La sudamericana, al revés de la americana, estuvo durante mucho tiempo viciada de palabras y endeudada con retóricas ajenas.





PRIMEROS TRAZOS

CAPÍTULO

2

PRIMEROS TRAZOS

Alberto Breccia nació en Montevideo, Uruguay, el 15 de abril de 1919, hijo de Alberto y Amalia Breccia, fue el menor de cuatro hermanos. Su padre de familia italiana había nacido en Uruguay, mientras que su madre era de origen genovés. A sus tres años se radicó con su familia en Buenos Aires, en el barrio de Mataderos, en la periferia de la ciudad. En este barrio se faenaba y comercializaba la carne principalmente vacuna, de ahí nace su nombre a partir de 1901. Una zona más cerca del campo que de la ciudad, con el tiempo se fue poblando y ganando importancia.

Este barrio marcó profundamente a Alberto Breccia en lo personal y en lo profesional. Su primer trabajo fue tripero, trabajo que detestaba.

Él era un joven interesado en la literatura y la cultura, a pesar de provenir de una familia humilde sin costumbre de lectura. A

los 16 años comienza en la revista *EL RESERO*, y realizó



Imagen 2.1
El Vengador

sus primeros trabajos, ilustrando las portadas. A continuación, junto a otros muchachos con inquietudes y su hermano, editaron la modesta revista *ACENTO*, edición literaria donde delineó y dibujó las tapas y escribió algunas críticas literarias, su sueño de ser periodista se empieza a hacer realidad. Más por necesidad que por gusto a este medio, Breccia empezó a aceptar trabajos para realizar historietas. En sus primeros años, casi diez, su fuente de inspiración fue Milton Caniff, que en realidad lo copia, aclaró siempre el autor. Sus primeros encargos comenzaron en 1938 como dibujante de series de aventuras para *RATAPLÁN* y *EL GORRIÓN*. En 1944 publicó *GENTLEMAN JIM* para *BICHO FEO* bajo el pseudónimo de Vaghi, por cuestiones de exclusividad con otra revista, *PUÑO BLANCO* para el diario *LA RAZÓN* y el detective oriental *MU-FA* para la revista *FENÓMENO*, en *TIT-BITS* realiza aventuras en el lejano oeste, *KID RÍO GRANDE* o el primer superhéroe argentino, *EL VENGADOR*.

MARIQUITA TERREMOTO tenía el nombre y

Milton Caniff

Hijo de un impresor, éste solía llevar desde pequeño a su hijo a la redacción. A partir de 1922 publicó sus primeras ilustraciones, pero no fue hasta 1933 cuando creó su primer trabajo famoso, *DICKIE DARE*. El protagonista es un chaval de doce años al que le apasiona la lectura. Un año más tarde fue contratado por el *CHICAGO TRIBUNE* y lanzará la que será, sin duda, su serie más famosa: *TERRY Y LOS PIRATAS*. Terry Lee, acompañado de su inseparable amigo, Pat Ryan, son raptados, en un viaje por la costa china, por unos piratas comandados por la villana, la Dama Dragón. *STEVE CANYON*, fue otra de sus grandes creaciones protagonizada por un as de la aviación norteamericana.

Caniff vio siempre su papel como un trabajador cuya labor principal era ayudar a vender ejemplares de los periódicos donde se publicaban sus tiras. Fue apodado como "el Rembrandt de los comics", por su maestría técnica. Era un maestro del blanco y negro, sus juegos de sombras y luces han influenciado a muchos autores. Es de destacar también su plasmado de la figura femenina, con unas mujeres impresionantes, dignas de las "pin-up". En *STEVE CANYON* vemos un Caniff completamente maduro, y es la serie que realizó hasta su muerte, en 1988.

el aspecto de lo que realmente era, una niña traviesa. Así la ideó Alberto Breccia, en las páginas de *ESPINACA* a partir de junio de 1941, un cómic de una tira auto conclusiva, la cual se desarrollaba siempre alrededor de una anécdota o situación que finalizaba invariablemente con una desopilante e irreverente contestación de la terrible niña. Mariquita vivía en una casa humilde con su tío Don Incola y un par de ratones. Estaba enamorada del Sebita¹, el guapo de barrio, arrogante al fumar toscanos (habanos). Cada vez que ella lo veía, unos corazoncitos sobrevolaban su cabeza, metáfora visual del amor que sintió ella por el joven. Por momentos, Mariquita parece tener la imaginación angelical de una criatura: soñaba que era una estrella del béisbol ovacionada por un estadio colmado o una superheroína que combatía el mal. Pero al mismo tiempo, sus acciones la acercan más al infierno que al cielo: era capaz de apedrear a un policía o de agarrarse a trompadas con Bisagra, el matón del barrio, envalentonada porque encontró un trébol de cuatro hojas que, según dicen, trae suerte. La niña tenía aires de suficiencia y, a veces, buscaba complicidad con el lector a través de recursos gráficos, como una guiñada de ojo. En sus travesuras alternaba éxitos como fracasos: si salvaba la situación con el vigilante de la esquina terminaba con un ojo morado o condenada, por su tío, a lavar los platos. Como no podía ser de otra manera, a Mariquita le va mal en la escuela.

Breccia dotó a los personajes de bastante movimiento y gestualidad, pero su técnica todavía era novicia, la seguridad del trazo todavía no era total y la modulación de línea era escasa, con recursos plásticos limitados. En esta tira humorística había algunos juegos de sombras recortadas, pero todavía muy alejadas de su etapa de madurez.

Estas limitaciones no eran sólo consecuencia del nivel técnico del dibujante,

1 - **Sebita**: Diminutivo de Sebastián

las exigencias de entrega, el poco espacio disponible, la inmediatez comunicativa que se exigía en aquellos años con la viñeta satírica, hacían muy difícil un correcto desarrollo plástico. Con pocos trazos era posible reconocer a unos personajes que un dibujo realista no conseguiría distinguir sino con arduos matices. El dibujante tenía en aquellos años a disposición una página a la semana (o, poco después, una tira al día) para contar algún acontecimiento dotado de sentido. El lector debía estar además en condiciones de entender al menos en líneas generales los caracteres de los personajes desde las primeras apariciones. Los personajes debían ser fácilmente reconocibles, quien eran los buenos, quienes los malos, con una trama simple y previsible, no se podía esperar a conocerse a los protagonistas a través del relato. La comunicación debía ser mucho más inmediata, directa e implicatoria. La caricatura es adecuada al humorismo porque está en condiciones de decirnos muchas más cosas de una sola vez que la imagen realista. La caricatura pone en evidencia los rasgos más significativos, es decir, nos simplifica la comprensión de la imagen, y por ello las imágenes para niños son casi siempre caricaturas.

El estilo que manejaba Breccia en este cómic estaba claramente influenciado por el trabajo de Rudolph Dirks con sus *THE CAPTAIN AND THE KIDS*. Comparando la *imagen 2.2* de Dirks con la *2.3* de Breccia observaremos que la forma de caracterizar a los personajes era muy similar, cuerpos redondeados, el rostro era conformado por un par de líneas y círculos y en los cuadros abundaban las líneas quinéticas, signos y onomatopeyas. Todos estos recursos los utiliza en la *imagen 2.3*, el policía se quejaba del dolor que le había infligido el impacto de la piedra que le arrojó Margarita. Las líneas quinéticas reflejan la trayectoria de la piedra que da en la cabeza rebotando hacia arriba, el dolor lo identificamos con el signo de las estrellas (ver las estrellas) y el TOC es la onomatopeya que identifica el ruido que hace la piedra al impactar con la



Imagen 2.2
The Captain and the Kids



Imagen 2.3
Mariquita Terremoto
Revista Espinaca N.º 14 - Julio 1941

cabeza del agente de la ley.

En el cómic las viñetas no reflejan generalmente un solo instante, sino que comprimen una duración determinada en el tiempo. Siguiendo con la *imagen 2.3*, el cuadro sintetiza varias acciones, la trayectoria de la piedra, el dolor del policía y el mate cayendo a causa del impacto de la piedra.

En estos primeros trabajos de Breccia las normas y convenciones del cómic fueron plenamente utilizadas. Aunque era solo el comienzo de una prolífica carrera artística, él había absorbido con gran facilidad este lenguaje de expresión.

En 1941 realizaba además las tapas para *TIT-BITS*. En esta etapa se dedicó a aprender a dibujar, porque carecía de estudios académicos; "(...)yo copiando, intentando, sufriendo, como hacen todos, siempre cuesta aprender a dibujar; y se trata de hacer esto o seguir en un matadero rasqueteando tripas hasta morir (...)". Recién a los treinta años consideró haber logrado un aceptable

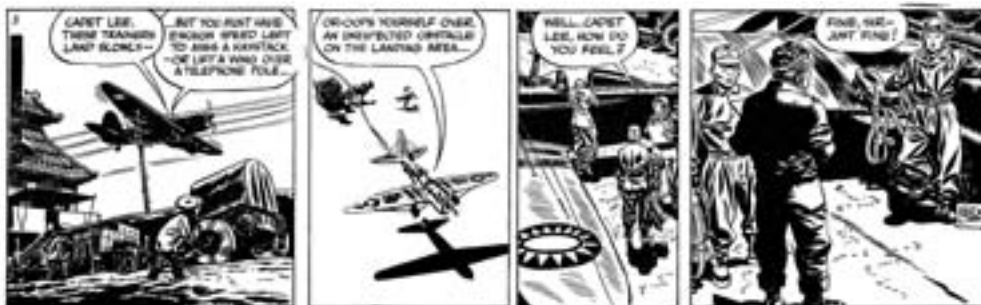


Imagen 2.4
Terry y los Piratas

manejo de la figura humana y el dibujo.

EL VENGADOR – una especie de *BATMAN*, que se publicó unos meses antes al personaje de Bob Kane – fue otro de sus primeros trabajos. En esos tiempos todavía no había guionistas, y Alberto Breccia se encargaba de realizar los guiones y los dibujos. En *EL VENGADOR* el trazo era un poco más fluido y

modulado. El parecido con los trabajos de Caniff empezaba a ser visible, aunque su documentación no era tan prolífica como la del maestro americano. En la *imagen 2.4* de Caniff, el dibujo era mucho más detallado, mientras que en el de Breccia la imagen era más descuidada (*imagen 2.5*). Los ángulos con que enfocaba cada viñeta eran más ricas y osadas, la estructura y detalle del avión nos revelaban un estudio más profundo sobre el mismo. Por último la indumentaria, la forma de trabajar los pliegues y el claroscuro mostraban un manejo de mucha más calidad del que hasta ese momento había podido mostrar Breccia. Sus personajes estaban realizados con un débil trazo,



Imagen 2.5
El Vengador

solo delimita la forma, sin enriquecer al dibujo. Breccia no contaba hasta ese momento con la seguridad y maestría que plasmaba Caniff en cada uno de sus trabajos.

El primer cuadro dedicado al nombre de la historieta, *EL VENGADOR*, y el título de la aventura, *El dragón Escarlata*, por debajo hay una pequeña reseña de

lo acontecido en la última entrega. Los cuadros pequeños y abundantes, la división característica y más tradicional de la lámina –y también la más difundida en los primeros años- aquella que aparece en cuatro tiras con idéntica altura, cada una de las cuales estaba libremente dividida en su interior en dos o tres viñetas. Se prestaba cierta atención, en este caso, a que las líneas de división verticales entre las viñetas no coincidiesen, tratando de evitar un efecto de retícula. Como habíamos observado anteriormente, el dibujo no este especialmente rico, Breccia se delimitó a delinear cada figura, sin realizar grandes estudios sobre los pliegues ni los claroscuros, esto se puede ver en las cortinas o en la capa del héroe. Viendo en detalle la *imagen 2.7* observaremos que el avión de Breccia carece de detalles, él solo describe con pocos recursos al avión, podemos identificarlo como tal, pero no mucho más, mientras el de Caniff (*imagen 2.6*) reboza de detalles, representa los tensores de los alerones, los escudos, la hélice representada con líneas quinéticas. Este conjunto de detalles los llevo a cabo un trazo seguro, con diferentes valores de línea.

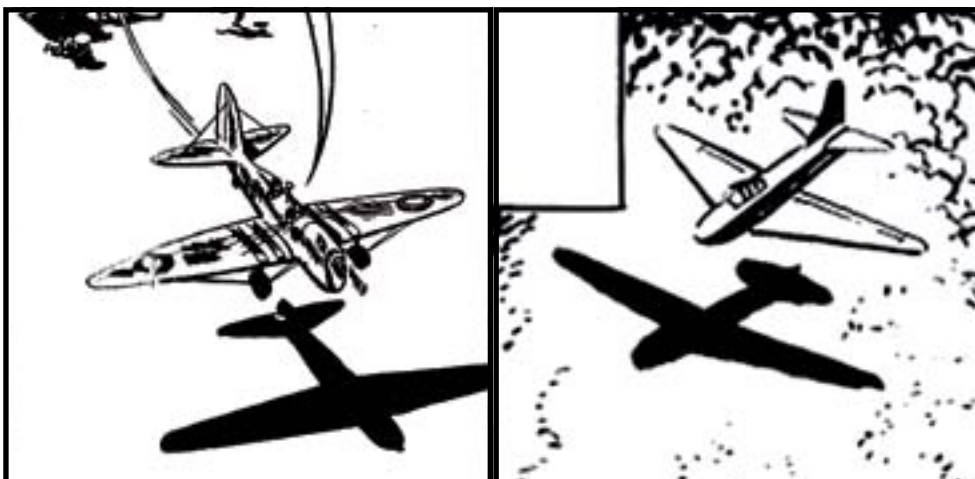


Imagen 2.6
Terry y los Piratas

Imagen 2.7
El Vengador

Son los primeros trabajos de una extensa carrera, y por aquella época solo tenía 22 años. Con *VITO NERVIO* llegó a plasmar un nivel técnico y creativo mucho mayor, alcanzando la destreza necesaria para llegar a estar entre los mejores dibujantes de historietas argentinos.

No quiero terminar este capítulo sin analizar los pasos que realizaba antes de entregar un trabajo a imprenta.

Primero planteaba y dibujaba todas las viñetas a lápiz para luego entintar lo realizado. Corregía las imperfecciones con tempera blanca y en algunos casos recortaba dibujos realizados en otra hoja, pegándolos sobre la parte que no llegaba a las expectativas del autor. En la viñeta número diez, donde vemos el hangar y los aviones, la viñeta fue pegada posteriormente. Todas estas imperfecciones que solo se pueden ver en el original, desaparecen cuando la hoja era impresa en offset.

El tercer paso era darle color a la página; para esto Breccia utilizaba una hoja ya impresa en negro la cual colorea con tempera. La forma de pintar no era muy cuidada, con muy poco valor plástico. Era solo un complemento para aumentar el atractivo a la hora de la venta. Cuando todo era impreso en cuatricromía, el aspecto era como el proceso de trabajo descrito en la siguiente hoja.



En esta página podemos apreciar el trabajo realizado por Breccia en tinta.



Luego colorea con tempera una copia del entintado



El entintado y el color son impresos en conjunto obteniendo este aspecto final



EN BUSCA DE UN ESTILO

CAPÍTULO

3

EN BUSCA DE UN ESTILO

Podemos decir que el estilo es la conformación y persistencia de un cierto lenguaje formal a través del tiempo, como una supracategoría del hacer, es un sello personal de la persona que lo crea y lo conserva como suyo. El estilo encierra una carga profunda indiscernible a simple vista de la personalidad que lo produce y esa personalidad, la del artista, tiene el privilegio de captar necesidades y darles respuesta, como si el artista se moviera en un campo magnético específico en el cual esas ondas recibidas solo por él pueden ser traducidas a un cierto código de signos, que se entrelazan en un cierto y determinado tipo de mensaje.

Antiguamente las artes eran comprendidas como un conjunto cerrado y definido, hoy la vida moderna da cuenta de la enorme cantidad de productos sociales que conllevan en su funcionalidad el plus de lo artístico fundido inextricablemente en su constitución.

El cómic reúne todos los conceptos que definen al arte moderno: es original, fusiona varios medios expresivos o artísticos, plantea niveles técnicos y plásticos de gran complejidad. ¿Entonces por qué no es valorado como un arte artístico en sí. Seguramente su masividad, en muchos casos su liviandad temática y visual, muchas veces su falta de independencia del encargo

recibido, porque en el arte moderno se valora sobre manera el valor subjetivo de la obra, hacen que pierda la atención y el valor que muchas veces merece.

En esta etapa Alberto Breccia buscó su identidad creadora, si bien Breccia buscó en sus diez primeros años alcanzar un estilo propio, no se despegó de la influencia constante de Caniff, y su tarea creativa no puede ser catalogada en estos momentos por los más puristas como arte, siendo subvalorada a artesanía o simplemente a un medio publicitario para el esparcimiento. En sus comienzos, hasta lograr alcanzar su primera etapa de madurez, Breccia buscó perfeccionar sus técnicas en el dibujo a lápiz y su posterior entintado.

Dibujar es, pues, elegir entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar el objeto. Cada dibujo es así el resultado de una selección de características consideradas importantes en detrimento de otras. Saber dibujar no es solamente saber crear unas imágenes que se asemejan a ese objeto; también, y sobre todo, saber crear unas imágenes que subrayen los aspectos del objeto que son importantes para el discurso que se quiere hacer. Pero el objetivo no es únicamente crear imágenes semejantes, sino crear imágenes eficaces, es decir, imágenes donde se den importancia a los aspectos justos de los objetos en el momento preciso.

Si se quiere entender el porqué del uso de una determinada forma en vez de otra, es preciso entender qué tipo de sensaciones quiere producir ese cómic, ya que Breccia va más allá del simple efecto, ya que la forma es siempre la expresión material del contenido. La línea pura es en general más inmóvil que la modulada, mientras que esta última es más dinámica que la pura.

El pincel se introduce porque con su uso, es posible obtener líneas curvas más suaves y fondos en negro más extensos, modular la línea de contorno (gruesa o fina, curva o quebrada, etc.) que es determinante para el efecto que quiere

producir. Establecer las diferencias entre las diversas modulaciones de línea nos pone en condiciones de entender algunas características fundamentales de las imágenes: entre ellas, su dinámica o estática, los efectos infantiles y los pictóricos. Lo mismo se puede decir en lo que se refiere a la configuración. La ausencia o presencia de relleno, el uso del negro y de la trama y no de sombreados, la densidad o la dilatación de los rellenos, son todos aspectos que el lector puede observar fácilmente y le ofrecen indicaciones preciosas sobre cómo se crea el efecto emotivo y narrativo general, aplicadas a la imagen única de la ilustración y a una viñeta, entre las demás, del cómic.

No es que la imagen sea en sí menos real que la realidad (la hoja de papel y la tinta, y las formas así compuestas son absolutamente reales), sino que la imagen es un signo de realidad, es una realidad que remite a otra realidad. ¿Qué hay de menos? Naturalmente una infinidad de cosas, entre otras, la tridimensionalidad, el color, el movimiento, y un número infinito de detalles. ¿Y qué hay de más? Bueno, por ejemplo, una serie de líneas negras que forman el contorno, que en la realidad no existen, un cierto modo de sesgar la imagen en su conjunto sin correspondencia con la realidad, y un reconocible "estilo del dibujante", cosa que no posee ningún hombre real. ¿Pero con todas estas diferencias cómo reconocemos el busto de un hombre en ese conjunto de líneas que constituyen la imagen? La imagen reproduce algunas características del objeto real en la manera en que normalmente lo percibimos. Reproduce por ejemplo (por medio de las líneas) los contornos y las sombras, y a pesar de que éstos sean sólo una pequeña muestra de los aspectos que percibimos, son evidentemente suficientes, en un contexto adecuado, para darnos una idea de la figura. La masa en general, gusta de una imagen hiperrealista, donde ver las virtudes artesanas del dibujante, construyendo rápidamente la imagen que el dibujante quiere representar. Los instrumentos que hemos considerado (plumilla, pinceles, rapidograph y rotuladores negros, y el material de

tramas móviles negras) producen el denominado dibujo a "pluma", de fácil reproductividad con los medios tradicionales y de bajo coste de impresión: se trata de los instrumentos más usados en la historia del cómic.

Los dos personajes que llevaron a Alberto Breccia a su consagración pública y comercial fueron de índole recreativo sin lugar a dudas, uno para chicos *PANCHO VILLA* y el otro de aventuras *VITO NERVIO* para lectores de más edad. Este último lo realizó durante doce años, publicados en la revista semanal *PATORUZITO*.

La década del cuarenta comenzó sin grandes cambios, en el catálogo de la Primera Bienal Mundial de la Historieta¹ (1968), realizada en el Instituto Di Tella², remarcaba que "el panorama y los nombres de la década anterior continuaron sin variantes hasta 1945. Hasta ese momento primaba la cantidad sobre la calidad, sin poderse despegar de los modelos norteamericanos, donde los dibujantes se tenían que amoldar a los estrechos márgenes de entrega y el estilo por encargo".

El 11 de octubre de 1945 apareció el primer gran semanario de aventuras, sin tener que apelar a personajes extranjeros, *PATORUZITO*, el cual marca una nueva etapa en el cómic argentino. Creado por Dante Quintero, *PATORUZITO*, surgió como una figura para un público más infantil que el ya popular

1 - Primera Bienal Mundial de la Historieta: En la Argentina de los años sesenta, se verificaron algunos gestos significativos desde instituciones representativas de la vanguardia del campo del arte para otorgar legitimidad a la historieta. De estas acciones, alcanzó mayor notoriedad pública la Primera Bienal Mundial de la Historieta, organizada por la Escuela Panamericana de Arte y el Instituto Torcuato Di Tella, que contó con el apoyo de difusión y de crítica de la revista "Primera Plana" -medio significativo para la conformación de públicos en aquella década-.

2 - Instituto Di Tella: es un centro de investigación cultural sin fines de lucro de la Argentina. Fue fundado el 22 de julio de 1958 por la Fundación Di Tella, en homenaje al ingeniero italo-argentino Torcuato Di Tella. En sus inicios albergó a las vanguardias del teatro, la música y la pintura. Allí dieron sus primeros pasos artistas luego consagrados. Su actividad marcó una nueva era en el arte local. Posteriormente el centro fue ampliado para abarcar todas las ciencias sociales con el objeto de apoyar la investigación social. Los centros de Arte y Música fueron cedidos al gobierno argentino por problemas económicos en mayo de 1970. Desde el 2006, desarrolla tareas de investigación y asesoramiento en Economía y Ciencias Sociales. La Biblioteca del Instituto Di Tella es una de las más prestigiosas de América Latina en el campo de las ciencias sociales. Su acervo bibliográfico es de 60.000 volúmenes y mantiene una hemeroteca de 1.400 títulos nacionales y extranjeros.



Imagen 3.1
Patoruzito N.º 405
6 de Agosto de 1953

PATORUZÚ, también del mismo autor. Las tiras de *PATORUZITO* eran dibujadas por Tulio Lovato, con guiones de Mirco Repetto. Fue editada por el sindicato editorial Dante Quinterno (que publicaba la revista *Patoruzú* desde 1936). "El *Patoruzito*" (como era popularmente conocido), fue una formidable revista de aventuras que marcó, en la inmediata pos-guerra, nuevos rumbos para la historieta argentina. Desde un principio la revista presentó un nuevo modelo en el que predominaba la imagen y la acción por sobre el texto, que era el fuerte de las revistas publicadas hasta entonces. Grandes nombres de la historieta se dieron cita en aquellas páginas memorables, seguidas con fervor por lectores de todas las edades, aunque los chicos eran su público más fiel. En esencia, era una publicación de narraciones de acción pura.

El primer encargo que recibió Breccia para el semanario es *JEAN DE MARTINICA* y pronto llegó su primer gran hito, cuando comenzó a dibujar las aventuras del legendario detective argentino *VITO NERVIO*. El personaje fue una creación del dibujante Cortinas y del guionista Mirco Repetto. La serie, de gran éxito, es absolutamente tributaria de la aventura folletinesca tan en boga por aquellos años. Breccia se encargó de este personaje por más de una década, junto a Leonardo Wadell en los guiones. Fue inevitable para la época la influencia de Milton Caniff en muchas de sus páginas, pero durante estos años, el estilo del maestro se fue forjando (enrareciendo su estilo progresiva y lentamente) alejándose cada vez más de sus primeros y más evidentes referentes. Hasta el momento, Alberto Breccia trabajaba para pequeños proyectos, su técnica dibujística mejoraba. El encargo de dibujar a *VITO NERVIO* le sirvió para poder tener una constancia de producción que le permitió lograr el estilo plástico buscado.

Desde 1945 hasta 1962 fue un semanario, cambiando varias veces de tamaño. En general, todas las historias de la revista concluían con el inevitable "continuará", que trasladaba la acción hasta la semana siguiente. Luego se transformó en mensual, cambiando nuevamente su formato, entregando sólo historias completas y dando mayor cabida al material extranjero hasta, finalmente, desaparecer. Es de destacar que las portadas de la revista "Patoruzito" eran desde el primer número muy atractivas, a pleno color, dibujadas por Dante Quintero y su equipo.

Como revista hay que resaltar que, desde su primer número, la acción tomó como medio de expresión las páginas del semanario. La intrépida Connie de Frank Godwin, la epopeya de Rinkel el Ballenero de Tulio Lovato y, sobre todas, la gran creación aventurera de la década: Vito Nervio, el detective porteño de Repetto y Cortinas primero y Wadel y Breccia después. También estuvieron A la Conquista de Jastinapura, de Cortinas, y la reimpresión de Hernán el Corsario, de Salinas.

Pero el aporte más importante de Patoruzito a la historieta argentina estuvo en sus tiras cómicas. A la del indiecito se sumaron Etta Kett (Paul Robinson), Little Iodine (Jimmy Hatlo), El Gnomo Pimentón (Blotta) y las magistrales Mangucho y Meneca (Battaglia) y Langostino (Ferro).

Cuando los ritmos de vida cambiaron, la revista Patoruzito se hizo mensual y cambió su formato, entregando sólo historias completas y dando mayor cabida al material extranjero. Comenzó a publicar Flash Gordon y Rip Kirby, ambas del maestro Alex Raymond, Capitán Marvel Jr., Charlie Chan de Andriola, Robin Hood y Phantom Stranger de la DC/National y finalmente desapareció.

VITO NERVIO

Narrativamente se colocó en la línea de la más pura acción, desde su número uno, las páginas se llenaron de movimiento, ritmo, plasticidad, narrando en cada una de las páginas una historia diferente. La revista semanal comenzaba con *LANGOSTINO*, el navegante independiente, y se continuaban con el joven *CAPITÁN MARVEL* y sus aventuras vertiginosas, *RINKEL* el ballenero y sus aventuras entre mares y pólvora, *IRA IMPLACABLE*, una historia en la selva realizada por un Raúl Roux. Ya en la plenitud de sus posibilidades expresivas, *VITO NERVIO*, tal vez el primer gran personaje de la historieta seria, representaba a un agente secreto porteño que tenía algo de Gardel; el *GNOMO PIMENTÓN* y sus polvos mágicos. Y después llegaba la doble central a todo color con el pequeño gran cacique, *PATORUZITO*, *ETTA KETT* lo continuaba, una historieta basada en planchas dominicales de Paul Robbins. *JUZGUE USTED*, otra producción norteamericana que daba pistas para que los lectores descubrieran el caso y *Rogelio el conquistador* (Buck Rogers), y muchos más... El sindicato de Quinterno no solo trabajó con dibujantes de la Argentina, la olgura económica que poseía por ese entonces le permitió encargar trabajos a dibujantes



Imagen 3.2
Vito Nervio

extranjeros como José Grau, quien dibujó *CURRO BRAVO* por cinco años para la revista. Este personaje daría lugar un año más tarde a uno de sus personajes más carismáticos: *JUAN LEÓN*, publicado por *EDICIONES TORAY* en 1954. Eran veintitrés personajes en acción. Veintitrés capítulos semanales de los héroes más diversos que, hasta entonces, se hubieran encontrado en una revista de historietas.

La página 12 y 13 correspondían a *VITO NERVIO*, el detective porteño, el valiente del jopo³ engominado. Mucha acción y hermosos caracteres, fueron los ingredientes de esta historia detectivesca. Los guiones iniciales fueron de Mirco Repetto y los dibujos de Emilio Cortinas.

Cortinas-Repetto realizaron la historieta solamente durante el primer año y en ese período aparecieron algunos personajes fundamentales del strip, como Madame de Zabatt. Con ella comienza uno de los ingredientes más fascinantes de *VITO NERVIO*. El Bien se enamora del Mal.

3 - **Jopo**: Jerga argentina que describe al tipo de peinado voluptuoso al frente del cabello.

Leonardo Wadel

Era un prolífico traductor que dominaba seis idiomas, en poco tiempo, se convirtió en un escritor consumado que realiza cientos de traducciones y guiones para pequeñas editoriales.

Se inició como guionista en *MUSTAFÁ* con *KHAM*, *EL HOMBRE MISTERIOSO* y colaboró con *POLOLO*. Fue traductor y director del suplemento de historietas del diario *PREGÓN* hasta su cierre y luego escribió cientos de guiones para pequeñas editoriales, para una de las cuales dirigió *ROJINEGRO*. Por fin recaló durante diez años en *PATORUZITO*, donde entrega lo mejor de la producción: *VITO NERVIO*, "A la conquista de Jastinapur", "Turbión" y otras. Leonardo Wadel fue el Director de Redacción de *PATORUZITO* al tiempo que Dante Quintero era el Director general y el Director editorial. La fórmula de la revista contenía dinamismo, mucha aventura, humor y delirio a mares, todo ello condensado en el vocablo "continuará" que mantenía el suspenso de la trama y de la acción de cada historieta en expectativa hasta el próximo número. Luego de colaborar con editoriales extranjeras en los sesenta, dirigió las revistas *FABIÁN LEYES* y *EL HUINCA*.

En 1946, Cortinas partió a Uruguay, su patria, para radicarse allí definitivamente. Y Repetto estaba demasiado absorbido por la infinidad de tareas que realizaba en la editorial de Dante Quinterno. Se impuso, pues, buscar una nueva dupla que reemplazase a los autores originales. El guionista fue Leonardo Wadel, y tras una selección rigurosa, se decidió que el dibujante fuese Alberto Breccia, porque era capaz de copiar muy bien el estilo de Cortinas. La historieta, dibujada ya por Breccia, continuó siendo firmada por Cortinas durante un tiempo. Finalmente, la editorial asumió el cambio y permitió que el nuevo guionista y el nuevo dibujante firmasen su obra. Hasta 1960 se publicó en *PATORUZITO* episodios de *VITO NERVIO* firmados por Repetto y Cortinas.

Doce años fueron los que ligaron a Breccia con el detective, y el trabajo con Wadel, a quien admiraba, *"yo diría que mi obra empieza un poco con Vito Nervio, que era lo más coherente que hasta entonces había hecho (mientras que lo anterior habían sido tiros en al aire, para comer) y que dibujaba con guiones de Leonardo Wadel para PATORUZITO*. Misteriosos asesinatos en la mejor tradición de Agatha Christie y peligros insospechados en los más remotos parajes, desde Australia hasta Alaska, dibujados cada vez mejor por un artista que progresaba en su técnica con cada hoja.

Su cómic era de estilo americano muy influido por Caniff. Si buscáramos un paralelismo en la pintura, nos recordará mucho a la obra de Liechtestein, línea modulada que representa con claridad a los personajes, los que son plasmados con el canon de belleza surgida en los cómics americanos. Las viñetas pequeñas y dispuestas en línea, los aspectos básicos de la estructura de un comic eran atendidos para que el lector tenga una clara y sencilla lectura de la historia. La plancha de tres tiras se convirtió en un hecho difundido con el advenimiento del álbum de historietas, a finales de los años treinta. Es preciso pensar que antes de las láminas de cómic, estos eran publicados en

periódicos, y por tanto a toda página o, en el peor de los casos, en formato tabloide, lo que significaba tener un gran espacio a disposición. El álbum de historieta en cambio tenía tradicionalmente un formato de unos 26 por 17 centímetros, poco más que un cuaderno. Continuar con láminas de cuatro tiras habría significado hacer minúsculas las viñetas, con la consiguiente pérdida de claridad y eficacia.

Vito Nervio nos recuerda a *DICK TRACY*, sobre todo de perfil. Apodado “el detective gaucha”, al poco tiempo se convirtió en un investigador con fama internacional, que resolvía casos en la Argentina, en Europa, también en otros escenarios propensos a la aventura, como Egipto, Oriente o el Ártico. Invariablemente volvió a “*la patria querida*” y -tal como se lo representó- ya desde el barco se pregunta “*cómo estarán Corrientes, la Avenida Callao, Cabildo o Santa Fe y la Plaza Francia y Palermo*”, y hasta se apuró en saber si al Obelisco no se le cayó ninguna laja, referencias continuas a edificios y calles emblemáticas de Buenos Aires.

Quando Vito Nervio estaba en Buenos Aires, se comportaba como un inglés, serio y refinado, pero en cuanto cruzaba las fronteras se convertía en un argentino nostálgico, capaz de enamorarse de “*la malvada*” como pasaba en los viejos folletines.

“*El demonio con faldas*”, bautizó Nervio a esa enigmática mujer, hábil con las armas y



Imagen 3.3
Dick Tracy

con los hombres: “*Madame de Zabatt*”, jefa de la temible banda delictiva “*Triángulo Verde*”, uno de los ingredientes más interesantes de la tira. Siempre encapuchada, recién en el número 21 de la revista, Cortinas la dibujó con el rostro al descubierto. Y entonces se reveló lo que ya los lectores –y el propio Vito- intuían: Madame Zabatt era una mujer hermosa. Elegante, de pelo enrulado, labios pintados y una belleza con dejo oriental, se volvió más parecida a las muchachas de Caniff con el trazo de Breccia. El Bien se enamora del Mal. Él debió luchar contra ella, pero agradecía al cielo cada vez que sabía que había conseguido huir. Ella debía atarlo para llevar adelante sus planes, pero era feliz cuando sus subordinados fallaban los disparos.

El mecanismo que aplicaba el detective para resolver los casos era el del policial clásico. Sus razonamientos eran tan impecables como su traje que –en la época de Repetto-Cortinas- sobrevivió intacto, aún en las peores circunstancias. En esos primeros tiempos Nervio actuó acompañado por Martín, que tenía la conducta de un adulto pero la estatura y el aspecto de un niño. El investigador se presentaba como un duro y también en eso se asemeja a *DICK TRACY*.

Con Breccia y Wadel las aventuras se alargaban; el detective cambió de compañero y también de ropa. Además, comenzó a notársele el paso de los años; la cara tenía más marcas y perdió su tinte adolescente. La estructura de las viñetas mantenían las características tradicionales ya nombradas en el capítulo anterior, página dividida en cuatro tiras de idéntica altura, cada una de las cuales está libremente partida en su interior en dos o tres viñetas, presentando líneas de separación verticales entre las viñetas no coincidentes. El espacio seguía siendo limitado, al ser dos páginas por semana, la historia debió mantener al lector en constante tensión.

Todavía la imagen no imponía la jerarquía suficiente para hacerse entender, la imagen estaba subordinada al texto, y el monólogo teatral en que el

personaje expresa en voz alta sus propios pensamientos, fue el elemento más utilizado para comunicarse con el público. Siglos de tradición teatral nos ha habituado a encontrar este comportamiento del todo natural a condición de que uno se encuentre en el lugar adecuado, es decir, en el teatro, mientras que supondríamos muy extraño que alguien se comportara así de verdad.

Si nos remontamos a los primeros trabajos de Alberto Breccia, por ejemplo *EL VENGADOR*, observaremos que a pesar de que la técnica es claramente inferior, los cuadros carecían de la abundancia de texto que se destaca en *VITO NERVIO*. Este cambio surgió con la aparición de los guionistas. Hasta la década anterior, las historietas eran realizadas enteramente por los dibujantes, desde el guión, hasta el rotulado. Los dibujantes remarcaban sobre todo el valor de la imagen, desarrollando una visión gráfica de la acción, con ritmo y armonía. Esto cambió con la aparición de los guionistas, quienes fueron solicitados por la urgente necesidad de apurar los tiempos de entrega para la producción editorial y estandarizar las series. Los bloques de texto aumentaron desmedidamente y la imagen quedó relegada a un segundo plano.

A pesar del inconveniente del texto, el trabajo de Breccia ganó en plasticidad y gracia en los movimientos de los personajes. Con *VITO NERVIO*, Breccia comenzó una forma de encarar a los personajes que nunca dejó de lado, el héroe o personaje principal, fue representado con pocas líneas de expresión, simple y esquemático, mientras los personajes que lo rodeaban, especialmente los villanos, abundaron en detalles de expresión tornándose más complejos la caracterización de los rostros.

La forma de encarar a los personajes de esta obra, fueron desarrollados con los cánones que regían en el cómic americano de aquellos tiempos. El héroe alto, de buen aspecto, atlético y elegante. Si bien se diferenció en la forma de

trabajar la línea, mucho más angular en la de Caniff, el personaje argentino se asemejó al norteamericano (imagen 3.4 y 3.5).



Imagen 3.4
Terry y los Piratas



Imagen 3.5
Vito Nervio

Comparando estas imágenes se observa la similitud en el manejo de la utilización de la línea, algo modulada, limpia y sintética, no sobra ni falta nada. Ninguno de los dos utilizó la trama, simplemente se limitaron a desarrollar la imagen con una efectiva economía de recursos. Pero Breccia no utilizó únicamente estos cánones en el personaje principal, en los femeninos también, haciendo de ellas un reflejo del ideal sexy de la mujer. Mucha curva, labios bien marcados y unos ojos felinos que podían volver loco a cualquier hombre, fiel representación a las chicas pin-up (imagen 3.6 y 3.7).



Imagen 3.6
Terry y los Piratas



Imagen 3.7
Vito Nervio

El paso del tiempo, hizo que Breccia ganara confianza, técnica y destreza, lo que le permitió introducir nuevos matices a su creación, marcando diferencias con los cómics americanos, tal como el paso del tiempo. A Nervio se le empezó a notar los años que iban pasando, pero seguramente lo más significativo fue que el detective no mantenía siempre el aspecto arreglado e impoluto. Mientras en Norteamérica el héroe mantenía su figura siempre impecable, pasara lo que pasara, de quasi dios, a Vito Nervio le crecía la barba, se le rompía la ropa o se despeinaba (imagen 3.8 y 3.9). Para aquellos tiempos era algo realmente innovador, trayendo al héroe a una representación más terrenal.



Imagen 3.8
Terry y los Piratas



Imagen 3.9
Vito Nervio

En la *imagen 3.10* extraída de *PATORUZITO*, publicada el 4 de noviembre de 1954 vemos una página de cuatro líneas, dividida en tres cuadros por fila (modo tradicional de plantear la página).

El corte espacial y temporal que podemos observar en el cuadro número once de la *imagen 3.10*, existía antes de la fotografía, en las artes visuales. Pero con el nacimiento de la fotografía recibieron una nueva luz. Queda claro que el encuadre sustrae a una imagen: todo aquello que queda fuera de sus bordes. Pero es preciso tener presente que al eliminar ciertos objetos, o unas figuras, al dejarlos fuera se eliminan asimismo la correspondencia que tienen con ellos los objetos.



Imagen 3.10
Vito Nervio - Revista Paturuzito N.º 470 - 4 de noviembre de 1954

La fotografía nos ha hecho conscientes de la existencia de todos esos momentos intermedios que nuestra atención descarta y nos ha proporcionado de este modo la posibilidad de entender porqué ciertas selecciones de representación de expresiones y movimientos son más eficaces que otras.

Aunque las imágenes de los cómics no son en absoluto instantáneas, en ellas no solo se representa un instante, sino la duración completa de una acción. Esta posibilidad, permite al cómic una expresividad mucho mayor que la de las imágenes tradicionales y la fotografía. Un movimiento o toda una escena pueden caber en una sola imagen y es en este caso, lo que hace Breccia en este cuadro. En la siguiente escena, los protagonistas ya llegaron a su destino, entre cuadro y cuadro, el espectador une la transición entre las dos imágenes. Al hablar de la reproducción del movimiento a través de la profundidad y de la instantánea, se trata de la diferencia entre lo que denominaba tiempo (o duración) representado por una imagen y tiempo (o duración) contado. El tiempo representado por una instantánea fotográfica es siempre un instante, pero ese instante puede contar algo mucho más largo. La instantánea que capta el momento en que una pelota entra en la red, mientras el portero está en vano suspendido en el aire y el goleador sostiene la pierna tensa en el movimiento iniciado, representa sólo y exclusivamente ese instante de tiempo, ese instante retenido por el clic del fotógrafo; dice dónde se encontraba el portero un momento antes y dónde acabará un momento después, dice que dentro de un momento los jugadores del equipo que marca estarán exultantes de alegría, probablemente abrazando a su autor, y demás. En suma, un solo instante representado cuenta toda su prolongación.

Como hemos visto en el análisis, la acción es constante, pero el texto es indispensable para seguir el hilo de la historia. Los dibujos acompañan el texto sin agregar otro tipo de interpretación, signo o incógnita. Todo está simplemente puesto para que el lector pueda leer, retener y comprender sin

esfuerzos la aventura. No olvidemos que la publicación era semanal y que el artista disponía de una o dos páginas. Las estructuras macro narrativas vivía de su vida de cada semana. Cada semana renacía completamente nueva, sin ninguna memoria, más que vagamente temática, de su hermana de la semana anterior. La distribución del cómic en columnas determina o no a fondo la estructura de la anécdota. Los autores inducen al lector a situarse en el clímax de la acción en el undécimo encuadre, precisamente para alimentar en el lector la espera del siguiente episodio (y por consiguiente, la "demanda" comercial). Por otra parte, obligado a reemprender la narración al cabo de una semana el autor se ve impulsado a proponer situaciones y personajes estándar precisamente para poder ofrecer al lector puntos claros de referencia sin exigirle un esfuerzo de memoria. Si el personaje se delinease a través de la acumulación progresiva de detalles infinitesimales, no lograría que el lector retenga tantos detalles, y quedaría disuelto en una serie de impresiones no unificables. El único auxilio que el lector recibe, radica pues en el empleo de estándares reconocibles. Para no perder la atención del lector, el cambio de ritmo es constante, explosión del avión, frustración por la pérdida de pruebas, encuentro de huellas para seguir la pista, fin de las mismas, nueva pista encontrada en una carta, búsqueda del escondite de los espías. Si bien parece mucho, esto solo pasa en una página. Un sube y baja de emociones, aprovechando al máximo el poco espacio disponible. La elección del planteo gráfico está ligada además a la elección del tipo de encuadre a privilegiar; y con un estructura de este tipo, corresponde la forma vertical de la viñeta acentuando las figuras enteras y los planos medios.

Hasta ese momento Breccia se dedicó a ilustrar cada viñeta sin agregar algún elemento plástico que aportara mayor significado al texto, prueba de este hecho, es que si leyésemos el texto sin mirar las imágenes, comprenderíamos

igualmente lo que está sucediendo, mientras que tendríamos muchas dificultades para entenderlo a partir de las imágenes sin el texto. Este dominio del texto narrativo determina un efecto de ilustración: el efecto es una consecuencia. Cada imagen es oportunamente elegida para ilustrar de la mejor manera posible el texto que acompaña. Y por lo tanto, he aquí los encuadres descriptivos, la ambientación expresiva de las imágenes como barroco comentario, la ausencia de viñetas de fondo, características de las situaciones de lectura rápida y dinámica del cómic, pero inútiles en presencia de un texto escrito con una función primordial

Una entrevista realizada a Breccia en los años ´40 en la revista “Atelier de los grandes dibujante Argentinos” en la que describió su forma de trabajo.

P: ¿Cómo marca la historieta?

AB: Primeramente leo varias veces el argumento hasta “ver” las escenas. Una vez obtenido esto realizo varios bocetos en los que busco los enfoques que den variedad y secuencia a las escenas. Estos bocetos los realizo en forma sencilla y, lógicamente, sin un acabado a fondo, cosa que efectúo recién cuando estos bocetos me han satisfecho plenamente, no sólo mi punto de vista de dibujante, sino también a las exigencias de la historieta. Para alcanzar este punto para el cual muchas veces debo recurrir al modelo vivo, suele ser necesaria una documentación previa de ambientes, vestuarios, armas, decorados, etc.



Imagen 3.11

Alberto Breccia bosetando con modelo
Revista Atelier de los dibujantes y pintores argentinos - Junio de 1957

P: ¿Cómo crea los personajes?

AB: Cuando se trata de una historieta nueva, o una nueva serie de Vito Nervio, voy imaginando los personajes al leer el argumento, ajustándome en un todo a la psicología de los mismos, según las indicaciones del guión; pero aplicando ciertos cánones que considero ciertos imprescindibles como palanca del éxito, no ya del éxito personal del dibujante, sino de la historieta en la función periodística que cumple.

En este caso, trato siempre al crear nuevos personajes, que éstos tengan algún rasgo, ya sea natural (fisonómicos) o artificiales (en el vestir), que los caracterice, los distinga y los haga recordar. A veces un toque grotesco realza el carácter siniestro de un personaje; por ejemplo el sombrero europeo contrastado con la vestimenta típicamente oriental del doctor Wong; el monito sobre el hombro del enano Mosquin; los ojos hundidos, simulando cuencas y el eterno cigarrillo de El Rata; el traje de malla de Van Kranach; el cabello y la expresión cínica de Totón el lanza cuchillo y la expresión simiesca del carcelero jorobado.

P: ¿Cómo consigue tantos movimientos distintos?

AB: Tácitamente esta pregunta está contestada en el rubro correspondiente al marcado de la historieta. Sin embargo, volveré a insistir sobre el particular que, por la cantidad de cartas recibidas interrogándonos, parecen ser el “punto vulnerable” de infinidad de amigos aficionados.

Aparte de realizar continuamente –y fuera del trabajo habitual de la historieta- bocetos y más bocetos en los que dibujo los movimientos más inverosímiles, utilizo, por lo general el modelo vivo. Es lo que da resultados más positivos. Desde luego que en una historieta de proyección fantástica, el dibujante debe

exagerar –pero con noción de proporción- los movimientos naturales para alcanzar ese “tono” de elasticidad y dinamismo que tienen los personajes de historieta.

P: ¿A qué tamaño trabaja?

AB: Otra de las cuestiones que más preocupa a quienes han tenido la gentileza de escribirme en busca de consejo u orientación profesional, es la del tamaño a que se deben dibujar las historietas.



Imagen 3.12
Alberto Breccia y Vito Nervio

Creo que la forma más eficaz de contestar a esta parte del cuestionario es publicando en estas páginas uno de mis dibujos al tamaño natural en que los ejecuto. En general conviene trabajar en un tamaño algo mayor al que ha de salir publicado, por cuanto, al ser reducido éste en el grabado, desaparecen de las pequeñas imperfecciones de la pluma al trazar la línea.

Su técnica era la siguiente:



Breccia, leía el guión, luego lo hacía por segunda vez y visualizaba sus ideas en unos bocetos, que en muy pocas oportunidades sufre luego modificaciones.



En base a estos bocetos hacía posar a sus modelos buscando siempre el enfoque que a su criterio fuese el más efectivo y mostrara de primera intención la acción de la escena. Su ayudante Ballesteros, era el que posaba como Vito Nervio.



Mientras sus modelos se colocaban en la posición que él les indicaba, Breccia se situaba con un pequeño tablero en el ángulo que deseaba enfocar la escena, y dibujaba rápidamente las figuras, teniendo en cuenta las particularidades de la vestimenta, las luces y sombras que se generaban en esa acción.



Luego, trabajaba más cuidadosamente a lápiz las escenas, que habían sido rápidamente bocetadas, dibujando todos los detalles, incluyendo el escenario.



Pasaba a tinta los cuadros. En este caso empleó la pluma, rellenando los negros con pincel. Cuando todo estaba completado, pasaba la tira al rotulista.

PANCHO LÓPEZ Y OTROS RELATOS

Los doce años que trabajó haciendo *VITO NERVIO*, le sirvieron a Breccia para confeccionar su estilo, agregándole su tinte personal a la manera de dibujar de Caniff.

Paralelamente a este trabajo, Breccia, dibujó una historieta infantil, *PANCHO LÓPEZ*, e innumerables ilustraciones infantiles y publicitarias.

Con *PANCHO LÓPEZ* mantuvo la forma de trabajar la línea, viéndose a un dibujante sólido, el cual mostraba su lado más gracioso con personajes caricaturizados. Comenzó con esta serie en 1956 para la Editorial Códex, con guiones de Abel Santa Cruz⁴.

Pancho López era un niño un poco extraño, ya que tenía barba y fumaba un puro. A pesar de ser el héroe del pueblo, Pancho, va a la escuela, a las clases de la hermosa señorita Cata. El vejete⁵ de la montaña, el gran caporal, trataba siempre de hacer sus fechorías.

La confección de la historieta estaba técnicamente muy bien realizada, mostrando a un Breccia muy cómodo y seguro. Ya había quedado atrás la inseguridad y las carencias técnicas.

Las secuencias estaban muy logradas en donde se puede observar (*imagen 3.13*) el hilo conductor a través de los gestos y las miradas. Para reforzarla, Breccia dibujó fuera del cuadro, este solapamiento acentúa la continuidad de la historia.

4 - Abel Santa Cruz: El guionista y autor teatral Abel Santa Cruz nació en Buenos Aires en 1911. Graduado en la Facultad de Filosofía y Letras con medalla de oro, escribió guiones cinematográficos, más de sesenta piezas teatrales e innumerables radioteatros, donde abordó diferentes géneros: comedias románticas, melodramas, musicales, comedias costumbristas.

5 - Vejete: se dice en la jerga argentina a la figura del viejo



Imagen 3.13
Pancho López N.º 16
24 de diciembre de 1957

1957 es un año muy importante en la historia del cómic argentino, *PATORUZITO* comenzó, en los últimos años, a vivir una decadencia muy lenta que lo fue llevando a su extinción. Los semanarios de la Editorial Columba (*INTERVALO*, *EL TONY*, *FANTASÍA*) vieron peligrar su reinado y agregaron un nuevo tipo de formato para innovar el mercado. Lanzaron la revista *D`ARTAGNAN* el 5 de junio de 1957, cuya fórmula era brindar historietas completas. Ya no se publicaban semanalmente, sino con una frecuencia mensual, y el eterno “continuará...” fue eliminado. Es decir que este año marcó el comienzo de una nueva manera de encarar los hechos de la aventura y el humor, al proponer al lector una exigencia mayor.

La historieta de aventuras serias había empezado con *PATORUZITO*, con *VITO NERVIO* como uno de sus estandartes. Con el éxito que empezaron a tener las publicaciones de cómics argentinas, llegaron nuevas exigencias, el público

esta hábito de nuevo material. En este clima surgió Héctor Germán Oesterheld con sus nuevos emprendimientos, fundando la Editorial Frontera. Oesterheld era un creador maduro cuando se fue de la Editorial Abril, inmediatamente sacó a la venta dos pequeñas revistas de formato apaisado: *HORA CERO* y *FRONTERA*, que con el éxito de estas, publicó a continuación *HORA CERO EXTRA* en un formato más grande.



Imagen 3.14
Ernie Pike - Hora Cero Extra N.º 6
Febrero de 1959

El poder de convocatoria de dibujantes, hizo de las revistas un éxito, uno de ellos era Hugo Pratt, un gran dibujante italiano que fue traído a la Argentina por la Editorial Abril, en los años cincuenta con quien había realizado sus mejores trabajos hasta el momento. Para *HORA CERO* crearon *ERNIE PIKE*, un corresponsal de guerra, a quien no le querían publicar su trabajo, ya que no describía heroísmo, valor u honor, sino la inutilidad de la guerra. Así por primera vez, los americanos no eran los buenos, ni los alemanes los malos,

relataba una historia humana donde cualquiera de los dos bandos podía tener, corazón, valor y honor; la guerra fue para ellos la única villana.

Hugo Pratt fue uno de los maestros de la narración visual, su forma de encarar la obra lo hacía único. A través de su trayectoria artística alcanzó una ductilidad plástica insuperable, aunque dejaré su análisis plástico para más adelante.



Imagen 3.15
Fantasmas - Hora Cero Extra N.º 9
enero de 1959

Alberto Breccia fue invitado a realizar algunas historias de esta serie *ERNIE PIKE* – *Kumba, El amuleto, La Ejecución y Gas* -. En ellas vemos los primeros pasos de contraste y síntesis de imagen que desarrolló Alberto Breccia en sus siguientes trabajos, construyendo la imagen con un estilo más desenfadado y mucho más expresiva. La síntesis lineal y el uso del blanco como sistema compositivo empezaron a aflorar, como podemos ver en la *imagen 3.14*: el tanque carece prácticamente de líneas, un conjunto de planos negros hacen visible la figura del tanque. Las ruinas y el humo a su alrededor son representados con gran plasticidad y modulación.

Realizó también algunos unitarios para Oesterheld, como *ARENA... SOL...*, *DOCTOR MORGUE* o *FANTASMAS*. Esta última fue un avance en su búsqueda de nuevas fórmulas expresivas, como vemos en la *imagen 3.15*, Breccia trabajó sobre el contraste lumínico en el rostro humano, logrando acentuar el dramatismo. La historia no era gran cosa, un hombre mayor que tiene miedo de ser asesinado. La importancia de esta historieta fue la búsqueda por primera vez de Breccia de plasmar el miedo y el terror a través de la imagen. Sin lugar a dudas fue un pequeño aperitivo de lo que vendrá.

SHERLOCK TIME

Con doce años de trabajo con *VITO NERVIO*, tras de él, Alberto Breccia había obtenido un estilo plástico consistente y maduro, siguiendo los pasos característicos de la tipología del cómic, esto a él ya no le bastaba. Breccia había llegado a la excelencia del dibujo tradicional de la historieta que existía hasta ese momento, ya no podía tomar referencia de otros dibujantes del medio. Para poder llegar a ampliar su riqueza expresiva, buscó su propio ideario. Según él, el estilo era solamente un sello, y lo contenía en su investigación plástica. En primer lugar era importante tener una oportunidad de liberarse los personajes que había creado hasta el momento y esto sólo era posible interpretando algo nuevo, meterse en otro personaje. Héctor Oesterheld se lo facilitó, ofreciéndole *SHERLOCK TIME*, donde los dos renovaron el lenguaje ya algo enmohecido de la historieta.



Imagen 3.16
Sherlock Time

Este desafío se planteó como un proyecto de folletín mensual, algo novedoso que excedía en mucho las dos páginas semanales o pequeñas historias que producía Alberto Breccia hasta ese momento. La gran virtud de Oesterheld fue encontrar el registro donde los dibujantes mejor rendían, por ello escribió para Alberto Breccia una historia con grandes tintes góticos. Si bien

SHERLOCK TIME fue el puntapié inicial para sus nuevas experiencias artísticas, todavía no se había alejado totalmente de su forma de trabajar la imagen. Las razones para aceptar esta propuesta fueron varias. La revista *PATORUZITO* donde él publicaba *VITO NERVIO* pasaba por una etapa muy difícil de ventas, la paga por hacerlo era superior y por otro lado tenía libertad total para dibujarlo. Pero no eran los únicos motivos. Breccia había quedado deslumbrado por la historia y su orgullo estaba herido; Hugo Pratt le había dicho que solo se limitaba a hacer Vito Nervio por dinero, cuando él podía hacer cosas mejores. Esto lo motivó a enfrentarse a sus fantasmas y hacer el *SHERLOCK TIME*, su primer trabajo serio y continuado entre dos creadores en plenitud, Oesterheld y Breccia, ambos al filo de los cuarenta años, potenciándose mutuamente para crear un nuevo mundo en la historieta.

El guionista puso a funcionar la estructura de novelas de terror, los giros y los procedimientos más característicos del relato policial clásico al mejor estilo de Edgar Allan Poe. Lo que distinguió a este cómic, fue un nuevo factor agregado a la trama, Sherlock Time era un extraterrestre, transformando así el guión en una historia de ciencia ficción. Para la época era totalmente nuevo. Oesterheld planteó su clásico esquema del hombre común, narrador y testigo, involucrado con el héroe y partícipe de la aventura, algo revolucionario para la época. Las historias dejan de ser míticas, donde los personajes son semidioses abstraídos de la vida y de los problemas cotidianos. Oesterheld, lleva a los personajes al mundo



Imagen 3.17
Julio Luna

terrenal, como hizo con Julio Luna, un jubilado, coprotagonista de la serie, y a su vez quien relata la historia en *SHERLOCK TIME*.

Stan Lee, el gran creador y salvador del cómic de superhéroes americano, logró dar un giro a la deprimida y tediosa vida de los héroes. Hasta ese momento solo pensaban en salvar a la tierra de malvados villanos o monstruos extraterrestres. Lee introdujo la temática de los problemas cotidianos y morales que aquejaban a cualquier mortal, esto lo vemos en una de sus primeras creaciones: *SPIDER-MAN*, un chico universitario, con problemas económicos y amorosos, quien dejó escapar a un maleante y este terminó asesinando a su tío. El éxito que logró con esta forma de narración, lo convirtió en el máximo referente del cómic americano y en un gran innovador en su país.

Esta forma de realizar el nudo del guión, fue utilizada veinte años antes por Oesterheld, enriqueciendo la historia, atrapando al lector dentro de una trama más compleja.

El personaje de Sherlock Time fue en si mismo la vuelta de tuerca, con un costado oscuro y misterioso, y un conocimiento sobre el universo que se sugiere le confirió su viaje por el universo. Una curiosidad extraordinaria fue la que se desarrolla en uno de los últimos capítulos, *Tres ojos* donde el monstruo preanuncia a Alien. Oesterheld utilizó el concepto del monstruo que sobrevive dentro de un ser vivo, para salir de él cuando la presa esta cerca.

Así como el guión cumplió un rol fundamental e innovador, también el dibujo de Breccia logró independencia del relato, no como un traductor de la historia, sino que trabajó en conjunto con el relato para llegar el clima deseado. Breccia produjo en sus dibujos un ambiente de oscuridad y claustrofobia, mientras Oesterheld nos introducía en un clima de misterio y ambigüedad.

SHERLOCK TIME constaba de once capítulos: *La Gota*, *El ídolo*, *Superaraña*,

El Uko, El viuda, La trampa, Un cuento, El tranvía, Un crimen, Tres ojos, El sacrificio. En la primer historia Breccia realizó los avances plásticos más notables. Los otros relatos muestran pequeñas pinceladas de lo logrado en *La Gota*, pero en ningún caso llegaron al nivel expresivo y claustrofóbico de este -si bien estos no dejaron de ser excelentes en el nivel técnico-.

En el primer episodio, *La Gota*, comenzaba la historia con un jubilado, Julio Luna, quien compraba una lujosa casa en San Isidro⁶ a un increíble precio, “una pichincha⁷” dice. Pronto se enteró de que los sucesivos dueños desaparecían inexplicablemente. La mansión resultaba ser una trampa extra terrestre. A punto de caer en ella, fue rescatado por Sherlock Time, un misterioso personaje que investigaba extraños casos relacionados con lo oculto. De ahí en más Luna lo secundará, a la manera de Watson, en sus arriesgadas investigaciones. El rostro del jubilado Luna estaba basado en el aspecto que tenía Breccia en ese momento, mientras que el personaje de Eustaquio Méndez (el coleccionista de objetos antiguos que coprotagonizaba la segunda entrega) era es su retrato llevado a su vejez.

La forma de encarar el dibujo sufrió un gran cambio, principalmente por sus estudios sobre claroscuros, luces y sombras que Breccia desarrollará en sus futuras obras. Podemos decir que encerrado en su estudio comenzó a probar los efectos lumínicos con pequeñas velas que encendía aquí y allá. Fue un cambio radical en la forma de plantear las atmósferas en los cómics. Los rellenos pertenecían a dos grandes categorías: los sombreados, realizados a través del mayor o menor entrecruzamiento de trazos, generalmente a plumilla, y los tramados, superficies punteadas o regularmente rayadas, realizadas muy a menudo a mano o directamente en imprenta, así como también con la ayuda

6 - **San Isidro:** Distrito de la Provincia de Buenos Aires.

7 - **Pichincha:** Coloquio Argentino referida a una ganga (cosa apreciable que se adquiere a poca costa).

de superficies móviles. La mancha negra compacta puede ser considerada el caso límite del relleno. Esta intensidad era aprovechada por Breccia para impactar al lector y este fue el cambio principal que introdujo en este cómic (ya que el dibujo en sí no variaba sustancialmente).

¿Cuál es, pues, su intención, si la mayor parte de la función individualizadora es realizada por la línea de contorno la que hace reconocibles a las personas y los objetos?

Hasta *SHERLOCK TIME*, Alberto Breccia utilizaba la línea como contorno reconocible de la figura, pero empezó a cambiar. En el fondo, la línea modulada representaba ya el esbozo de relleno, porque a través de sus modulaciones da la idea de la iluminación de las superficies y, por tanto, de su consistencia, volumen y demás características. El relleno era expresivo, una vez que se reconoce que es, el contemplador puede examinar con mayor precisión los detalles, si el objeto es lustrosos o bastos, luminoso u oscuro, si está cerca o lejos...

Las Sombras oscuras sobre el relleno sirvieron para aumentar el contraste, como los focos directos en el teatro. *SHERLOCK TIME* era una gran experimentación teatral, las expresiones dramáticas abundaban.

El autor para llevar a cabo su propósito expresivo requirió de varios instrumentos discursivos y plásticos, observando detalladamente el modo de construir las páginas, los cuadros y el sistema de composición, sin olvidar el hilo de la historia.

La primera hoja de *La Gota*, imagen 3.18, esta compuesta de cuatro tiras de cuadros, que se repetirá a lo largo del episodio. La primera consta de un solo cuadro, que abarca el ancho de la hoja. Como en casi todas las obras de



Imagen 3.18
Sherlock Time - La Gota - Página 1
Hora Cero Semanal - 1959

Alberto Breccia sus cómics comienzan con el título de la obra, no olvidemos que sus trabajos son publicados en revistas especializadas en historietas y que contienen varias historias dentro de sus páginas, por ello es necesario identificar el comienzo de la nueva trama. Pero en este cuadro no solo figura el título de la obra, sino también quienes han realizado la obra y el primer protagonista del relato, una vieja casona. La casa será uno de los puntos centrales de historia.

En *VITO NERVIO* las viñetas eran pequeñas, produciendo que las figuras fuesen aún más pequeñas; pero faltaba un requisito esencial para poder modular significativamente las líneas, es decir, una dimensión suficiente de las figuras para dejar espacio a los detalles. En *SHERLOCK TIME* esto cambia, los cuadros disminuyen en cantidad, dejando espacio para poder agrandar cada viñeta, lo que permite al dibujante osadías que antes le resultaba muy difícil de realizar. Las líneas se vuelven fuertes y moduladas; su espesamiento sugiere profundidad, volúmenes y sombras.

La línea es casi inexistente en la casa, planos negros van conformando la construcción. Es una excelente forma de sugerir que el sol la está iluminando directamente. Los árboles dan el punto tenebroso al cuadro, dibujados con plenos negros y sus ramas esparciéndose como un pulpo sobre la hoja.

Todas las otras filas están compuestas por tres cuadros, en el primero de la segunda línea se repite la casona desde otro ángulo, pudiéndose observar con más énfasis una torre circular, que no encaja con la arquitectura del resto de la construcción. Es otro detalle que tendrá mucha importancia a lo largo de este capítulo y los posteriores, ya que esta torre, en realidad es una cosmonave que surca el espacio.

En los cuadros siguientes vemos a Luna contemplando la vivienda satisfecho, en un plano medio. Al aparecer en escena el jardinero, los encuadres se acercan un poco más, tras la advertencia y preocupación del jardinero, la



Imagen 3.19

Sherlock Time - La Gota - Página 2
 Hora Cero Semanal - 1959

casa entra en tinieblas en el último cuadro de la primera hoja. Es un signo de misterio, algo se oculta en su interior. El jardinero es representado de una forma siniestra, su mirada turbada, previniendo del peligro latente.

Esto continua en la segunda hoja, *imagen 3.19*, el jardinero sigue comentando los misterios y peligros de la casa. En esta página en especial, el texto abunda sobremanera, es lo que más se destaca a primera vista y Breccia tiene que colocar cuadros solo textos. La forma de representar a Luna y al jardinero es línea, la gesticulación del vecino es lo que da dramatismo y misterio al relato. Para acentuar esto, Breccia, crea al personaje con la boca torcida y carente de algunos dientes, con un rostro lleno de arrugas gestuales. Podemos notar también que los encuadres de casi todas las viñetas son en primer plano. El gesto de la cara se va tensionando hasta que cuenta su tesis sobre lo que sucede con la casona. Tras la advertencia, se retira, y Luna sin hacerle caso entra en su nueva propiedad.

En la página tres (*imagen 3.20*) los planos se alejan para describir el paisaje que rodea al jubilado, un jardín siniestro con ramas que parecen garras, el juego de planos negros sigue en la vegetación, añadiendo más incertidumbre. Otro indicio de misterio: "porqué no hay enredaderas en la pared de la torre". En la viñeta dos de la fila tres se desarrolla el primer signo de movimiento: Luna gira y se asusta, esto no solo lo interpretamos por la posición del cuerpo y la expresión de su rostro, el cigarrillo cayéndose transmite dinamismo, algo esta pasando en la acción. En el último cuadro Luna trata de alcanzar al intruso, el cual es representado en acción de carrera y de espalda. Si vemos la imagen 3.20, notamos que el punto de atención va hacía el intruso, el cual esta ubicado en el centro izquierdo de la escena; la mano levantada de Luna hace que uno dirija la mirada en esa dirección. Breccia da la idea de espacio



Imagen 3.20
 Sherlock Time - La Gota - Página 3
 Hora Cero Semanal - 1959

y perspectiva dibujando al intruso más pequeño. La corbata del jubilado flamea, este es otro signo de movimiento y acción.

En la página siguiente Luna (*imagen 3.21*) sigue corriendo, el plano es de medio cuerpo, en ninguno de estos cuadros Breccia utiliza líneas quinéticas, la sensación de movimiento la resuelve con otros signos, como cuando se le cae el cigarrillo o el movimiento de la corbata, en esta viñeta utiliza nuevamente la volatilidad de la indumentaria. Para mantener la intriga sobre el intruso lo representa con la silueta y el rostro poco definido. El único rastro que deja de su paso es su tarjeta de visita, Sherlock Time, una extraña presentación, sobre todo misteriosa. ¿Quién es el extraño?

Al final de la página observamos a nuestro protagonista entrando en la casa. Esto está representado en dos viñetas, en la primera el blanco es el predominante de la escena, y las formas las configura con una línea modulada, en cambio en la segunda, el negro es el que se destaca y la línea desaparece, los pocos planos blancos conforman los objetos.

En la página cinco (*imagen 3.22*) el negro prevalece en todas las viñetas, y los planos blancos son atenuados con algunas tramas cerradas. Desde esta hoja en adelante la narración se desarrolla a través de la gesticulación de Luna, muchos primeros planos, donde las sombras se apoderan del rostro. Los textos se empiezan a reducir, la imagen gana en importancia, logrando tensar aún más la atmósfera. Las cortinas parecen atrapar a Luna envolviéndolo en la viñeta uno de la fila dos. Las dimensiones de las mismas son muchos mayores que el jubilado, parece que se va a ahogar en ellas, por suerte para él las movía solo el viento. En el cuadro siguiente se distingue poco de Luna, su mano sostiene un pañuelo con el cual se seca el sudor de la frente -un gesto automático cuando una persona pasa un buen susto-, pero la frente no está



Imagen 3.21
 Sherlock Time - La Gota - Página 4
 Hora Cero Semanal - 1959



Imagen 3.22
Sherlock Time - La Gota - Página 6
Hora Cero Semanal - 1959

detallada, solo se distingue una silueta de la cabeza. Tras él hay un plano blanco, seguramente quiere representar las sábanas que se suelen poner sobre los muebles cuando una casa permanece deshabitada, las mismas parecen tener ojos que lo observan. Vuelve la tranquilidad al rostro del protagonista hasta que en el primer cuadro de la última fila, una gota se distingue dentro de la oscuridad. La forma de plasmar la caída de la misma es una mancha esparcida sobre un cuadro blanco. Luna se asusta por el ruido, esto lo denota los ojos bien abiertos y la boca entre abierta. Los contrastes extremos siguen conformando las formas, con una economía de líneas bastante evidente.

En las hojas (*imágenes 3.23 y 3.24*) siguientes el rostro de Luna marcará el ritmo de los acontecimientos. El rostro constituye la sede de los órganos expresivos, en el cómic y en especial en la obra de Alberto Breccia, las caras sustituyen al individuo. En la expresión y rasgos del rostro radica el origen étnico, años de edad, estado de ánimo, en definitiva, desvela los sentimientos más íntimos del carácter del individuo. La expresividad facial, es un complejo juego de interacciones en la que intervienen principalmente las arrugas de la frente, las cejas, los párpados, los ojos, las mejillas, la comisura de los labios y la boca. La persecución de la gota es solo plasmada por infinidad de expresiones, Breccia representa al miedo, a la angustia sólo con lo gestual, acompañándolo con un claroscuro asfixiante. La retórica utilizada es apasionante, cuadro tras cuadro nos va generando más angustia, hasta culminar con la descomposición de dicho rostro.

Luna busca a través de las viñetas el origen de esta gotera que aparenta gotear sangre. Sin saber a donde ir, la angustia lo lleva de habitación en habitación por toda la casa, hasta llegar a la página trece (*imagen 3.25*). En primer cuadro aparece nuevamente la gota, esta se repite una y otra vez en todas las hojas, marcando el ritmo de la acción con su caída. En el segundo



Imagen 3.23
Sherlock Time - La Gota - Página 7
Hora Cero Semanal - 1959



Imagen 3.24
Sherlock Time - La Gota - Página 10
Hora Cero Semanal - 1959



Imagen 3.25
Sherlock Time - La Gota - Página 13
Hora Cero Semanal - 1959

cuadro Luna abre la puerta de la torre, es la única que no está cerrada con llave. En la segunda fila el contraste es absoluto entre la viñeta uno y dos. Mientras en la primera, el negro es prácticamente total, solamente quebrado por algunos pequeños planos blancos que conforman al jubilado entrando a la torre, en el segundo prevalece el blanco, Luna parece desintegrarse, su mano y el rostro son representados etéreamente en su totalidad, mientras el brazo y el cuerpo van desapareciendo. Este cambio abrupto sintetiza la transición de la oscuridad a la luz, de lo inactivo a lo activo. La descomposición del rostro de Luna llega en el último cuadro de esta hoja, multiplicando la cabeza con un trazo ligero y esbozado ayudado para dar dinamismo con líneas quinéticas. Esto lo logra con un recurso nacido de la fotografía en 1882. Etienne Jules Marey realiza estudios de aves y animales en movimiento. La cronografía es la descomposición y plasmación del movimiento, esta técnica consiste en multiplicar la figura en diferentes fases en el mismo cuadro, con un trazo ligero, causando una sensación de movimiento dentro de la estaticidad del recuadro. La cabeza de Luna se repite en cuatro posiciones diferentes, en seguidilla descendente, formando una línea imaginaria que dirige la atención al medio torso cayendo hacia atrás.

Por último la vuelta a la realidad es presentada con un efecto cinético, describiendo la velocidad de la acción con las cotas alargadas en diagonal (*imagen 3.26*). La transición de un lugar a otro lo hará en las tres primeras viñetas de la página catorce. En la primera reconocemos una toma muy cerca del ojo de Luna. Este recorte violento del rostro causa tensión, el autor solo quiere que nos centremos en el horror que esta sintiendo. Sobre él, unas gotas en diagonal dan dinamismo y son el signo de transición que elige Breccia. En la segunda viñeta representa solo las gotas en diagonal, para que en el tercer cuadro aparezcan entre las gotas flores. En la segunda fila, no revela



Imagen 3.26
Sherlock Time - La Gota - Página 14
Hora Cero Semanal - 1959

directamente la nueva ubicación de Luna, en el primer cuadro se representa solo la mano entre las flores, para que recién en la siguiente viñeta Luna aparezca acostado sobre la vegetación del jardín de su casa. Sherlock Time lo espera. Se presenta y explica lo acontecido. Este personaje es representado con pocos signos de expresión, parece un boxeador con su nariz ancha, cejas casi rectas y ojos pequeños. Esta situación se repetirá una y otra vez a lo largo de los episodios, se presenta la historia, luego el misterio y al final con una simpleza excesiva Sherlock Time resuelve la encrucijada.

En los siguientes capítulos el texto toma mucha relevancia, abunda por todas partes y solamente el buen oficio de Breccia hace que la imagen y el texto se compencen un poco. Por estas razones, solo mencionaré algunos puntos más, sin entrar en tanta profundidad como en el primero.

La segunda historia es *El Ídolo*, donde Eustaquio Méndez (*imagen 3.27*), es un rentista que colecciona objetos antiguos. Acude a Sherlock Time preocupado y temeroso por un antiguo ídolo el cual había adquirido en una tienda de antigüedades. Este objeto tiene la función de emitir ondas de simpatía y rechazo, según quisiera el anticuario. Esto lo realizaba por control remoto y cuando el nuevo dueño trataba de romperlo la antigüedad lanzaba un rayo que le causaba al agresor un síncope. Por suerte Sherlock descubre el engaño y utiliza el artefacto contra el viejo anticuario.

Lo más destacable de esta historieta de diecisiete páginas esta logrado en la hoja cinco (*imagen 3.28*), la forma de representar al anticuario, con los rasgos acentuados en los pómulos y los ojos. Toda la hoja carece prácticamente de diálogo, con una actitud impasible, el anticuario lee su libro, viñeta tras viñeta, para desesperación de Méndez. El rostro del anticuario carece de una línea que delimite la forma de la cabeza, ésta es proporcionada por una trama



Imagen 3.27
Sherlock Time - El Ídolo - Página 1
Hora Cero Semanal - 1959

cerrada que realiza Breccia alrededor del personaje. Si bien todo lo gestual del anciano está concentrado en el rostro, su cabeza es un gran vacío blanco, un poco grande para la confección total.

La hoja está compuesta de cuatro filas y dos cuadros cada una, siempre en la primera de las viñetas de cada tira. La página se destaca por el diálogo gestual, los silencios del anticuario tensan cada uno de los cuadros. Méndez quiere dialogar con él, sin resultado, el encuadre se va acercando, hasta llegar a la última viñeta de la hoja. La toma es tan cercana que las cabezas de los protagonistas no son representadas en su totalidad. Este corte violento, acentúa la desesperación del pensionista, que lo refuerza una metáfora visual, la cual es el aumento de texto del diálogo: "¿De dónde procede?"

Una curiosidad de esta historia es la representación que eligió Breccia para realizar a Eustaquio Méndez, es su propio rostro envejecido. La sorprendente coincidencia es que cuando Breccia envejeciera será muy parecido.



Imagen 3.28
Sherlock Time - El Ídolo - Página 1
Hora Cero Semanal - 1959

Los recursos plásticos han aumentado considerablemente en esta obra, si bien en sus comienzos el estilo de Caniff era reconocible claramente, *SHERLOCK TIME* consagra su estilo propio dentro del cómic. Aquí cierra su primera madurez profesional y a la vez abre la segunda; la investigación y experimentación plástica que marcarán su rumbo en el futuro.

SHERLOCK TIME se publicó en *HORA CERO EXTRA* y en *HORA CERO SEMANAL* entre los años 1958 y 1959. Más tarde se publicó en Europa y en los setenta la revista *PIF-PAF* la volvió a publicar completa. También publicó un episodio en el libro *BRECCIA NEGRO* de Ediciones Record y póstumamente, en 1995, por primera vez por la Editorial Colihue.

Tal vez la demora en hacer una compilación de esta obra fue porque Alberto Breccia no quería que se volviera a editar. Las audacias gráficas de *Sherlock Time* parecían meras chiquilinas comparadas con el trabajo posterior del artista. En una entrevista que le hicieron, confesaba: "*(mis trabajos) mientras los estoy haciendo me gustan, algunos me siguen gustando, otros ya no me interesan... Sherlock Time es una porquería, después tengo una sobre aventuras que estuve mirando y no me gusta para nada, de Mort Cinder algunas cosas me agradan, algunas*".

Este inconformismo hizo que él buscará nuevas herramientas y técnicas para su desarrollo expresivo. Si bien en *SHERLOCK TIME* comenzó con los estudios sobre luces y sombras, su forma de dibujar anatómicamente a sus personajes no presentó grandes cambios, el valor agregado a esta obra era sin duda el gran manejo expresivo de los contrastes. Cuando utilizaba este nuevo recurso, los textos se reducían, ya que la imagen introducía una muy sugestiva y misteriosa forma de participar del pensamiento del personaje. Éste no hablaba, sufría, pensaba, y en aquel fondo negro, el discurso interior

parecía desenvolverse más eficazmente en ese espacio denso y compacto que atraía para sí al lector. El juego de adelante atrás era muy del barroco, lo que empezó a denotar el interés del autor por otros medios plásticos fuera del medio.

SHERLOCK TIME sería un aperitivo para lo que vendrá, y seguramente por esta razón no habría dejado conforme al artista.





CAMBIO DE RUMBO

El cómic, como todas las artes es algo que alimenta el espíritu, que hace reflexionar, pensar o puede ser simplemente una recreación. Ahora bien, como en todos los ámbitos, existen diferentes valoraciones, y el cómic está seguramente en los últimos puestos. Sólo tenemos que advertir dónde colocan a la historieta en un diario: relegada a la última hoja, junto a los crucigramas y juegos del la mente. Seguramente podría estar ubicado en otra sección en un diario, como la de Cultura, pero esto no sucede. En el pensamiento popular, leer un libro, ir al teatro, o ver una película, es enriquecer la cultura general, mientras que el cómic es algo prescindible, o es generalmente para niños o adolescentes. Pero ¿qué pasa cuando la situación es opuesta, cuando el cómic tiene un valor artístico e intelectual de alto nivel? En la década de los años sesenta, Alberto Breccia produjo una cantidad muy reducida de obra, principalmente por motivos personales, pero la importancia y el cambio de concepto que utilizó en ellos, marcó el resto de sus trabajos artísticos. Umberto Eco escribe en *OBRA ABIERTA*: “[...] un gran artista tiene que saber renovar las formas viejas partiendo del interior, sin que haya que reducirlo todo a cero.” Esta definición es completamente válida para el trabajo que expondré a continuación.

Alberto Breccia, llevó en este período la técnica clásica del cómic, creación con tinta en blanco y negro, a niveles nunca vistos. Una expresividad plástica única, que marcó el comienzo de la obra más seria y rica del artista, acompañando en estos comienzos por los guiones de Héctor Oesterheld. Este gran dúo, dió a luz a uno de los míticos personajes de la historieta argentina, *MORT CINDER*.

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD

Héctor Germán Oesterheld fue el guionista más prolífico e innovador en la historia de la historieta argentina. Trabajó con los mejores dibujantes de su época, Francisco Solano López, Hugo Pratt y Alberto Breccia, entre otros, marcando un antes y un después en el cómic argentino.

Nació el 23 de julio de 1919, en Buenos Aires, de padre con ascendencia alemana, mientras que su madre era de origen vasco. Su primer trabajo como escritor fue para el periódico *LA PRENSA*¹, en la sección literaria con *Truila y militar*. Tras terminar su licenciatura en Geología, escribió cuentos infantiles y artículos de divulgación científica para *LA PRENSA* y la Editorial Códex. En ese mismo año se casó con Elsa Sánchez y decidió abandonar la Geología y se dedicó definitivamente a escribir. En el año 1949 comenzó la colección *BOLSILLITOS*, para después escribir en 1951 *GATITO*, durante dos años. Un día la editorial Abril le propuso escribir el guión de una historieta. *"Yo confieso, hasta ese momento no había leído nunca historietas. Leí, sí, literatura, libros de aventuras, cualquier cantidad."* Comentaba Oesterheld. Sin embargo, se animó a escribir los guiones, su primer trabajo *Alan y Crazy*,

1 - **Periódico La Prensa:** El primer ejemplar del diario fue publicado el 18 de octubre de 1869. En ese momento José Clemente Paz se ocupaba personalmente de vigilar la redacción y la impresión. En poco tiempo se transformó en uno de los diarios más importantes, y sus ganancias le permitieron construir un nuevo edificio que se convirtió en uno de los símbolos de la ciudad de Buenos Aires. Al morir Paz en 1912 el diario quedó bajo la dirección de su hijo, Ezequiel P. Paz. El diario era el más importante del país y contaba con corresponsales en todo el país, Sudamérica, Estados Unidos y Europa. Durante la primera presidencia de Juan Domingo Perón, el diario fue confiscado debido a su carácter opositor. El edificio donde se encontraba fue comprado por Confederación General del Trabajo Argentina (CGT) y el Sindicato de Vendedores de Diarios. Con la caída de Perón, el diario fue devuelto a sus dueños pero la mayoría de sus lectores habían escogido otros diarios, y las ventas no fueron las de antes. Durante la última dictadura militar (entre 1976 y 1983) se destacó por ser uno de los pocos medios que criticó al régimen y mencionó las desapariciones forzadas.

2 - **Misterix:** fue una revista de Editorial Abril y luego de Editorial Yago, una de las más importantes de su época. Comenzó publicando material italiano y luego incorporó historietas argentinas. Tomando el nombre de la historieta Misterix que se publicaba en Salgari, Italia. Aparece el 3 de septiembre de 1948 con la forma de una revista apaisada de frecuencia semanal e historias que se continuaban. En los primeros números publicó, aparte del superhéroe, historietas italianas. Cuando Abril se desprendió de sus títulos de historietas comenzó a publicarla Editorial Yago, desde el N° 687 del 12 de enero de 1962. Dejó de publicarse el 21 de mayo de 1965. Su último número fue el 859.

con dibujos de Eugenio Juan Zoppi, se publicó en la revista *MISTERIX*². También realizó para la misma revista *LORD COMMANDO*, un cómic bélico, y su primera participación con Hugo Pratt, en un policial llamado *RAY KITT*. El piloto de pruebas *BULL ROCKETT*³, el primero de sus personajes importantes, fue publicado por primera vez en el número 176 de la revista *MISTERIX* de 1952, dibujado por el italiano Paul Campani. Le siguió el *SARGENTO KIRK*⁴ en 1953, dibujado por Hugo Pratt. Si bien en un principio tenía pensado hacer el personaje de un desertor del Ejército Argentino, Oesterheld tuvo que adaptar su idea al de Western por pedido del editor. Pero al encararlo de una forma innovadora, eludiendo los habituales clichés del género, creó a un Sargento del Ejército Confederado que desertó y se hizo amigo de los indios. A partir de ahí sus personajes comenzaron a ser populares con el dibujo de Hugo Pratt.

En 1956 fundó, junto con su hermano Jorge, Ediciones Frontera. Para

Francisco Solano López

Nació en Buenos Aires en 1928, de formación autodidacta. Comenzó a dibujar profesionalmente en 1953 en la Editorial Columba, para la que hace *PERICO Y GUILLERMINA* con guiones de Roger Plá. Pasó a Abril en 1955, donde dibujó *UMA-UMA* para *RAYO ROJO*, con guión de Héctor Oesterheld, y sucedió a Campani en la serie *BULL ROCKET* para la revista *MISTERIX*. Formó parte del equipo de Editorial Frontera, en 1957. Siempre con guiones de Oesterheld dibujó *JOE ZONDA Y RUL DE LA LUNA*, *ROLO EL MARCIANO ADOPTIVO*, más numerosos episodios de *ERNIE PIKE* y *EL CUADERNO ROJO*. En 1957 apareció *EL ETERNAUTA*, la obra que lo consagró. En los años sesenta trabajó para editoriales inglesas como *FLEETWAY*, tarea que realizó durante unos quince años. Por la propuesta de Ediciones Record tras el suceso de ventas de las recopilaciones de *EL ETERNAUTA*, volvió a su personaje más famoso en 1976, y junto con Oesterheld realizaron *EL ETERNAUTA II*. Tras ello trabajó para Editoriales Americanas y Argentinas. En los últimos años continuó con su mayor éxito *EL ETERNAUTA* - el regreso, con guiones de Pol dan inició a una nueva serie: La búsqueda de Elena. Comenzó a publicarse en abril de 2006.

desvincularse de la Editorial Abril, Oesterheld negoció con el editor que dejaría allí al personaje de *BULL ROCKETT*, pero conservó al *SARGENTO KIRK* del cual publicó una recopilación en un solo tomo. Con su nueva editorial publicó la revista *HORA CERO* y *FRONTERA*, con un éxito rotundo y que multiplicó en cinco versiones, *FRONTERA MENSUAL*, *FRONTERA EXTRA*, *HORA CERO MENSUAL*, *HORA CERO EXTRA* y *HORA CERO SEMANAL*, llegando a vender entre cien mil y doscientos mil ejemplares por semana. La mayoría de los guiones de las cinco revistas fueron escritos por Oesterheld. Trillo le preguntó en una entrevista para su libro *HISTORIA DE LA HISTORIETA ARGENTINA*: “¿Por qué ese monopolio? ¿No había otros guionistas? ¿O no los había buenos?”.

Oesterheld respondió: “*En aquel entonces, y recuerdo mi experiencia de Abril, nunca me conmoví con nada de lo que me trajeron. Porque a mí, lo que siempre me importó fue encontrar una buena historia, pero este término “buena historia”, es tan vasto...*”

Las revistas de Editorial Frontera publicaron cómics memorables como *EL ETERNAUTA*, *ERNIE PIKE* o *SHERLOCK TIME*. Sin lugar a dudas *EL ETERNAUTA* dibujado por Francisco Solano López, fue el más leído y va a ser el emblema de la historieta de ciencia ficción en la Argentina. El 4 de septiembre de 1957 se publicó en *HORA CERO SEMANAL* el primer episodio de *EL ETERNAUTA*. La historia, que cuenta la historia de un viajero de la eternidad que aparece en la casa del propio Oesterheld y le cuenta la historia de una terrible invasión extraterrestre en Buenos Aires. Se publicó por entregas semanales hasta

3 - Bull Rocket: El editor había pedido un cómic acerca de un piloto de pruebas. Pero a Oesterheld le pareció que eso daba pocas posibilidades y entonces Bull se volvió científico, investigador y, claro está, piloto de pruebas. Bull Rockett y su equipo enfrentaban a científicos locos, espionaje industrial y sabotajes. El equipo estaba compuesto por Bob Gordon, un periodista que era una suerte de Doctor Watson pero joven e inteligente, y el mágico y extradelgado mecánico Pic.

4 - Sargento Kirk: Pertenecía al Regimiento 7 de Caballería del Ejército Estadounidense que sirvió en la postguerra del Lejano Oeste. Es forzado a participar en una masacre de Amerindios, y Kirk deserta y se dedica a criar caballos en el Ranch del Cañadón Perdido con amigos como él: Maha, un indiecito sobreviviente de la tribu Tchatoga; El Corto, un ex ladrón de caballos, y Forbes, un médico ex alcohólico, quien es el que narra las historias. Son personas sin un lugar definido en ese mundo que los rodea. Esencialmente un hombre noble, Kirk trata incluso a sus enemigos con tolerancia y humanismo.

1959. Esta invasión extingue a la mayor parte de la humanidad con una nieve tóxica. Juan Salvo, El Eternauta, sobrevivió con unos amigos al primer ataque tóxico y se propuso luchar contra el invasor. Para poder salir de su casa, fabricó un traje aislante para no morir con el contacto de la nieve tóxica. Tras ser capturado él y su familia por los invasores, lograron escapar utilizando una máquina del tiempo. Por un mal funcionamiento de la máquina, Juan Salvo, perdió a su mujer e hija. Allí comenzó la búsqueda de ellas en el tiempo, transformándose en el viajero eterno, *EL ETERNAUTA*. Una historia sumamente creativa, que admitió la creación de infinitas aventuras por toda la historia de la humanidad. El joven dibujante Solano López, a pesar de los acelerados tiempos de entrega y los pocos años que llevaba como profesional, logró una creación de personajes y climas de muy alta factura. Uno de los grandes aciertos es la escenificación en los barrios porteños. Por primera vez se realizaba una historia de ciencia ficción

Hugo Pratt

Hugo Pratt nació en una aldea cercana a Rímmini, pero él se consideraba veneciano, por ser Venecia la ciudad en la que se crió. Su madre era de origen judío y turco. Su padre, de origen inglés, era soldado y en 1937 su familia se trasladó a Etiopía luego de la ocupación por parte de la Italia de Mussolini. Cuando tenía 14 años su padre le obligó a entrar en la policía colonial. Su padre falleció en 1941 en un combate entre tropas italianas y británicas. Pratt fue confinado en un campo de prisionero. En 1949 Pratt se mudó a Buenos Aires, Argentina, donde trabajó como editor para la Editorial Abril. En la revista de aventuras *MISTERIX*. Con Héctor Oesterheld colaboró dibujando para él *SARGENTO KIRK*, *TICONDEROGA* y *ERNIE PIKE*. Entre 1959 y 1960 se mudó a Inglaterra, donde publicó para *FLEETWAY PUBLICATIONS*, mientras asistió a clases en la Real Academia de Acuarela. Pratt volvió a Italia en 1962. Allí trabajó en la revista infantil *IL CORRIERE DEI PICCOLI*. En 1967 comenzó a escribir *CORTO MALTÉS*, la cual posteriormente darían la fama a su creador. En total realizó 29 historias sobre este personaje. El éxito de Corto se extendió desde Francia hacia Italia y, poco a poco, otros países.

en Argentina. Lo más asombroso fue que todos los monumentos y edificios que representó de la ciudad de Buenos Aires los realizó de memoria, ya que las exigencias de entrega le impedían salir de su estudio.

El cómic *ERNIE PIKE*, relataba la historia de un corresponsal de guerra, quien cual contaba las batallas de la Segunda Guerra Mundial. Las historias y los protagonistas estaban basados en un cronista real, Ernest Pyle⁵. A pesar de recurrir a un género con numerosos clichés, Oesterheld logró imprimir un enfoque personal novedoso evitando centrar la acción en las batallas o dividir a los combatientes en héroes y villanos, sino que se centró en las historias trágicas de soldados habitualmente desconocidos. La publicación fue un éxito, y el personaje tuvo sus propias revistas.

Oesterheld siguió creando nuevos personajes, como *TICONDEROGA*, con Pratt; *RANDALL THE KILLER*, con Arturo del Castillo; *JOE ZONDA* y *ROLO, el marciano adoptivo* con Francisco Solano López.

A fines de 1959, la editorial empezó a perder a sus dibujantes, tentados por jugosas pagas en Europa o Estados Unidos. Solano López empezó a dibujar para Inglaterra, Hugo Pratt volvió a Italia y Alberto Breccia trabajó para ingleses e italianos. Estos hechos junto a la mala administración de los hermanos Oesterheld, hizo que la editorial cerrara tras sólo cinco años de su fundación. La Editorial Emilio Ramírez, aprovechando la oportunidad comenzó a imprimir las revistas de la Editorial Frontera y terminó quedándose con todos los títulos por falta de pago.

Como consecuencia del cierre de Frontera, Oesterheld siguió escribiendo para otras editoriales. En 1961 la Editorial Abril vendió a Yago las publicaciones *MISTERIX* y *RAYO ROJO*. Oesterheld volvió a trabajar en ellas y el 20 de julio de

5 - Ernest Taylor Pyle: (3 de agosto de 1900 - 18 de abril de 1945) Fue un periodista americano, que fue enviado como corresponsal a la segunda guerra mundial por el diario Scripps Howard. Sus artículos fuera de la línea de guerra conmovieron a los lectores, por estar escritas como si fueran una carta personal a un familiar o amigo.

1962 comenzó en *MISTERIX*, junto con Alberto Breccia, otra de sus creaciones más aclamadas por la crítica: *MORT CINDER*. En ese mismo tiempo creó *EL INDIO WATAMI*, con dibujo de Jorge Moliterni; *LEÓN LOCO*, con Ernesto García; y *LORD PAMPA*, con Solano López.

Con las grandes publicaciones ya cerradas, aparecieron varios personajes de corta duración, como *RONNIE LEA EL MUERTERO*, *TORNADO* (para la editorial Zig Zag de Chile), *GÉMINIS*, entre otras.

Su obra fue adquiriendo progresivamente un mayor tinte de compromiso político. Por 1968 la Editorial Jorge Álvarez decidió realizar una serie de biografías de figuras históricas de América Latina adaptadas a la historieta. Se realizó una sobre el Che Guevara y se planeó una segunda sobre Eva Duarte de Perón, pero el gobierno militar retiró de circulación el primer número y secuestró los originales. La biografía hecha historieta de Evita Perón no llegó a terminarse (aunque años más tarde la editorial Doedytores rescataría los originales y la publicaría), y el resto del proyecto fue abortado.

En 1969 escribió con la colaboración de Alberto Breccia una nueva versión del *ETERNAUTA* para la revista *GENTE*, con un guión políticamente más comprometido. La publicación fue cancelada, y buena parte de la historia original fue resumida para no dejarla inconclusa. También publicó unos microrelatos bajo el título de *SONDAS* en el libro colectivo *LOS ARGENTINOS EN LA LUNA* para las Ediciones de la Flor.

Durante la dictadura militar de 1970 en Argentina, el autor se unió, junto con sus hijas, a la agrupación guerrillera Montoneros⁶, y fue jefe de prensa del movimiento.

Con un estilo similar al de la frustrada versión del *ETERNAUTA* escribió sobre otra invasión extraterrestre, *La Guerra de los Antartes*. Fue publicada en la revista 2001 y luego en el diario Noticias, pero finalmente quedó inconclusa.

Este diario, también relacionado con el movimiento Montonero en la percepción popular, fue clausurado junto con otras publicaciones el 27 de agosto de 1974, por el decreto N° 630. Esta historieta no sólo representaba una invasión extraterrestre, sino que también mostraba a la Argentina previa al hecho, como una utopía que representaba los idearios políticos de la agrupación a la cual Oesterheld estaba afiliado.

Para 1975 ya todo su trabajo era para Ediciones Record, con creaciones como *NEKRODAMUS*, *LOCO SEXTON*, *WAKANTANKA* o *GALAC MASTER*. En 1976 se hizo una reedición de *EL ETERNAUTA*, y su éxito motivó la creación de una segunda parte: *EL ETERNAUTA II*. El guión reflejaba su compromiso político, mostrando al Eternauta como un caudillo que guiaba a un pueblo oprimido para alzarse contra un gobierno opresor y derrotarlo a cualquier precio. Volvió a contar con dibujos de Solano López pero tuvo algunos conflictos porque no estaba del todo de acuerdo con el guión, y por las presiones constantes recibidas de parte del gobierno de facto.

Oesterheld pasó a la clandestinidad, desde donde finalizó el guión, y el 27 de abril de 1977 fue secuestrado por las fuerzas armadas en La Plata, junto con sus cuatro hijas: Estela (25), Diana (21), Beatriz (19) y Marina (18). Nunca más volvió a ser visto, y se convirtió en uno de los desaparecidos del llamado Proceso de Reorganización Nacional. También desaparecieron sus yernos y nietos. Suele asegurarse que su "desaparición" se debió al malestar que producía a la dictadura su biografía del Che Guevara, el alto compromiso político de la última parte del *El Eternauta*, a su militancia en Montoneros o a una combinación de todos estos motivos, pero las causas reales se desconocen, ya que el Proceso no celebró juicios ni guardó registros de tales operaciones.

MORT CINDER

Los orígenes del cómic argentino están basados en las creaciones realizadas en Estados Unidos. Esto comenzó a cambiar a partir de *PATORUZÚ*, afirmándose en *PATORUZITO*, para definirse finalmente con la editorial Abril. Podemos afirmar que en ese momento, el estilo de la historieta argentina se había creado. ¿Pero cuál es el estilo del cómic argentino?

La historieta argentina, no se basa en un canon, como lo podemos encontrar en el norteamericano, o en el manga japonés. El cómic argentino es el drama, o esa nostalgia que abunda en el país, que aunque la historia sea de ciencia ficción o fantasía siempre encuentra un punto creíble, algo identificable con la vida real o la humanidad de la persona. Si bien en el cómic americano, los héroes, son disciplinados, hasta cuando son antihéroes, tienen las características bien marcadas para que lo sean, en la historieta argentina los héroes se representan en una forma mucho más personal y humano. Héctor Oesterheld introdujo calidad y enriqueció el guión de la historieta, hasta ese momento lineal y sencillo, carente de habilidad en la prosa, con nula profundidad en las diferentes capas de significado y subtexto habituales en una historia. La sofisticación del guión hizo que el trabajo plástico ganase en audacia y creatividad. De esta manera, creó una cadena que logró dar virtuosismo a un medio de expresión que se volvió masivo por su éxito.

MORT CINDER fue y será la obra que engloba las características distintivas de la historieta argentina, respetando las reglas básicas del cómic, sin despegarse de la técnica clásica de la tinta.

La editorial Frontera estaba en una pendiente financiera y desapareció en 1962, al quebrar definitivamente. Héctor Germán Oesterheld perdió su editorial y para paliar sus problemas económicos aceptó realizar material de encargo de otras empresas del sector. Fue una época terrible para él, estaba desmoralizado, atravesando una penosa situación económica, prácticamente arruinado.

Oesterheld había publicado dentro de su revista *EL ETERNAUTA*, dos episodios novelados en los que el personaje contaba hechos históricos vividos en sus viajes espacio-temporales. Éste era el planteamiento que le había pedido Alberto Breccia. Entonces decidió unir las dos ideas. Le presentó una primera versión que no convenció del todo a Breccia y tras varios intentos, trabajando durante unos tres meses, definieron la propuesta definitiva. Rara vez Oesterheld había dejado opinar o participar de sus guiones, pero con esta obra se produjo una excepción.

Cuando el Proyecto Frontera languideció luego de haber dado sus mejores frutos, Alberto Breccia empezó a trabajar para Europa, para la editorial *FLEETWAY PUBLICATIONS*⁶, de origen inglés. Estuvo a punto de radicarse en Londres en 1960, pero esta posibilidad se truncó por la noticia de una enfermedad terminal en su esposa. Es por esto que dejó de dibujar para los ingleses, y estuvo por momentos moralmente hundido y sin dinero.

Seguramente este conjunto de situaciones desencadenó una obra de ambiente claustrofóbico y opresivo como *Mort Cinder*. Si bien Oesterheld estaba muy afectado por su situación personal, Alberto Breccia estaba aún más afligido, desesperado por la afección renal de su esposa. La paga semanal de su labor como dibujante no alcanzaba para cubrir el tratamiento médico diario.

6 - Fleetway Publications: Fundada por Alfred Harmsworth en 1890, con el nombre de Amalgamated Press, la cual publicaba en primer lugar historias ilustradas. Con la llegada del cómic la editorial se especializó en este rubro, editando revistas de acción, thrillers, policiales, terror entre otras. En 1963 la editorial cambia su nombre a Fleetway Publications. En el 2002 cambio nuevamente su nombre a Fleetway Editions.

Este clima moldeó el estilo de dibujo angustiado y tenso que se consolida durante esta etapa y que se volvió la marca imborrable e inconfundible de sus trabajos posteriores. Oesterheld comentaba: *“Mort Cinder es la muerte que no termina de serlo. Un héroe que muere y resucita. En Mort Cinder hay angustia, hay tortura. Respondía quizás a un particular momento mío, pero mucho de ese clima lo determinó Breccia, mucho más torturado que yo. El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo aparta de los demás dibujos que conozco: esta sugestión inacabable lo valoriza y suscita ideas en el guionista.”* Los personajes, de facciones muy definidas, gesticulan, se mueven, sienten, se expresan con extraordinaria naturalidad. La elaborada y precisa puesta en escena, la unidad narrativa de la página, el juego de luces y sombras, luces creando ambientes irrespirables y opresivos, transmitiéndonos inquietudes y silencios, la diversidad de planos, el dominio de un lenguaje gráfico; en resumen, nos acercan a la figura de un trabajador incansable, que logra captar el miedo y el misterio a través de la imagen. Todo material es potencialmente poético en esta obra cuyo trabajo lumínico rompió lo convencional, la forma más expresiva e inquietante de componer atmósferas fantasmagóricas, climas tétricos y góticos, cuerpos en tensión permanente. La violencia es casi siempre interior, se reflejaba en aquél que la sufrió o la contemplaba: *“Breccia es el dibujante del miedo”*.

Alberto Breccia estableció una nueva forma de expresarse a través de la tinta, utilizando el blanco como color, para construir esta obra dramática y expresionista. Si bien estaba esbozada en *Sherlock Time*, la forma de crear las imágenes fue aquí mucho más compleja, y lo podemos comparar entre la *imagen 4.1* y *4.2*, en la primera el negro predomina y aunque hay una carencia de líneas, el blanco suplanta este efecto. Breccia se limitó en este trabajo a economizar los recursos lineales, dejando espacios blancos para conformar el rostro. En la *imagen 4.2* en cambio predomina el blanco, aunque el efecto

de ausencia lineal permanece. Como vemos en las gafas el blanco participa en la composición de las mismas, dando volumen y tridimensionalidad, mientras en la *imagen 4.1* las gafas son un simple plano blanco. El blanco participa más activamente en la composición, a pesar del contraste que existe entre ambos tonos, el blanco y el negro, el autor logró causar un efecto de transición, con un lenguaje mucho más pictórico, donde la línea desaparece realmente. Otro punto en el que contrasta una imagen con la otra, es la forma casi fotográfica de Breccia de trabajar los personajes, los enriqueció con muchos más detalles y se aprecia un gran avance en el manejo del pincel y la pluma logrando plasmar el realismo del terror.

El uso de algunas contraposiciones sirve para degradar lo cinematográfico y para otorgar importancia al dibujo como dibujo; por ejemplo: la composición tranquila y en horizontal de los paisajes en planos alejados, contrastando con las perspectivas oblicuas y tortuosas de primeros planos de rostros y cuerpos; y también el moldeado del rostro de Ezra, más cercano a la verosimilitud cinematográfica, al que se contrapone el rostro anguloso y alargado de Mort Cinder, donde las rayas del dibujo que bosquejan la estructura del volumen no han sido borradas del todo.

Se contrapone generalmente a la espectacularidad de los autores norteamericanos, él prefiere mantenerse en un tono medio de esencial comunicación visual.

Tal como explica Juan Saturain, *“en Breccia el escenario jamás es natural. El espacio se cierne sobre el protagonista, lo cerca, es parte del clima que crea el relato. Inclusive cuando la acción se desarrolla al aire libre –como en el famoso Arena, sol... con guión de Jorge Mora- el blanco absoluto es tan opresivo como un negro pleno o las cavernas del episodio de “la torre de Babel” en Mort Cinder”*.



Imagen 4.1 - Sherlock Time - La Gota - Página 6 - 1959



Imagen 4.2 - Mort Cinder - Los Ojos de Plomo - Página 34 - 1962

Los datos visuales que transmite en esta obra Breccia va más allá de la representación fiel de la realidad, transmite mensajes específicos y sentimientos expresivos. El mensaje polisémico que plasma el autor, se nos presenta gráfica y simbólicamente, lo que se extrae de su obra es que hay una afinadísima concepción de cuanto podía extenderse en su representación. Su imagen fluctúa entre una síntesis de llegada directa a una imagen de carga dramática basada en la complicación de los medios expresivos. Pero nunca pierde de vista que el poder del lenguaje visual estriba en su inmediatez, en su evidencia espontánea. Captar simultáneamente el contenido y la forma es el primer postulado de este tipo de arte popular tan específico de la vida urbana y pública.

MORT CINDER comienza con el personaje del anticuario Ezra Winston. Breccia utilizó como modelo envejecido su propio rostro, donde las cosas antiguas parecen respirar, y su respirar quizás sea una forma de comunicación. Ezra compra objetos con un secreto oculto, *“Las aventuras de Mort Cinder se inician siempre con un objeto que aparece en la tienda de Ezra, el anticuario. Siempre me han fascinado los objetos viejos, no por su estética sino por las historias que encierran; todo objeto está impregnado de vida pasada. Me atraen los recuerdos, aunque no sean míos o de nadie”* comentaba Oesterheld. El problema principal que tenía Breccia era la caracterización de Mort Cinder, *“Le pedí a Héctor que no lo hiciera aparecer hasta nueve semanas después. La historieta comenzó sin Mort Cinder; sólo estaba el viejo Ezra Winston. Sabía que en cuanto empezara a trabajar, me metiera en clima y me fuera posesionando de la trama, el personaje iba a surgir espontáneamente”*. Y el personaje surgió de su ayudante, un jugador de fútbol, que estudiaba dibujo, Horacio Laila, servía como modelo ocasionalmente, y cuando Breccia dibujaba, le cebaba mate, *“Tuve ayudantes para que me cebaran mate, nada más. Lo tuve a Laila, lo tuve a Pablo Zahlut, lo tuve a Hugo Di Benedetto, pero*

siempre en aquella mesa cebando mate o cortándome papel, pero nunca metiéndose en el dibujo". Se llevaban más de veinte páginas publicadas de la primera historia cuando entre sombras, entre dudas, su silueta negra recortada contra el paisaje, aparecía al fin, sumido en la penumbra, el rostro del personaje principal de la serie. Su rostro simple y de poca expresión, es el hombre de las mil y una muerte y por lo tanto el de las mil y una vidas. Un mecanismo más que un personaje (siendo todos no es nadie) y sirve de pretexto para enhebrar historias sombrías de amor y muerte.

Es la vida que mira la muerte *"Cansa tanto morirse... y duele. Mucho..."* le decía Mort Cinder al Anticuario. Es la muerte que mira la vida: *"Volver a respirar... es increíble"*. Mort Cinder, con sus certezas, nunca deja de ser una incógnita. Incluso para Ezra, que tanto lo ha conocido; incluso para el lector, que ha escuchado sus historias; incluso para los autores que lo crearon. Es un personaje que tiene la capacidad de ser más enigmático a medida que lo vamos conociendo.

Nos dice Ezra: *"¡Más lo conozco, y más abismal me resulta! Mort Cinder, abismo de tiempo, abismo de increíbles experiencias humanas. Abismo de muerte repentina, abismo insondable que puede atraer con fuerza irresistible. Mort Cinder..."*.

MORT CINDER estuvo compuesto por diez capítulos, en ellos implementó una nueva forma de trabajo; su obra se basó principalmente en la creación de atmósferas, en la gesticulación de sus personajes. El primer capítulo fue una corta introducción de seis hojas presentando al narrador.

La serie comienza con *Ezra Winston, el anticuario*, la composición de las páginas siguió siendo clásica, aunque introdujo un pequeño cambio, en lugar de cuatro filas de cuadros hay tres, y no superó las tres viñetas por fila en

toda la tira. Esto brindó al autor un mayor espacio para desenvolverse.

El trazo fue diferente, menos rígido, más angular, la tinta la empleó de diferentes formas, utilizando un pincel seco para estirla, creando una línea muy expresiva. También agregó la textura a su obra, el traje del anticuario es un claro ejemplo. El estudio en las gesticulaciones había mejorado, intensificando los detalles faciales en el centro del rostro, mientras los contornos los sintetizaba, o los sugería recortando el contexto con la forma faltante.

Si comparamos la *imagen 4.3* con la *4.4* vemos que la línea a ganado en expresividad, es más fina y compleja. Los detalles del rostro son mucho más agudos e incorpora pequeñas líneas paralelas para lograr volumen. Si bien, en la imagen de Sherlock Time, esta muy bien caracterizada la gestualidad del personaje, la de Mort Cinder refleja mucho más frescura y naturalidad.

Otra novedad que introdujo en el trabajo es una secuenciación más corta en



Imagen 4.3
Sherlock Time - El Idolo - Pág. 1 - 1959



Imagen 4.4
Mort Cinder - Ezra Winston - Pág. 3 - 1962

el tiempo, la cual engloba un paso más breve entre cuadro y cuadro. Esto se puede apreciar en la *imagen 4.5* al no poder creer lo que esta viendo, se refriega los ojos, pero sigue atónito en la segunda viñeta. Es una seriación casi animada.



Imagen 4.5
Mort Cinder - Ezra Winston - Pág. 2
1962

Por último utiliza la repetición en dos formas diferentes, en la *imagen 4.6*, repite la imagen de la bella mujer egipcia con un trazo fino y poco consistente, intenta reflejar la transición de un mundo a otro. En la *imagen 4.7* el rostro del anticuario se repite innumerablemente en posiciones y tamaños diferentes. Dentro del caos sigue una dirección circular, que es reforzada con círculos blancos en el contexto. Breccia representaba la pérdida del conocimiento, la desesperación de perder el control sobre él mismo.



Imagen 4.6
Mort Cinder - Ezra Winston - Pág. 2
1962

Las formas de encarar las escenas son bastante clásicas, de frente, de costado, de tres cuartos, escasamente osadas, excepto en la primera viñeta de la hoja seis. El repartidor de comida es representado desde abajo, la cámara baja al suelo y a través de la mesa lo observa, detrás de él se encuentra Ezra. Apreciamos su representación disminuída, utilizando correctamente la perspectiva (*imagen 4.8*). Es una toma audaz y claustrofóbica, la silueta de la mesa negra en un primer plano transmite la sensación de que la viñeta encierra con mayor intensidad a los personajes.



Imagen 4.7
Mort Cinder - Ezra Winston - Pág. 3
1962

Uno de los principales disparadores de las posteriores historias serán los objetos que el anticuario posee o compra. Cada objeto encierra una historia, y este primer capítulo presenta a dos de los tres personajes principales, Ezra Winston y los objetos antiguos. Todavía no hay rastro de Mort Cinder, pero esta corta presentación da indicios por donde desarrollará la historia del cómic en los futuros capítulos.



Imagen 4.8
Mort Cinder - Ezra Winston - Pág. 6
1962

El tratamiento de las primeras hojas de *Los ojos de Plomo* es similar al episodio anterior. Los cuadros se agrandan aún más dejando solo dos viñetas por fila. Por primera vez Breccia representaba parte de la fachada de la tienda de Ezra Winston (*imagen 4.09*). Un edificio inglés antiguo, que lleva al espectador a la Inglaterra de principios de siglo.

En la tercera viñeta de esta página encontramos la primera referencia de Mort Cinder, con un diario puesto en su biblioteca, la noticia de que lo han



Imagen 4.9
Mort Cinder - Los Ojos de Plomo - Pág. 1
1962

colgado, se repite una y otra vez a lo largo del relato (*imagen 4.10*). Esta noticia acosa a Ezra hasta llevarlo hasta la tumba de Mort Cinder. No sólo la mención del diario angustia al personaje, la marca que le dejó un objeto traído por el viejo “Esqueleto” (un anticuario ambulante), lo consterna, sin olvidarnos por último de los ojos de plomo, quien lo persigue tratando de evitar que llegue a la tumba.



Imagen 4.10
Mort Cinder - Los Ojos de Plomo - Composición de varios cuadros
1962

El cómic abunda en lo puramente gestual, los contextos no son sumamente relevantes, solamente en algunas oportunidades puntuales se apoya en ellos para aumentar la siniestralidad. A partir de la página 5 y 6 el clima comienza a cambiar. Breccia introduce contrastes lumínicos muy acentuados. Esto genera gran angustia -ya utilizada en *SHERLOCK TIME*-, grandes macizos blancos y negros, sintetizando la línea. El uso de diferentes enfoques agudiza el espanto, los tres perseguidores son tomados desde abajo, van apareciendo sus rasgos abruptamente desde el blanco. Los tres empuñan un cuchillo, las manos las une nuestro conocimiento anatómico, ya que los brazos no son representados. Sólo con estos pocos datos el observador puede visualizar y

unir lo no representado en su cerebro. Para esto hay que tener un previo conocimiento visual de las personas y cosas, lo que llama D. A. Donis "alfabetidad visual". Según Donis: En el lenguaje, la sintáxis significa la disposición ordenada de palabras en una forma y una ordenación apropiadas. Se definen unas reglas y lo único que hemos de hacer es aprenderlas y usarlas inteligentemente. Pero en el contexto de la alfabetidad visual, sintáxis sólo puede significar la disposición ordenada de partes y sigue en pie el problema de cómo abordar el proceso de composición con inteligencia y saber cómo afectarán las decisiones compositivas el resultado final.

Breccia comparte con el espectador características claramente reconocibles, como una mano que empuña un puñal o un rostro, pero el resto del cuerpo lo representa sin detalles, solamente una silueta negra (*imagen 4.11*). ¿Para qué hace esto? El insiste en centrar la tensión en estos dos puntos, lo demás sobra, distrae. Establece la comunicación con el espectador por medio de la tensión de los rostros y la violencia de las armas blancas.



Imagen 4.11

Mort Cinder - Los Ojos de Plomo - P'ag. 6
1962



Imagen 4.12 - Mort Cider - Los Ojos de Plomo - Página 11 - 1962

La síntesis de forma se acentúa cada vez más, en la *imagen 4.12* Ezra está en el centro del cuadro, pequeño y atemorizado, rodeado de un clima opresivo, siniestro y a la vez sintético, Breccia usa el blanco como herramienta expresiva, como color. Lo apreciamos en la *imagen 4.13*, donde encontramos un claro ejemplo del uso del blanco como elemento plástico, los árboles, el camino, prácticamente todo Mort Cider, son blancos, como en negativo. La forma de construir los rostros demuestra su estudio sobre las luces y las sombras, ya comentado anteriormente. Rembrandt, el gran maestro de la pintura del siglo XVI, ha influido esta inquietud, el gran maestro del claroscuro.



Imagen 4.13 - Mort Cider - Los Ojos de Plomo - Página 24 - 1962



Imagen 4.14 - Mort Cinder - Los Ojos de Plomo - Página 31 - 1962

Mort Cinder es representado en la línea que se ha marcado Breccia, un rostro rectilíneo, con escasa expresión. En esta ocasión, los rasgos toscos y su enorme tamaño nos remiten más a una especie de Frankenstein (*imagen 4.14*). Tras veintiocho páginas, emerge de su tumba, el personaje que da nombre al cómic.

Una extensa historieta de setenta y nueve páginas, que se divide en dos, principalmente por la manera de trabajar la imagen tras la nueva muerte de Mort Cinder. El profesor Angus, es el creador de los ojos de plomo, quien tras una operación quirúrgica los domina y añade su capacidad intelectual a la de su propia inteligencia, haciéndolo cada vez más poderoso. Teniendo a Mort Cinder como uno de sus ojos de plomo, ampliaría sus capacidades ilimitadamente. Por eso al verse acorralado Cinder le pide a Ezra que lo mate.



Imagen 4.15
Mort Cinder - Los Ojos de Plomo - Página 61
1962

Mort Cinder revivirá en la ciénaga de Lockheed, el nuevo escenario. Los contextos ganan en importancia y a su vez asfixian al espectador. Los cuadros están cargados de información, y dentro del caos de los árboles y ramas emergen las figuras. Muchos de los contextos parecen haber sido realizados

con raspado. Breccia pintaba el fondo de negro y luego con un punzón o una goma especial extraía parte de la tinta, creando efectos muy difíciles de lograr con la técnica tradicional de la tinta y pincel. En la *imagen 4.15* se introduce en la mancha negra. Después de haber terminado el contexto, Breccia, dibujó al personaje en otra hoja, lo recortó y lo pegó sobre éste. Es difícil de apreciar, pero se puede diferenciar la pureza de la línea y los planos negros en la figura, mientras en la ciénaga los blancos son mucho más texturados.

El tercer episodio se llama *La madre de Charlie*. Una mujer ya anciana espera a su hijo, Charlie McLarnin, sin perder las esperanzas, permanece año tras año en la estación de tren. La Primera Guerra Mundial había concluído hace muchos años, pero ella seguía esperándolo. Al hablar con ella Mort Cinder recordó el nombre de su hijo, y lo buscó a través del tiempo. El rostro de la anciana, rico en signos expresivos, como las arrugas, los párpados caídos sobre los ojos, llenaba de drama el rostro deprimido y angustiado de la anciana. Breccia logra encontrar el alma de cada uno de los personajes. Gracias a la incorporación de la hoja de rasurar entre sus herramientas plásticas, el autor logra un trazo enérgico. Líneas rectas que cargan de dramatismo el rostro de la anciana (*imagen 4.16*). En la *imagen 4.17* el contexto lo realiza con abundante tinta líquida que posteriormente sopla con una pajilla antes de que se seque. También utiliza un peine o la misma pajilla para agregar textura punteada. Los árboles se extienden como telarañas, con trama cerrada que provoca angustia.

La secuencia de los cuatro cuadros (*imagen 4.18*), describen el viaje en el tiempo de Ezra hasta la batalla de la Primera Guerra Mundial, representado con la retórica que se utiliza cuando el personaje entra en un sueño, la sensación de ingravidez recorre la escena, con un trazo fino hace perder la solidez de los actores, para volverla a fortalecer en el final del viaje, dentro



Imagen 4.16 - Mort Cinder - La madre de Charlie - Pág. 2 - 1963



Imagen 4.17
Mort Cinder - La madre de Charlie - Página 2
1962

con primeros planos. El horror de la guerra es el actor principal, para ello realiza contextos dramáticos en cada cuadro, complementado con texturas. En algunos cuadros la abstracción es tal, que sólo el hilo de la narración nos hace descifrar la intención de la mancha, como vemos en la *Imagen 4.19*.

La vuelta a su tiempo esta realizada de un modo parecido, pero sin tanto dinamismo, Mort esta desmayado por una bomba, y Ezra trata de despertarlo. Este viaje les revela que Charlie, un soldado de solo 19 años había traicionado a su comando por cobardía. El guardia de la estación era su hijo. El paso del tiempo, hizo que la madre no lo reconociera y la vergüenza del soldado el que no se presentara, pero el amor de una madre, todo lo perdona, y Mort Cinder le cuenta la verdad.



Imagen 4.18 - Mort Cinder - La madre de Charlie - Página 3 - 1962

Este relato tiene fuertes reminiscencias con la historia de Ernie Pike, y Alberto Breccia captó y transmitió el drama de esa obra: la guerra y la crueldad como protagonistas, los valores y las bajezas humanas, sobre el reiterado estereotipo bélico reinante en los cómics de guerra.

Oesterheld y Breccia no se despegaron de sus convicciones morales y humanas.

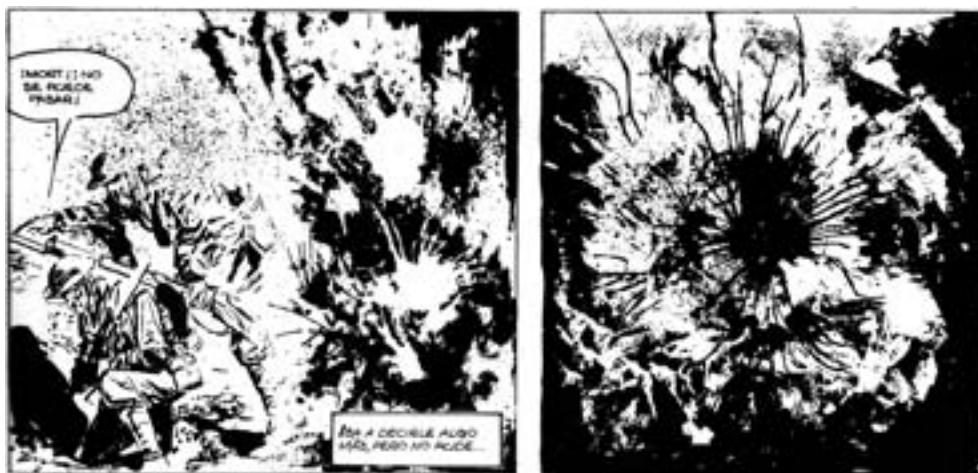


Imagen 4.19
Mort Cinder - La madre de Charlie - Página 7
1962

En *La torre de Babel*, la cuarta aventura, Ezra Winston cataloga con Mort Cinder la colección que había adquirido de un coleccionista especializado en el cercano Oriente. Una de las reliquias era un antiguo ladrillo sin valor aparente. Mort lo reconoce como uno de los pedazos de la gran construcción, la torre de Babel.

Breccia siguió utilizando los elementos nuevos que incorporó en su técnica plástica y herramientas artísticas. Esta vez la forma de utilizar la textura y monocopia cambia. Anteriormente la utilizaba para crear sensaciones, eran abstractas y no representaban claramente a ningún objeto formalmente. En este caso genera formas a través de las texturas, construyendo cuevas, naves espaciales, ciudades y paisajes como vemos en la *imagen 4.20*.



Imagen 4.20
Mort Cinder - La Torre de Babel - Página 11
1963

En las viñetas de las primeras páginas el contexto es casi inexistente, este empieza a vislumbrarse a medida que van pasando las hojas. El interés del artista es centrar la atención en el sufrimiento y penurias de los esclavos (*imagen 4.21*). Luego pasa a dar importancia al contexto, para que el lector vea los frutos de su trabajo. Es una retórica muy interesante, pensada para llevar al espectador, por el camino que él quería. El texto no es el único que crea la línea discursiva. Los rostros poseen más textura y más trabajo de tramas, la *imagen 4.22* es un buen ejemplo, la superposición de estos revela un sentido metafórico, la deshumanización del hombre, borroso y perdido en la fractura de su voluntad.

La historia narra la construcción de la torre de Babel, y el secreto que poseía dentro, una máquina interestelar. También da alguna idea del origen de Mort Cinder, aunque no responde todas las preguntas, sólo empieza a marcar el camino. Todo este misterio es plasmado plásticamente con una atmósfera poco clara, la definición de los cuadros es algo confusa, hasta volver al estudio de Ezra (*imagen 4.23*).



Imagen 4.21
Mort Cinder - La Torre de Babel - Pág. 2
1963



Imagen 4.22
Mort Cinder - La Torre de Babel - Composición de varios cuadros
1963

Héctor Oesterheld mezcla con gran naturalidad una trama fantástica, con la ciencia ficción, algunos datos históricos y narraciones bíblicas. Breccia crea para esto un nuevo escenario, no tan claustrofóbico, los espacios en blanco ganan en protagonismo, reflejan la desolación del desierto. Al entrar en la construcción el negro vuelve a cubrir las viñetas, esta vez texturadas.

En la Torre los tres sabios construyen una nave intergaláctica para el rey Nepal. Él quería llegar a la luna, pero la humanidad no estaba preparada y un extraterrestre con la ayuda de Cinder derriba la construcción y con un rayo aturdidor borra sus memorias y cambia una parte de su inteligencia, la parte relacionada con la comunicación para dificultar la capacidad de relacionarse y crear nuevas máquinas.



Imagen 4.23
Mort Cinder - La Torre de Babel - Pág. 18
1963

Los dos capítulos siguientes de la serie, *En la penitenciaría. El Frate*, y *En la penitenciaría. Marlin*, conforman una misma historia de dos episodios, donde Mort Cinder relata su paso por la cárcel. Seguramente son los capítulos más claustrofóbicos y tensos. Breccia utiliza el claroscuro y la sintetización de las formas al extremo, sin medias tintas, para potenciar la fuerza del contraste. Además utiliza la atracción y el agrupamiento como elemento expresivo, con puntos o trazos aislados que en el campo de la viñeta se relaciona con el todo (*imagen 4.24*). La violencia de la imagen es potenciada con los recortes violentos de un plano o el cambio brutal del negro al blanco.



Imagen 4.24
Mort Cinder - En la penitenciaría. Marlin - Pág. 10
1963

El texto es redundante, advertimos un diálogo de expresiones, la cámara vuelve al primer plano, planos medios y americanos, y los puntos de vista siguen siendo normales o contra picados, -este último es el que eleva la tensión a los rostros- (imagen 4.25). Tanto las barras de acero de las celdas identifican el encierro, como los trajes a rayas de los prisioneros identifican su estado de prisionero. La síntesis de la indumentaria lleva a la necesidad del espectador a unir los pocos indicios que da el autor para conformar los cuerpos.



Imagen 4.25
Mort Cinder - En la penitenciaría. Marlin - Composición de varios cuadros
1963

Marlin, un ladrón de bancos, es diagnosticado con una enfermedad terminal por lo que le queda pocos meses de vida. Mort Cinder lo ayudará a escapar para poder morir en libertad, Aparece Rourke un ex campeón semipesado quien se ofrece a ayudar con la condición de repartir el botín que escondió Marlin en una mina. Este último los traiciona al conocer donde está el dinero, sin saber que Marlin ha dejado una trampa para quien quisiese extraer el dinero sin su consentimiento.

Los contextos son grandes superficies negras o blancas, también utiliza tramas recortadas, son generalmente tiras de papel que se pueden comprar de distintos tipos de estampas. Breccia las utiliza para crear formas, *imagen 4.26*. En esta imagen se recogen dos tramas diferentes, sobre el techo y las paredes, a esto se le agrega el blanco compacto de las luces. Se trata de variaciones luminosas, planas y neutras, si se toma de una en una, pero que definen un espacio de plenitudes y de vacíos, de cercanía y de lejanía, ayudada también por la perspectiva. Para delimitar las figuras utiliza un borde blanco que las rodea, el cómic es totalmente representativo, la abstracción y la textura no fueron utilizadas por el autor como en las aventuras anteriores, estas fueron reemplazadas por las estampas de distintas tramas.

La segunda parte es muy similar, aunque vale la pena resaltar la escena en el cuarto de castigos. Mort Cinder parece fundirse con la oscuridad y el vacío de la pequeña celda. El dramatismo gestual que logró en estos cuadros es represivo, el cuerpo del protagonista parece retorcerse con la angustia de la nada. Por primera vez utiliza un cuadro en negativo y positivo (ver *imágenes 4.27*)



Imagen 4.26
Mort Cinder - En la penitenciaría. El Frate - Pág. 6
1963

Mort y el bibliotecario de la prisión, otro recluso llamado Frate, desbaratan un motín; por esta buena acción se le otorga el indulto. Frate había pasado casi toda su vida entre rejas, y no quería salir, esa misma noche se rompió el cuello *"¡Muerte fea!.. Como todo en el presidio"*

La brutalidad de los contrastes encajan perfectamente con una cárcel, donde los hombres son duros y toscos, apresados entre cuatro paredes. La

gestualidad toma protagonismo nuevamente en el hilo de la historia, esta vez acompañados por la indumentaria carcelaria, que en ningún plano es olvidada. Los rostros son trabajados con pluma, pincel y hoja de afeitar esto se observa en el trazo limpio, sin textura a la vista.



Imagen 4.27

Mort Cinder - En la penitenciaría. Marlin - Composición de varios cuadros 1963

En Las tumbas de Lisis y en La Nave Negrera, Breccia compone un estilo más limpio y claro. La forma de dibujar es más clásica, sin demasiada textura.

Dentro de La Tumba de Lisis, el negro se apodera de las viñetas, clara alusión a la falta de luz en la tumba, pero su forma de trabajar a los personajes es distinta, los contrastes no son tan brutales, podemos compararlos en *la imagen 4.28 y 4.29*, la primera es extraída de la penitenciaria, mientras la segunda de "Las tumbas de Lisis". La trama juega un papel más importante, y va graduando el paso del negro al blanco, mientras en el anterior, el pasaje es inexistente. Como en La torre de Babel, Oesterheld mezcló la historia de la humanidad, con la ciencia ficción. Una raza de extraterrestres llamada "plasma", que tiene la habilidad de mutar para asemejarse a los humanos, se introdujo en muchas oportunidades en nuestra sociedad. Stellus, buscó como egiptólogo a su amada en varias excavaciones, haciendo grandes hallazgos, pero su objetivo principal era encontrar a la princesa Lisis. Ella era su amada desaparecida, y seguía con vida, para poder reanimarla necesitó la energía vital de otro de los suyos. Stellus no dudó e hizo el sacrificio.

En La Nave Negrera, Mort Cinder es marinero. El barco trafica esclavos y cuando son interceptados por las patrullas costeras lanzan a los esclavos por la borda. Mort cae con ellos y Wango lo ayuda. La gran inmensidad del mar y la soledad es representada con el blanco, el vacío, la nada, Mort Cinder y el esclavo están a la deriva, solos en el medio del océano. Breccia podría haber representado el mar con sus olas, como en cuadros anteriores, pero no hubiese obtenido el efecto de una tensa tranquilidad y cansancio que vemos en *la imagen 4.30*. A lo largo de toda la aventura, el trabajo es muy lineal, con un trazo muy claro, exceptuando dos cuadros, uno en la página diez y el otro en la once (*imagen 4.31*) La selva gigantesca y abrumadoramente tupida hace que los personajes se vean como pequeños puntos. Son dos planos generales poco utilizados en esta obra. Wango logró volver a su hogar, para verlo arrasado por los traficantes de esclavos.



Imagen 4.28 - Mort Cinder
En la penitenciaría. El Frate - Pag. 2 - 1963



Imagen 4.29 - Mort Cinder
La tumba de Lisis - Pag. 11 - 1963

El vitral, es el noveno capítulo, en donde Alberto Breccia mantiene la complejidad y detalle de los rostros como en *Las tumbas de Lisis*. Existe una dicotomía semántica entre el rostro complejo de Ezra y la prolijidad y limpieza en la forma de dibujar el vitral. El ser humano es complejo, retorcido, mientras que el vitral representa la pureza de los dioses o el paraíso. El anticuario es representado desde diferentes ángulos, *imagen 4.32*, el Vitro es plasmado siempre de frente. Esta pureza hipnotiza a Ezra, llevándolo a través del tiempo, revelando el objetivo final de él, traer a Mort Cinder para el sacrificio. Sólo la destrucción del vitral rompe el hechizo, retornando al anticuario a la normalidad.



Imagen 4.30
Mort Cinder - La nave Negrera - Pág. 9
1963



Imagen 4.31
Mort Cinder - La nave Negrera - Pág. 10
1963

Si comparamos la forma de representar a este personaje antes y después de romperse el maleficio, descubriremos que el trazo complejo, lleno de trama y textura cambia por un trazo más aseado.



Imagen 4.32
Mort Cinder - El Vitral - Pág. 1
1964

La décima y última aventura es *La Batalla de las Termópilas*⁷, una historieta llena de acción. Oesterheld y Breccia representan la batalla épica entre persas y griegos de las Termópilas. La textura y la monocopia escasean, es un trabajo realizado con pluma, pincel, pincel seco y hoja de afeitar. Los paisajes desaparecen, el contexto pasa a ser los personajes en segundo plano (*imagen 4.33*). Aumentan los efectos cinemáticos para dar la sensación de velocidad. La forma clásica de representar el movimiento es haciendo líneas paralelas, en cambio aquí usa flechas o sangre que fluye en dirección del recorrido de la espada.



Imagen 4.33
Mort Cinder - La Batalla de las Termópilas - Pág. 6
1964

Los cuadros ganan en importancia hasta llegar a ocupar una hoja entera (imagen 4.34). La expresión que logra la hoja de afeitar la utiliza a lo largo de los capítulos sin excepción. Los rostros maltrechos por la batalla encuentran un gran aliado en esta técnica. Breccia decía: *Utilizo mucho el pincel, en parte usado seco (es decir, con poquísima tinta china, para conseguir unas estelas desiguales de blanco), también uso almohadillas, albayalde y plumilla.*

Este trabajo de Alberto Breccia se destaca no sólo por las nuevas técnicas plásticas introducidas -seguramente el estudio de las luces y sombras ha revolucionado la forma de trabajar la imagen en el cómic-, sino que por sobre todas las cosas ésta es una historieta gestual, de rostros. La gesticulación, el misterio y la forma de captar el alma del personaje, más allá de los modelos que usó para dibujarlos, del mero formalismo académico, hacen de esta obra el hilo principal para la composición visual.

Para Breccia, *Mort Cinder* fue un camino tomado sin retorno, la experimentación con materiales y técnicas expresivas acababa de empezar. La complejidad de los cuadros hace que el cómic se vuelva menos dinámico. Ya no basta con una lectura rápida, cada viñeta encierra enorme cantidad de información y la retórica no va en una sola dirección, la dinámica del mensaje no es lineal, el espectador va y vuelve.

Alberto Breccia no busca en ésta ni en ninguna otra obra el efecto de trabajar sobre viñetas efectistas, de diferentes formas. Siempre se maneja con un sistema clásico de viñetas cuadradas que otorga mucho equilibrio a la composición, completada en muchos casos con la abundancia de texto. Lo que rompe y enriquece esta estabilidad es la imagen creada por el mismo autor. El estilo puede considerarse como expresión característica de una cultura pero dentro de este espíritu histórico general se mueven

7 - **La Batalla de las Termópilas:** fue un importante escenario del conflicto entre las polis griegas, con Esparta y Atenas a la cabeza, y el Imperio Persa en el 480 a. C. La expansión constante de los griegos por el Mediterráneo, tanto oriental como occidental, llevó a crear colonias en las costas de Asia Menor. Estas colonias estaban en territorios controlados por el Imperio Persa que siempre les concedió un elevado grado de autonomía, pero los colonos helenos siempre quisieron la absoluta libertad, dando comienzo a las Guerras Médicas. El soberano persa Jerjes I se propuso terminar con la sublevación de los griegos asiáticos y conquistar Grecia para cortar definitivamente los apoyos que aquellos recibían. La primera batalla se libró en un lugar llamado valle de las Termópilas, un angosto desfiladero de unos 12 metros de anchura. Allí esperó a los persas un ejército compuesto por 300 espartanos, más 5500 soldados del resto de Grecia. Por tanto, los espartanos constituían una de las fuerzas más pequeñas, pero debido a su reputación y a ser los únicos soldados profesionales, los demás griegos delegaron en ellos de forma espontánea el mando del contingente. Según las fuentes clásicas griegas, los soldados persas conformaban un ejército que oscilaba entre los 250.000 y el millón de efectivos. Fila tras fila los persas se estrellaron contra las lanzas y escudos espartanos sin que estos cedieran un centímetro. De esta forma, a pesar de la grave desventaja numérica, Leónidas y sus hombres se opusieron a las oleadas de soldados enemigos con un número mínimo de bajas, mientras que las pérdidas de Jerjes —aunque minúsculas en proporción a sus fuerzas— suponían un golpe para la moral de sus tropas. La batalla duró cinco días y los persas consiguieron derrotar a los temidos espartanos, pero éstos ya habían retrasado notablemente el avance persa, diezmado la moral de su ejército, causando considerables pérdidas y dando tiempo a los demás griegos para evacuar sus ciudades y preparar la defensa.



las expresiones particulares de individuos, personalidades fuertes que le imprimen a lo suyo un sello diferenciado. Esto es particularmente notable en los dibujantes de comic. Tal vez pueda atribuirse a la modalidad de viñeta, su producción mecánica, y sin embargo aún así sus autores terminan siendo bien diferenciados por el público lector. Cada viñeta es casi una firma autógrafa ¿Porqué? Si se compara la apreciación de una pintura de un período dado muy marcado por lo canónico, sea el Renacimiento, sea el Barroco, pueden encontrarse las leyes generales o convenciones que regían la producción, pero en parte esto era debido a la calidad exigente de la manufactura, lenta, estudiada, calculada, dependiente de encargos muy precisos del mecenazgo que imponía tal o cual tipo de figuración que respondía al entorno general de la época. ¿Pero, aún así eran tan iguales sus productos? Aún en las cercanías de un taller y de un maestro de fuerte impronta el artista se diferenciaba en detalles sutiles. En la visualidad del mensaje actual y con precisión, el específico de la historieta el dibujante productor adopta en primer lugar todas las facilidades que le provee la industria, luego las técnicas gráficas, pero también es sabido que el uso intensivo del dibujo manual obedece a dictados nemotécnicos, a impulsos neuromusculares casi automáticos, y cuanto mas veloz es el dictado de la idea, más se ejercita esta suerte de automatismo, que no significa desdén o desmedro de lo expresado. Breccia atribuía enorme importancia al dibujo. El uso del modelo vivo es muy revelador al respecto, pero sería erróneo juzgarlo sólo por esta actitud como perfeccionista y superficial. En su mente la motivación de enviar el mensaje de forma más clara y expresiva estaba fogueada por sus ideas políticas, por su fuerte convicción de que estaba frente a la posibilidad cierta de actuar sobre las conciencias, como otros colegas en la Argentina, que han seguido un camino similar, aun cuando usaran menos dramatismo.

La obra fue publicada por primera vez el 20 de julio de 1962 y continuó hasta el 13 de marzo de 1964 en la revista *MISTERIX* de la editorial Vea y Lea, no pudiendo lograr en su momento un gran éxito comercial, cuya tirada de la revista en Argentina era pequeña y en España tampoco gustaba. Eran graves momentos económicos para Alberto Breccia y la muerte de su mujer hizo que dejara de trabajar en el dibujo de historietas. Con unos amigos y colegas fundó el "Instituto de Arte", del cual fue director hasta el año 1971. Llegó a tener cuarenta y cinco profesores, y setecientos alumnos. Sin embargo, a principio de los años setenta, las cosas empezaron a ir mal, los socios se dispersaron y por último Breccia renunció a su cargo de profesor.

RICHARD LONG

Es una pequeña historieta de apenas tres páginas. Este trabajo es de suma importancia en la obra de Breccia, por primera vez incluye el collage en una de sus historietas. *Richard Long* fue concebida entre Héctor Oesterheld y Alberto Breccia, si bien fue pensada en un primer momento con más páginas, Breccia tuvo que sintetizarla por cuestiones de tiempos de entrega. El amor, la sociedad capitalista, los valores éticos, el dinero... todo en dieciocho cuadros. Una contundencia gráfica y textual lograda por una síntesis casual que obliga al espectador a saborear cada cuadro.

La retórica y la técnica es similar a la utilizada en *MORT CINDER*, eso sí, sin el aura terrorífica y asfixiante de su predecesora. Este es el cómic que lo devuelve al trabajo activo en las revistas de historietas y el collage lo introdujo para acortar los tiempos de entrega. Esta herramienta plástica la complementa con la tinta, originando contextos ricos en información pop. La representación pop es el mejor medio para representar los ideales y valores capitalistas, donde todo hombre tiene un precio.

Richard Long tiene la mirada recia, un cigarrillo eterno y una Browning apenas disimulada bajo el chubasquero. Tics típicos de matón y, sin embargo, parece un sicario distinto. No mata a su víctima porque se enamora de ella y, como alguien la asesina después, quiere vengar el crimen. Pero no. Ya fue dicho: todo hombre tiene su precio.

La primera página (*imagen 4.35*) está compuesta por tres filas. La primera posee dos cuadros uno sin delimitar por el marco donde colocó el título de la aventura, el segundo mucho más largo encontramos a Richard Long apoyado sobre la pared de una casa. Esta no está simplemente representada



Imagen 4.35
Richard Long - Pág. 1
Revista Karina - 1967

por un macizo negro o la típica pared de ladrillos, está compuesta con un collage de recortes que simulan que está vieja y descascarada con afiches arrancados por el tiempo. Hay una relación entre el póster más grande, que representa a una mujer y el protagonista, ella parece mirarlo, nos adelanta parte de la trama. En el contexto la ciudad es representada sintéticamente, sin mucho detalle. La segunda y tercera fila presenta tres cuadros cada una. Los planos son americanos o planos medios. Richard se encuentra con su presunta víctima, una asesina que trabaja para otra organización, la del sin cara. La forma de trabajar los personajes no refleja el mejor trabajo técnico de Breccia, aunque en el penúltimo cuadro de la tercera fila vuelva a manejarse con collage. El rostro en primer plano de la mujer es rodeado con imágenes y recortes escritos de avisos publicitarios. El último cuadro representa un gran plano general, con mucha síntesis de recursos y formas.

En la segunda página (*imagen 4.36*) mantiene las tres filas, pero los cuadros se agrandan, no superando las dos viñetas. El texto es el que explica el relato, la imagen pone el ambiente. Los saltos cronológicos son grandes. El segundo cuadro de la primera fila marca un gran plano general, siempre ellos dos en el centro del mismo. Breccia mantuvo la síntesis de formas y elementos, solo en el extremo inferior izquierdo, encontramos un atisbo de detalles. El collage es utilizado para representar el paisaje de la ventana en la viñeta uno de la fila dos y en el único cuadro de la tercera fila utilizándolo como contexto y para componer el diario. En este último se desprende la noticia de la muerte de su amada.

La tercera página (*imagen 4.37*) tiene menos saltos cronológicos. Richard Long se encuentra con el sin cara, el que mandó a matar a Marie, su amada. Un duelo de miradas y de gestos. La cámara va de un lado al otro, registrando



Imagen 4.36
Richard Long - Pág. 2
Revista Karina - 1967

el diálogo entre uno y otro. El asesino a sueldo está dispuesto a llevar a cabo su venganza, pero el dinero borra todo rastro de humanidad que queda en él. *“Es una historieta muy curiosa –contó Breccia alguna vez-, cuando me proponen el trabajo yo hacía cinco años que no dibujaba. Lo acepté por una cuestión de dinero, pero lo iba postergando porque tenía miedo. Hasta que un sábado me acorralan: había que entregar la historieta el lunes. Y justo ese sábado me sacan una muela, se me hincha la cara y tuve fiebre. Entonces, para ahorrar tiempo, recurrí al collage y suprimí veinte cuadros del guión. Estas decisiones se debían a la necesidad de terminar rápido y no a una genialidad [...] Ocurre que las cosas se mistifican y después se descubre que detrás del mito siempre hay una vulgaridad, un tipo en camiseta.”*

Breccia minimiza constantemente sus logros plásticos, esta autoexigencia lo llevará a realizar nuevos avances plásticos. Seguramente puede ser casual la implementación del collage en esta obra, pero cómo utilizarla y la metáfora que conlleva es premeditada. Él podría haber pegado simples paisajes, edificios o interiores, pero al manejarse con pequeños recortes de publicidad y anuncios tiene la intención de reforzar la metáfora del capital sobre la voluntad humana. Este agregado artístico hace de un simple cómic de tres páginas una obra crucial en la obra de Alberto Breccia.



Imagen 4.37
Richard Long - Pág. 3
Revista Karina - 1967

EL ETERNAUTA

La Argentina pasó por continuas crisis de estado. A partir de 1930 ocurrieron cuatro golpes de Estado en la Argentina. Con la falta de democracia, el autoritarismo era moneda corriente. El tercer golpe de estado lo sufrió Juan Domingo Perón y hasta su regreso del exilio, el partido peronista estuvo proscrito. Los militares, antiguos camaradas suyos, lo habían derrocado.

Un país como la Argentina, que se perfiló a principios de siglo con posibilidades de convertirse en una potencia mundial, se encontró a finales de la década de los años sesenta, endeudada, y sin instituciones cívicas fuertes. La falta de autocrítica llevó a buscar un culpable externo por esta situación, encarnando en la política exterior de los Estados Unidos de Norteamérica.

EL ETERNAUTA, es una aventura de ciencia ficción con trasfondos políticos: Sudamérica era entregada a las fuerzas extraterrestres por las potencias del norte.

Su primera versión fue publicada en 1957, desde el primer número de *HORA CERO SEMANAL* y durante dos años, esas 350 páginas apaisadas marcaron un punto de inflexión en la historieta argentina, el héroe viaja en el tiempo. La historia comienza con la invasión extraterrestre a Buenos Aires. Es un héroe colectivo: un maestro de la composición de la sociedad frondizista⁸, se impulsa el desarrollo de la industria nacional, se hace un culto a la tecnología y a la ciencia, y se pelea por defender la educación laica.

La revista *GENTE*, una publicación semanal que se dedicaba principalmente a contar las intimidades de los famosos, encargó a Oesterheld una nueva versión

del *ETERNAUTA*. Aunque no era un medio habitual para publicar historietas, aceptó el trabajo y le pidió a Alberto Breccia que lo dibujara, ya que al editor de la revista no le gustaba el estilo del dibujante original Solano López. En mayo de 1969, se comenzó a publicar la nueva edición del *ETERNAUTA*. La versión del cincuenta y siete sirve de base, pero los cambios no fueron menores: iban desde las fechas y el personaje de Pablo, que en este caso era una mujer, hasta el contenido ideológico de la lucha. Ya no eran los sobrevivientes de todo el mundo los que enfrentaban al invasor, sino Latinoamérica que luchaba sola contra la entrega pactada por las potencias mundiales, a cambio de no ser molestadas.

El dibujo es de una belleza diferente, ya no es realista y abundan los juegos con los negros y blancos, el collage y otros recursos. Más que la minuciosidad de Solano López, lo que se destaca –en el trazo de Breccia- es la inquietud que transmiten los dibujos. Breccia llevó el nivel expresivo al máximo, los cuadros están llenos de sensaciones y sentimientos. Para identificar a la ciudad de Buenos Aires, reprodujo algunos de sus edificios emblemáticos, como el estadio de River Plate⁹ –El Monumental-, o el Puente Saavedra, -puente que separa a la provincia de Buenos Aires de la capital.

8 - Arturo Frondizi: Nació en Paso de los Libres, Argentina, 28 de octubre de 1908, falleciendo en Buenos Aires, el 18 de abril de 1995. Fue abogado y político argentino, que ocupó la presidencia de su país entre el 1 de mayo de 1958 y el 29 de marzo de 1962. Arturo Frondizi fue la síntesis más acabada del intelectual - político. Se convirtió en un destacado dirigente de la Unión Cívica Radical (UCR), y reputado analista económico. Durante el gobierno de Perón, Frondizi adoptó una posición de apoyo a las medidas sociolaborales e industrialistas, pero de tenaz oposición a las prácticas no democráticas. Luego del golpe de estado de 1955 adoptó una postura crítica sobre el gobierno militar conocido como Revolución Libertadora. Su período de gobierno estuvo caracterizado por el aparente viraje ideológico hacia posiciones más acordes al desarrollismo propugnado por la Alianza para el Progreso del presidente estadounidense John F. Kennedy. Su política exterior se caracterizó por mantener una clara posición independiente, estableciendo muy buenas relaciones con la administración de John F. Kennedy, y al mismo tiempo se opuso a la expulsión de Cuba de la OEA, reuniéndose con el argentino y representante del gobierno cubano Ernesto Guevara en la residencia presidencial de Olivos. En 1961 Frondizi anuló la ilegalización del Justicialismo. En las elecciones de 1962 el Justicialismo ganó la gobernación de 10 de las 14 provincias, incluida la poderosa Provincia de Buenos Aires. Las Fuerzas Armadas exigieron que Frondizi anulara las elecciones. El presidente radical acató las ordenes militares y por decreto anuló las elecciones e intervino algunas de las provincias en donde el peronismo había ganado. Un golpe de estado militar, apoyado por los peronistas, lo derrocó, el 29 de marzo de 1962. Frondizi fue arrestado y confinado en la isla Martín García y más tarde en Bariloche hasta 1963.

9 - Estadio de River Plate: Inaugurado el 25 de mayo de 1938, el estadio Antonio Vespucio Liberti es popularmente conocido como "El Monumental de Nuñez". En él juega como local el Club Atlético River Plate de la ciudad de Buenos Aires

La retórica del cómic es dinámica, mucho más que en *MORT CINDER*, para ello utiliza efectos cinemáticos nuevos para él, como se observa en la *imagen 4.38*. El dinamismo es representado en cuatro cuadros. Primer plano de la mano que trata desesperadamente de detener a su amigo, que corre hacia la puerta, representada sintéticamente con un pleno rectangular negro. Las manos recortadas acentúan la violencia de la imagen, potenciada por metáforas visuales, poco legibles por su superposición, es el apellido de la persona a quien quiere detener, Polski, quien parece no escuchar y sigue. El hombre va a penetrar en la oscuridad, en lo desconocido. Los tres cuadros siguientes son una obra maestra de la seriación, utiliza tres elementos para llevar dinamismo y transmitir la tragedia. El primero es la figura del hombre, representado con una silueta en blanco, que se va desplomando por la acción de la nieve mortífera. El segundo son los copos que se acumulan sobre la figura hasta fulminarla. Por último utiliza el tamaño del cuadro, que se va reduciendo hasta que llega a su muerte, causando dos sensaciones, una de alejamiento y otra de la opresión asfixiante de la circunstancia, son como los signos vitales que van desapareciendo.

Otro aspecto nuevo, es dejar un espacio blanco antes de la primera viñeta. Tiene gran impacto en la composición total de la página. Un comienzo amplio, tranquilo, impoluto, antes de la acción y el horror. En la *imagen 4.39*, luego de este cuadro sin el clásico recuadro de línea negra, aparece la primera viñeta, muy bien secuenciada con la siguiente, con una síntesis estrepitosa, cargada de drama. Se puede conjeturar, que este espacio blanco es el copo de nieve aumentado a toda la página, que avanza hacia la nada.

Los alienígenas son abstractos, deja a la imaginación del lector la representación de los mismos, el enemigo no tiene un rostro claramente visible (*imagen 4.40*). Nuevamente Breccia introdujo un nuevo concepto dentro de su obra, el informalismo es más que una cuestión plástica, el informalismo condena



Imagen 4.38
El Eternauta - Pág. 8
Revista Gente - 1969



Imagen 4.39
El Eternauta - Pág. 13
Revista Gente - 1969



Imagen 4.40 - El Eternauta - Pág. 34 - Revista Gente - 1969

la fijación de la forma cerrada. Presupone una captación más generosa, más amplia del público contemplador, mientras que el cómic tradicional es lo opuesto. El informalista es el que valoriza al espectador. Esta idea es representada en los monstruos, obligando a interactuar con la obra. La expresividad que logró Breccia en esta obra hace exasperar al público conservador y a su editor. Para evitar que se cancelara la edición, Oesterheld se compromete a finalizar la obra en tres entregas, de ahí la concentración del tramo final. Grandes bloques de texto se apoderan de las últimas páginas. El relato arrebató el protagonismo a la imagen, esta vez por una decisión externa (*imagen 4.41*).



Imagen 4.40 - El Eternauta - Pág. 47 - Revista Gente - 1969

El siguiente trabajo de Oesterheld y Breccia fue la vida del Che Guevara, la cual realizó con la colaboración de su hijo Enrique Breccia. Una obra en blanco y negro, que mantuvo los efectos logrados en *Mort Cinder*, con una mezcla de estilos muy lograda, explotando el excelente manejo del dibujo de Alberto Breccia. Este trabajo provocó una oleada de opinión, sobre todo de parte del gobierno de facto del General Onganía. Incluso se publicó una editorial en el diario *LA NACIÓN* vapuleando y cuestionando la obra. La SIDE (Secretaría de Información del Estado) fichó a Breccia como subversivo, y en compensación le pidió un libro similar que ilustrara la Historia del Ejército Argentino, *“yo pedí un precio altísimo por página y entonces no se hizo”*. Al final, muy poco tiempo después de su publicación, la obra terminó secuestrada y quemada con sus originales. Gracias a su segunda esposa, Irma Breccia, que enterró una copia en su jardín, la obra fue publicada tras el último golpe militar.

La suerte dio un giro en la vida de Alberto Breccia, *“yo tenía una escuela en la calle Florida con un grupo de colegas, allí me vino a ver una señora que dijo que venía de Europa, que quería dibujos míos, que la habían mandado de Osky y Quino. Según ella venía especialmente a llevarse historietas mías a Europa porque estaban formando una agencia que ya representaba a Osky y a Quino, pero necesitaban otro tipo de trabajo. Entonces yo le di “Mort Cinder” y “El Eternauta”, los tenía atados y archivados; se los di sin siquiera pedirle recibo... Pasó el tiempo y pensé que me habían hecho el cuento, hasta que un día me llama Quino notificándome que le había hablado esta señora, diciéndole que “El Eternauta” lo había comprado Linus y “Mort Cinder” la Editorial Mondadori; eran las dos editoriales más importantes de Italia, significaba jugar en primera y dejar de estar en la reserva. Entonces empezó todo: me llegan invitaciones, etc. Antes de eso trabajaba, pero era más del tipo de agencia”*. La publicación de sus obras le permitió poder desahogar sus problemas económicos y lograr concentrarse más en sus investigaciones

pictóricas. Aunque a Alberto Breccia y Hector Oesterheld siempre les faltó algo. Algo que siempre les rondaba por la cabeza, que era continuar con *Mort Cinder*, fue una idea que nunca abandonaron. En 1974, los dos autores se volvieron a reunir con la intención de continuar la historia, pero esta vez ambientándola en un lugar y una época diferente, como siempre había sido premisa de la historieta, *"Con decirles que Breccia y yo teníamos ganas de seguir con Mort Cinder, pero en el Oeste. Con todos los ingredientes clásicos (la diligencia, el duelo final, todo), pero con algunas variantes"*, comentaba Oesterheld. Fruto de estas charlas, unas cuantas frases dactilografiadas quedaron escritas en un papel rugoso, pero jamás pudieron continuar la historia. Como es sabido, Héctor Germán Oesterheld fue uno de los miles de desaparecidos de la dictadura argentina, secuestrado junto con sus cuatro hijas, por su militancia en el grupo terrorista Montoneros. Su último trabajo fue la tercera edición del *Eternauta* y el *Eternauta II*, que fue nuevamente dibujada por Solano López en 1975 y publicada por Ediciones Récord. En la etapa final Oesterheld ya trabajaba en la clandestinidad. Solano López recibía los guiones pero solamente pudo hablar con él en una sola oportunidad. Este le pidió que cambiara la línea del guión, Solano López comentaba: *"Yo ya no reconocía a "El Eternauta", se había convertido en un militante, se había despersonalizado. Cuando se ponen las facciones narrativas a servicio de un dogma eso fragiliza la relación con el lector, y eso es lo que yo le dije. El contestó que no se estaba dando cuenta de que estaba haciendo una historieta montonera"*. Oesterheld fue detenido y torturado en el Sheraton, un centro clandestino de detención. Lo asesinaron en 1977, mientras que Solano López pudo salvarse al llegar a un acuerdo con los militares exiliándose con sus hijos, uno de los cuales también montonero, estuvo un año y medio detenido.

Entrevistador: ¿Qué era para Oesterheld la aventura?

Juan Sasturain: La aventura era el lugar de la situación límite.

E.: ¿Cómo obra un hombre cuando se encuentra en una situación límite?

J.S.: La aventura está donde todos nosotros nos encontremos ante un desafío en el cual pone en cuestionamiento el sentido de nuestra vida, para qué carajo estoy acá. A cualquiera le pasa con la aventura al lado. Subirte a la aventura es ser capaz de preguntarte el sentido de tu vida, tu vida vale la pena ser vivida o te vas a quedar toda la vida en el molde. Ante todo la aventura es estar a la altura de los sueños, eso es Oesterheld. Las elecciones de Oesterheld no lo llevaron a una aventura a Nairobi, no, lo llevaron a la militancia revolucionaria.

E.: ¿Por que Oesterheld hizo lo que hizo de su vida?

J.S.: ¿Por que termino Oesterheld como terminó? Porque vivió a la altura de sus sueños

– Juan Sasturain entrevistado en el largometraje *Imaginadores*.

Alberto Breccia y Hector Oesterheld se habían reunido en una ocasión para proseguir con Mord Cinder. Oesterheld trajo consigo los primeros borradores. Lamentablemente el nuevo proyecto no prosperó.

Años más tarde, Breccia entregó a Carlos Trillo y Guillermo Saccomano para que lo publicaran en el catálogo de una exposición que rendía homenaje al más grande escritor de aventuras de la Argentina.

Fue un bello epílogo para una gran obra.

El papel decía así:

“Llegó a mí franqueando una puerta.

No una puerta como todas, de esas que te traen el sol de la calle o te juntan con la gente o te cierran con llave el mundo.

La puerta que abrió Mort Cinder para llegar hasta mí fue una tumba. Sí, Mort Cinder vino de "allá", del otro lado de la muerte y el tiempo. Y desde entonces está conmigo. Me ayuda a atender el negocio. Pero hace más, mucho más, que ordenar o restaurar las cosas viejas, las antigüedades que vendemos. Las cosas viejas quedan impregnadas de la vida que las envolvió. Pero pocos pueden captar las angustias, las emociones que quedaron atrapadas, fósiles, invisibles, dentro de las cosas viejas. Soy de esos pocos, por eso mi vocación de anticuario. Y mi fascinación por los templos, del credo que sean.

Tanto ruego, tanta esperanza, tanto dolor duermen en los muros de un templo. Mi fascinación también por las armas, cargadas para siempre con la muerte que alguna vez dieron. Muerte quizás criminal, quizás liberadora.

Mort Cinder capta más, mucho más que yo o cualquier otro; toda esa vida cristalizada para siempre.


Mort Cinder es quizá esa vida que quedó incrustada en la materia inerte (nunca diré muerta) de las cosas.

Y digo quizá porque ni yo, que viví tanto con él, sabría decir quién es Mort Cinder.

EZRA "

Al final, parecía que Oesterheld seguía dudando de quién o qué era su personaje.





LA REINVENCIÓN COMO ESTILO

CAPÍTULO

5

LA REINVENCIÓN COMO ESTILO

Los años setenta cobraron un especial significado dentro de la obra de Alberto Breccia cuando decidió romper amarras con la figuración clásica del cómic para desarrollar una nueva conceptualización de su obra artística. Si bien los grandes cambios que había logrado con *MORT CINDER*, *RICHARD LONG* y *EL ETERNAUTA*, lo habían distanciado del público común que leía y lee historietas, la incursión en nuevas líneas discursivas hizo que lograra una gran aceptación en el espectador europeo, ávido de nuevas corrientes expresivas. La trama de efectos comunicativos llegó a ser en algunos casos tan compleja que causó un divorcio intelectual entre el autor y el espectador, con consecuencias negativas en las ventas. Esta nueva forma de encarar y apreciar el cómic, hizo lugar a la segunda madurez plástica de Alberto Breccia, dejando de tener un estilo definido. Pulir y conservar un estilo como una marca de fábrica dejó de ser una prioridad para él, después de alcanzar esa meta cuasi ideal de todos los dibujantes de cómic, Breccia, en su mejor estado creativo, absorbió las nuevas corrientes plásticas del arte culto con toda la velocidad con que llegaban a su conocimiento y las rehizo para su actividad ilustradora. En cada trabajo se reinventaba una y otra vez, utilizando nuevas técnicas, ampliando el espectro expresivo, para después contarlos de nuevo de otra manera.

Esa novedosa forma de entablar los trabajos creó un abismo visual con sus contemporáneos, no sólo por lo vanguardista de su imagen, sino también en lo narrativo. Con un joven Carlos Trillo, crearon personajes como *UN TAL DANERI* o *BUSCAVIDAS*, entre otros, especialmente escritos para él. Pero Breccia trabajó con guionistas dedicados al cómic, como con adaptaciones literarias. Su pasión por la literatura lo arrastró a aventurarse en la interpretación narrativa y visual de grandes libros e historias cortas, como *LA GALLINA DEGOLLADA*, de Horacio Quiroga, *LOS MITOS DE CTHULHU*, de Lovecraft o *INFORME SOBRE CIEGOS*, de Sábato, entre otros. La diversidad de temas y autores, potenciaron la nueva visión que Breccia implementó en sus historietas.

La historieta sería poseída más de veinte años en la Argentina, y marcaba una evolución plástica y cualitativa tan grande como la europea, donde el estilo de los artistas era respetado sobre la vulgarización y canonización que marcaba el mercado. A pesar de esto se siguió considerando a la historieta como un arte menor y marginal. Esto lo vemos más acusado en Estados Unidos, donde todo empezó; Will Eisner¹, creador de *THE SPIRIT*², luchaba solo para reivindicar su obra, un claro ejemplo fue lo que le sucedió en la

1 - **Will Eisner:** (Brooklyn, Nueva York, 6 de marzo de 1917-Lauderdale Lakes, Florida, 3 de enero de 2005) fue un influyente historietista estadounidense, creador del famoso personaje The Spirit y primer autor de cómic en utilizar el formato novela gráfica. Eisner nació en Brooklyn en el seno de una familia de origen judío, y pasó su infancia y juventud en Nueva York. Mientras estudiaba en el instituto DeWitt Clinton, en el Bronx, colaboró con su amigo Bob Kane (creador de Batman) en la revista escolar. Eisner se asoció con "Jerry" Iger para fundar el Eisner-Iger Studio, célebre taller que produjo numerosos cómics para el extranjero y para editoriales norteamericanas de revistas. La serie más relevante creada por Eisner en esta época fue la historia de piratas Hawks of the Seas. Eisner comenzó a producir historietas de un nuevo formato que aunaba la tira de prensa y el comic-book: un suplemento dominical de prensa de 16 páginas, donde figuraban tres historias de varias páginas cada una. Apareció por primera vez el 2 de junio de 1940, y en principio incluía The Spirit. Al mismo tiempo que dibujaba The Spirit, Eisner fundó la American Visuals Corporation, empresa dedicada a la creación de cómics, viñetas humorísticas e ilustraciones, que pronto absorbió la mayor parte de su tiempo, apartándole de la creación historietística. En 1978 creó Contrato con Dios (A Contract With God), considerada la primera novela gráfica de la historia del cómic. Tras esta obra, Eisner siguió realizando novelas gráficas con regularidad. La obra de Eisner tuvo una importancia decisiva para sacar al medio de su confinamiento como medio de entretenimiento para niños y adolescentes.

2 - **The Spirit:** es la historia de un detective enmascarado, Danny Colt, un héroe sin superpoderes que protege del crimen a los habitantes de la ciudad imaginaria Central City. La serie llamó pronto la atención de la crítica por lo inusual de sus encuadres, casi cinematográficos, por sus efectos de luz y sombras, y por sus innovadoras técnicas narrativas. El 13 de octubre de 1941 The Spirit empezó a publicarse también como tira diaria. Eisner, sin embargo, dejó de dibujar la serie en 1942 al ser movilizado con motivo de la Segunda Guerra Mundial. En el ejército el talento de Eisner fue aprovechado para producir pósters, ilustraciones e historietas propagandísticas. La serie The Spirit, que había continuado en su ausencia, dibujada por otros artistas, fue retomada por Eisner en 1945. Como tira dominical su existencia se prolongó hasta el 28 de septiembre de 1952. Es la obra más importante de Eisner, y uno de los clásicos indiscutibles de la historieta mundial.

reunión anual del National Cartoonist Society en Nueva York, tras hablar y entablar su posición sobre el status y valoración del cómic con el legendario Rube Goldberg³, este último con gran fastidio por lo escuchado dijo: *¡No digas paparruchas, chico! ¡No somos artistas! ¡Somos artistas de Vodevil! ¡No lo olvides nunca!*, y esta opinión no se limitaba al anciano dibujante de principio del siglo XX. En general la opinión era que los cómics debían quedarse en su sitio y no volverse engreídos. Dibujantes emblemáticos como Milton Caniff o George Herriman iban más allá: *¡Inspiración! ¿Quién ha oído hablar alguna vez de un artista de cómic inspirado?*, decía Herriman, mientras Caniff afirmaba: *“Era una forma de comunicación más que arte. No creo que haya oído a nadie usar la frase “Forma de arte” en ese sentido.”*

Si observamos la obra de Caniff a través de los años, podremos coincidir en ciertos aspectos con su forma de pensar, ya que su obra no varió a grandes rasgos, ni plástica, ni narrativamente. Él sólo se limitó a repetir una forma de trabajo exitosa. Esto no quiere decir que su obra haya sido menos artística o innovadora, seguramente en sus comienzos, revolucionó la forma de comunicación visual, creando nuevos tipos de recursos narrativos. Ahora bien, esa limitación de pensamiento hizo que no prosperara más allá de lo logrado en sus primeros años de carrera. Esta actitud no sólo se limitó al cómic, sino a todos los rubros artísticos, como por ejemplo en la pintura, cuando muchos pintores se repiten al llegar a la fama y la valoración económica de su obra, dejando de buscar nuevas propuestas porque han podido lograr la meta buscada.

La principal búsqueda del cómic para adultos, había sido el compromiso temático y narrativo del mismo, acompañando con un dibujo descriptivo e icónico. El mejor narrador a través de las imágenes fue sin dudas Hugo Pratt, con una forma de narrar visualmente exquisita y armoniosa. Una de sus últimas creaciones y seguramente la más ligada a su fama internacional fue el

CORTO MALTÉS, aventuras escritas y dibujadas por él, las cuales comenzaron a publicarse en el año 1967 en la revista italiana *SARGENTO KIRA*. Siempre con una imagen descriptiva, si nos detenemos a observar la *imagen 5.1*, la forma de construir los rostros son más detallados que en la *imagen 5.2*. Esta segunda imagen pertenece a un trabajo posterior publicado en 1985 dentro de la revista *CORTO MALTÉS*, donde los rostros son realizados con menos detalle y menor modulación lineal, aunque su expresividad no se ve menguada. Otra virtud que observamos en ambas imágenes es la creación de los contextos, bien ambientados y estudiados, a diferencia del trato de los personajes, éstos presentan amplia información y rigurosidad técnica. La obra de Pratt se centró en una expresión representativa de alto nivel y detalle, sus avances plásticos son siempre direccionados a una vocación narrativa ágil y descriptiva. La imagen deja entrever la importancia que tiene para él la documentación, no deja nada librado al azar, todo es verosímil, casi fotográfico.

Hugo Pratt estaba severamente en contra de los críticos artísticos, según lo que rescatamos de la entrevista que le realizó Juan Sasturain en su libro "Buscado Vivos":

"En fin, siento que he hecho algo por un género tan despreciado y maltratado por gente no preparada para discutir sobre historietas, pero que se ha asignado el derecho de hablar sobre ellas sin conocerlas, sin saber qué es la historieta. Y un crítico debe informarse. No tiene derecho a ser naïf, ingenuo. Yo sí puedo hacerme el naïf porque soy autor. Y hubo críticos que dijeron cosas tontas; entonces me dediqué a atacar a los críticos también. Y me valí de la pintura para hacerlo, para demostrarles que uno puede... Fue que Roy Lichtenstein ampliara cien veces un cuadrado de historieta e hiciera con eso un cuadro. Era un acto de piratería, y yo pensé que si él podía hacer cuadros con historietas, yo podía hacer historietas con cuadros. Entonces pinté óleos



Imagen 5.1
Corto Maltes - La Balada del Mar Salado - Pág. 2
Revista Sgt. Kirk - 1967



Imagen 5.2
Corto Maltes - Tango - Pág. 32
Revista Colección Hugo Pratt - 1985

ampliando desmesuradamente fragmentos de De Chirico, por ejemplo, de modo tal que resultaban abstractos irreconocibles. A ese silencio metafísico lo interrumpí con globos de cómic que señalaban onomatopeyas de sirena de fábrica, etc., nadie entendía nada, pero decían que era "muy interesante la pintura de Pratt..."

La *imagen 5.3* lleva la cámara tan cerca hasta la casi abstracción, sin diálogo, recorriendo las viñetas a través de las miradas, los pequeños gestos, con un trazo sintético, económico que sin embargo no adolece de expresividad y plasticidad. La comunicación visual hace de esta página una obra maestra, sin alejarse nunca de una imagen representativa. Basado en la imagen icónica, Pratt, implica decisivamente al sentido de la vista, los ojos y la visión de los personajes se convierten en agentes de la trama narrativa, expresando amor, pasión, curiosidad, envidia y odio. Las viñetas, representadas por medios icónicos en un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado, ponen en relieve la importancia estética del conjunto. En esta página se distinguen dos lecturas en práctica, una conjunta -la composición de los cuadros en su conjunto-, y otra individual, viñeta por viñeta. Este último ejemplo muestra la habilidad expresiva de Hugo Pratt, y la dirección que había tomado su trabajo hasta ese momento.

En Alberto Breccia sus intereses fueron en otro rumbo, sus inquietudes lo llevaron a hacer una estructura visual más compleja, a buscar nuevas vías de comunicación con el espectador. Tomó tanto del trazo vigoroso de Van Gogh como los ejemplos del claroscuro de Rembrandt o la sinteticidad de Picasso, a los cuales puso muchas veces los temas sociales de Antonio Berni y Carlos Alonso paradigmas visuales del dolor social de la Argentina. El informalismo, en ese momento ingresado en el arte español a través de Antoni Tàpies i Puig³ y Carlos Saura⁴, le abrió un nuevo panorama para su concepto de imagen inconclusa a completar por el contemplador; los momentos políticos de



Imagen 5.3
Corto Maltes - Tango - Pág. 61
Revista Colección Hugo Pratt - 1985

España y la Argentina fueron similares, ambos con dictaduras militares, la lucha por un pensamiento abierto y de responsabilidad –anárquico- generó movimientos artísticos comprometidos.

Alberto Breccia era un hombre involucrado, principalmente con su trabajo, Juan Sasturain nos decía: *“Yo creo que por encima de todas las cosas, mas allá de todas las cosas, era muy respetuoso de su trabajo. ¿Que quiero decir? Más allá de declaraciones externas, de lo ideológico, lo que él respetaba y hacía respetar y le gustaba que respetaran era su trabajo. Eso está por encima de todo, no era excesivamente declarativo, nunca fue un hombre de grandes palabras, era un hombre escéptico. En lo que sí creía era en el laburo⁵. Una moral sustentada en el esfuerzo, y era un extraordinario trabajador, hay que tener en cuenta que el “Viejo” fue alguien que creó una obra a través de la dificultad, porque no era un dotado. Cuando Alberto empezó no era un buen dibujante, no tenía formación y tardó en madurar. Lo notable en el caso de*

3 - Antoni Tàpies i Puig: (Barcelona, 13 de diciembre de 1923) Compaginó sus estudios de derecho en la Universidad de Barcelona, que había iniciado en 1943, con su pasión por el arte. Finalmente se decantó por la pintura y abandonó los estudios en 1946. De formación autodidacta, tan sólo estudió brevemente en la academia de Nolasc Valls. Su primer estudio de pintura lo instaló en Barcelona en 1946. En 1948 fue uno de los fundadores del movimiento conocido como Dau al Set, relacionado con el surrealismo y el dadaísmo. El líder de este movimiento fue el poeta catalán Joan Brossa y, junto a Tàpies, figuraron Modest Cuixart, Joan-Josep Tharrats, Joan Ponç, Arnau Puig y Juan Eduardo Cirlot. El grupo perduró hasta 1956. Las primeras obras de Tàpies se enmarcan dentro del surrealismo, pero pronto cambió de estilo, convirtiéndose en uno de los principales exponentes del informalismo. Representante de la llamada “pintura matérica”, Tàpies utiliza para sus obras materiales que no están considerados como artísticos, sino más bien de reciclaje o de desecho, como pueden ser cuerdas, papel o polvo de mármol. En 1955 funda el grupo "Taüll". En 1958 tuvo sala especial en la Bienal de Venecia, y ganó el primer premio Carnegie. En los años 1970 su obra adquirió un mayor tinte político, de reivindicación catalanista y de oposición al régimen franquista. Desde entonces ha realizado numerosas exposiciones personales o de carácter antológico. La obra de Antoni Tàpies se ha expuesto en los principales museos de arte moderno del mundo. Además de ser nombrado doctor honoris causa por diversas universidades, Tàpies ha sido galardonado con diversos premios, entre ellos, en 1981 el Premio de la Fundación Wolf de las Artes; en 1983, la Medalla de Oro de la Generalidad de Cataluña; y, en 1990, el Premio Príncipe de Asturias de las Artes.

4 - Antonio Saura: (Huesca, España, 22 de septiembre de 1930 - Cuenca, España, 22 de julio de 1998) Sin educación académica, comienza su carrera artística como autodidacta. Tiene una primera exposición en Zaragoza en 1950 y después en Madrid 1952 presenta pinturas parasurrealistas. Tras su traslado a París a mitad de los años 50, se suma al surrealismo. Tras su vuelta a España funda junto con otros artistas el grupo El Paso. A finales de años 1950 comienza a cooperar con su compatriota Antoni Tàpies, con el que realiza una exposición conjunta en la Documenta de 1959 en Munich. Ambos son los principales exponentes del arte informal español. La mayor parte de la obra de Antonio Saura es figurativa y se caracteriza por el conflicto con la forma. Sus cuadros son expresivos y dan la impresión de ser obsesivos en su franqueza pictórica. Es un conflicto con un mundo lleno de contradicciones y falto de seguridad, en el que impera el pesimismo. Antonio Saura fue nombrado Doctor Honoris Causa por la Universidad de Castilla-La Mancha, la cual ha dado su nombre al edificio de la ciudad de Cuenca que alberga la Facultad de Bellas Artes, una de las más modernas y funcionales de España.

5 - Laburar: Coloquio Argentino-Uruguayo referido a trabajar

él, es que él en el lugar donde otros encuentran el techo, como puede ser VITO NERVIO o SHERLOCK TIME, él ahí dio saltos de calidad, es decir, se arriesgó”.

Para poder tener respeto de su propio trabajo, Breccia, debía realizar una producción plástica a la altura de sus expectativas, sin dejar de lado sus convicciones. En tiempos difíciles para la libertad de expresión, él encontró en la imagen la metáfora perfecta para expresar sus sensaciones y sentimientos. El resultado de esa postura fueron los excepcionales años setenta. Con un mercado nacional restringido, sin medios aptos, sólo el conocimiento y reconocimiento de su obra en Europa, obran como estímulo lejano para una tarea solitaria y obstinada en el rigor que, como nunca, responde a determinaciones cada vez más auténticamente personales y expresivas.

En estos mismos años terminó la época de las grandes tiradas editoriales de historietas, con el cierre de la Editorial Frontera, *PATORUZITO* ya había dejado de publicarse en 1963 y la década del setenta enterraba también a otros colosos como *RICO TIPO*⁶ (1973) y *PATURUZÚ* (1977). El contexto no era muy auspicioso para la historia argentina: la televisión estaba en auge y los quioscos eran copados por las revistas mexicanas que reproducían material de los sindicatos norteamericanos.

El mercado de la historieta había comenzado su curva descendente con revistas que cerraban, lectores que se perdían, autores que trabajaban para Europa

6 - Rico Tipo: Fue un semanario argentino de humor que apareció desde finales de 1944 hasta el año 1972. Fue fundado y dirigido por Guillermo Divito. Junto con Patoruzú y Satiricón fueron las revistas que impulsaron el humor gráfico en la Argentina. Justamente, y juzgando a la distancia, el papel que le cupo a Rico Tipo fue el de cubrir con enorme éxito una larga etapa de cambio de costumbres que explican la abismal diferencia entre Patoruzú y Satiricón en apenas 36 años entre la salida de una y otra, y entre las que Rico Tipo fue la adecuada transición. La primera revista humorística de gran éxito (Patoruzú, aparecida a fines de 1936), más formal y recatada, se continuó en Rico Tipo con un humor más desenfadado y con menos ataduras a la moral de la época, que desembocó en la aparición a finales de 1972 de Satiricón, mensuario que a pesar de su corta vida desarrolló ya todas las formas y temáticas del humor gráfico actual. José Antonio Guillermo Divito había llegado a muy corta edad a formar parte del equipo estable de Patoruzú, semanario en el que desarrolló sus primeros personajes. Allí comenzó a dibujar sus primeras Chicas. Parece ser que la enorme sensualidad de las formas de estas muchachas no era del agrado del director de la revista, Dante Quinterno, quien le sugería retoques y faldas más largas. Cansado de estos choques y ante una negativa de aumento de sueldo, Divito se lanzó a crear su propia revista, Rico Tipo, que vio la calle un 16 de noviembre de 1944 y al año siguiente ya rondaba los 350.000 ejemplares de tirada semanal.

o directamente se radicaban fuera del país. Sin embargo, el género tuvo un respiro, entre 1972 y 1974, según las estadísticas de la Asociación Argentina de Editoriales de Revistas, los 25,9 millones de ejemplares de revistas de historietas que circulaban en 1971 se convirtieron en 45,7 millones tres años después. Pero la abrupta devaluación de la moneda de junio del setenta y cinco, conocida como "Rodrigazo", provocó una caída de ventas del 40 por ciento. Desde entonces, las cifras del cómic ya nunca volvieron a los niveles de la etapa de oro.

Alberto Breccia se planteó dos caminos de trabajo, uno artístico y comprometido, el otro comercial, sencillamente, porque le resultaba muy difícil ubicar las historietas no convencionales. A continuación veremos como resolvió Breccia la antinomia con que se enfrentaba su espíritu creativo, si lo artístico podía, debía sobreponerse a su cometido de hombre comprometido con su obra. En el libro *HISTORIA DE LA HISTORIETA ARGENTINA*, escrito por Carlos Trillo y Guillermo Saccomano⁷, encontramos una exquisita apreciación sobre el trabajo del artista uruguayo: *"Como pocos encarna la marginalidad del creador solitario. Lo que él hace no encaja bien en los géneros delimitados como tales con academicismo. Como historietista, aunque lo niegue, es un artista plástico. Como artista plástico, es un excelente narrador de imágenes. Los críticos de arte lo relegan a la "historieta" como cultivador de un subgénero. Los historietistas, sin entender mucho, lo entienden como un dibujante pretencioso, complicado. A dos aguas, el dibujante uruguayo, sin mirar demasiado a los costados, fue realizando una producción tan vasta como rica en sugerencias. Y quizás, en ambos terrenos, la plástica y la*

7 - **Guillermo Saccomano:** nació en Buenos Aires en 1948. Fue creativo publicitario y uno de los guionista de historietas más renombrados, antes de volcarse por completo a la literatura. Entre sus libros se destacan: *Situación de peligro*, *Bajo bandera*, *Animales domésticos*, *La indiferencia del mundo* y su más reciente *El buen dolor*. Obtuvo el Primero y Segundo Premio Municipal de Cuento, el Premio Crisis de Narrativa Latinoamericana y el Premio Club de los XIII. Sus relatos fueron llevados al cine (*Bajo bandera*, entre otros, con dirección de Juan José Jusid), traducidos a distintos idiomas y reunidos en varias antologías. Es un asiduo colaborador del diario *Página/12*.

historieta, fue más lejos de lo que muchos imaginan, con las contradicciones de cualquier individuo contemporáneo."

A partir de los años setenta, Breccia, trabajó en innumerables proyectos, todos estos realizados de diferente forma. Su principal guionista en esta década fue Carlos Trillo. Este capítulo se centrará en tres cómics, todos escritos e ideados por Trillo, donde se podrá dar buen ejemplo de la variedad temática y plástica que dominará los trabajos de Alberto Breccia en los próximos veintitrés años.

UN TAL DANERI

Cómic ambientado en los recuerdos que Alberto Breccia tenía del barrio de Mataderos donde él creció. Trasladó al papel lo que el veía, paredones de ladrillos, calles de barro y nubes bajas que parecían estar al alcance de la mano. Breccia comentaba: “[...] *En Mataderos yo vi dos duelos criollos protagonizados por el Pampa Julio, un príncipe ranquel que se había hecho guapo. Uno de esos duelos, me acuerdo, era sólo a planazos, y se iban rebanando de a poco. Sí ese era el Mataderos de Daneri.* [...]”

UN TAL DANERI está compuesta por ocho historias, muy cortas, la más larga fue realizada con ocho páginas. A pesar del reducido número de páginas, la riqueza plástica y poética fue deslumbrante, el espacio se presentaba como un contrapunto entre lo aparente y lo esencial, explotando la imagen del laberinto como un instrumento ordenador de las cosas y las gentes. Como en lo mejor del escritor Jorge Luis Borges, lo importante no se esconde en la resolución de los pequeños conflictos planteados, sino en el camino que recorre el lector para encontrarlo. Una búsqueda intensa, que multiplica al infinito la cantidad de páginas, al no ser en todos los casos una historia lineal, como en la cinta de Moebius, una de las infinitas representaciones del infinito, el relato gira en si mismo sin llegar a un final, donde las decisiones toman una relevancia extraordinaria, toda acción tiene una consecuencia y Daneri, durante los ocho episodios ejerce el papel de juez o espectador, valorando la situación y actuando en consecuencia.

La historieta comienza con *Cara Marcada*, Daneri es contratado por una anciana vidente. Ella sueña que su hijo, que era un delincuente, iba a ser asesinado por una persona con la cara marcada. Daneri lo sigue para protegerlo, pero el hijo de la anciana le dispara pensando que es un policía. El disparo le roza la cara a Daneri marcándosela, éste responde a la agresión y mata al joven. Sin saberlo, la madre había mandado a matar a su hijo.

Aunque la forma de trabajar los rostros es diferente, estos no dejan de tener relevancia en la obra de Breccia, sin trama, sin pluma, parece que haya usado sólo el pincel y cuando la tinta estaba aún fresca la secó con algún papel o tela creando textura en los negros. Los contrastes no son tan extremos como en *MORT CINDER*, pero el dramatismo permanece, y dentro de éste observamos cierta melancolía y depresión, cierta decadencia y abandono, como vemos en la *imagen 5.4*. Los efectos que provoca la textura hace que exista un degradé, un camino más atenuado hacia el blanco. Las viñetas están compuestas por dibujos, collages y monocopias, mezclando en algunos casos, como en la *imagen 5.5*, una trama de información compleja, con una simple. En el cuadro dos de la fila uno, la lámpara es representada con un pleno blanco, apenas es una silueta, creando así una síntesis casi absoluta, mientras las figuras rebosan de detalle y medios plásticos. Los rostros son trabajados en tinta, aunque el cuerpo de Daneri es constituido con monocopia y collage. La segunda línea posee solo una viñeta, que ocupa de lado a lado la página. Breccia buscó dar énfasis al barrio, al testimonio de un lugar sombrío y melancólico. Para el relato no es principalmente necesario la relevancia que hizo el autor, bien podría haber realizado el cuadro más pequeño como en el resto de la página, pero Breccia necesitaba de la ambientación, del clima, y éste lo colocó en el centro de la hoja, muy expresiva, realizándola con monocopia, raspado, dibujo y collage, una mezcla sugestiva. Las dos





Imagen 5.5
Un Tal Daneri - Cara Marcada - Pág. 3
Revista Mengano N.º 5 - 1975

últimas viñetas se van concentrando más en la descripción del cielo, si bien, la seriación que hizo fue, Daneri esperando, observando como sale de la casa el hijo de la vidente, el cual abre la puerta y luego se va, en una descriptiva acción de movimientos, la importancia real sigue siendo el contexto, con una panorámica que no solo describe las casas, sino también el cielo. La *imagen 5.6* muestra nuevamente una gran panorámica del lugar, de sus calles de barro y tiempo lluvioso, pero hay algo más, este cuadro tiene un mensaje político bastante visible, escrito en el paredón más próximo a la cámara, "La Libertad del pueblo". Es un cuadro muy poético, con una metáfora que da relieve a sus ideas, al sentimiento que expresa la ciudad, la cual llora por medio de la lluvia los acontecimientos y la realidad que acontecía en esos tiempos en La Argentina.



Imagen 5.5
Un Tal Daneri - Cara Marcada - Pág. 6
Revista Mengano N.º 5 - 1975

La segunda historia, relata la historia de *El Grima*, un jefe mafioso en decadencia. El cómic relata los últimos momentos de su vida en cuatro páginas. "El Tigre" un rival que quiere sucederlo, necesita imperiosamente eliminarlo. Para esto envía a sus matones. Daneri quiere salvar al viejo capo,

sin poder llegar a explicar sus intenciones, ya que el gangster, no capta sus intenciones, golpea a Daneri, y cuando intenta escapar es asesinado por los hombres de "El Tigre". Nuevamente la decisión es el detonante de la tragedia, el miedo a la muerte le juega en contra a Grima.

El cómic lo siguió trabajando con monocopia, collage y tinta, en la página cuatro (*imagen 5.7*) agregó en algunos pasajes la manera sintética de trabajar las formas como lo hizo en *EL ETERNAUTA* o *MORT CINDER*. En el primer cuadro de esta página, que abarca toda la fila, encontramos la escena dividida en dos, el Grima es trabajado con collage, monocopia y tinta, conformando una figura muy sugestiva y expresiva, dramática; los tiros de los asesinos dan en el blanco, líneas cinemáticas refuerzan el brusco movimiento del cuerpo cuando es alcanzado por las balas. Los asesinos y un pequeño contexto son ilustrados en síntesis, los hombres disfrutaban con lo que hacen la dinámica de la acción es reforzada con los casquillos de bala que salen de la ametralladora. El drama de la persona asesinada contrasta con la frialdad que expresa la síntesis de los matones. Las tres siguientes viñetas marcan una seriación en el tiempo más corta. Daneri observa el cuerpo del gangster, reflexiona, la cámara va alejándose, y con ella los detalles expresivos, hasta quedar en una pequeña síntesis. El negro que los rodea es la metáfora de la soledad, son un pequeño punto en el centro de un cuadro negro.

La tercera historia, *El Monstruo*, maneja un lenguaje visual metafórico muy bien logrado. Un anciano no quiere volver a casa porque, según él, lo espera un monstruo, Daneri lo acompaña a su casa, donde lo espera su hija. La forma de trabajar la imagen antes de llegar al hogar del "viejo" es pesada, oscura, como en los capítulos anteriores. Los personajes grises, Daneri y el anciano, se encuentran con un ambiente, puro y limpio, el que rodea a la hija, ella es representada con un trazo fino e impoluto, casi sin textura. Su amabilidad



Imagen 5.7
Un Tal Daneri - El Grima - Pág. 4
Revista Sancho - 1975

y cordialidad, hacen pensar a Daneri, que el viejo esta loco, que ella es un ángel. En la *imagen 5.8*, Breccia realizó una secuencia, casi de animación, en la parte central de la página tres. Esta, está dividida en cinco cuadros, con las mismas dimensiones, donde el artista abstraigo todo el contexto, hasta el mismo cuerpo de la mujer, solo representando las manos y el bote de la supuesta medicina, dejando leer al espectador lo que realmente contiene el recipiente, "Saccarina" (edulcorante). Esta secuencia confirma los dichos del anciano, pero la deslumbrante muchacha encandila al protagonista.

Esta historia es uno de los mejores ejemplos del amplió discurso visual que manejaba Alberto Breccia. El cambio de clima, la forma de realizar a los personajes, enriquecen de tal manera la lectura del cómic, agregándole condimentos a una narración de gran factura.

En *El Bagre* Breccia compuso la obra casi en su totalidad con monocopia, el espacio de tiempo que relata el cómic es corto, los cuadros se suceden sin grandes saltos de tiempo. El Bagre logra tomar el control de la banda de Perera, quien, acompañado por Daneri, se encuentra con el nuevo jefe. Perera, simulando tener un arma, incita a El Bagre a matarlo, sabiendo que en los códigos mafiosos matar a un oponente desarmado es un acto de cobardía. El Bagre se queda solo.

En la página cuatro y final (*imagen 5.9*), se desarrolla todo el desenlace, Perera le cuenta sus intenciones. Para esto Breccia se valió de dos viñetas, donde representa al antiguo jefe hablando en sus últimos momentos de vida. La monocopia brinda un ambiente desdibujado, en algunos puntos del rostro, da un poco más de definición para acentuar el dramatismo. Tras la primera fila de viñetas, el texto desaparece, dando comienzo a un diálogo visual, Daneri lo mira y se marcha, uno de sus hombres lo mira y se marcha, hasta que el Bagre se queda solo. La metáfora que utilizó Breccia para representar la salida es la



Imagen 5.8
Un Tal Daneri - El Monstruo - Pág. 3
Revista Sancho - 1975



Imagen 5.9
Un Tal Daneri - El Monstruo - Pág. 3
Editiemme - 1976

puerta, la forma de mirar al jefe de la banda es la que refleja el fin para él, él ya está acabado, y nada de lo que diga podrá solucionar su destino.

El quinto relato es *El Duelo*, Daneri es contratado para encontrar a Ferrari, un antiguo amigo de Méndez, quien le había arrebatado a su prometida, Rosa, ya hace muchos años. Con el paso de los años los hombres se han hecho mayores, pero Méndez sigue con el rencor en su rostro, en la *imagen 5.10* Breccia representó a Ferrari, como un viejo rencoroso lleno de odio. Los ojos desorbitados, las ojeras, falta de dientes y arrugas delatan su avanzada edad, la tensión recorre su rostro avejentado. La imagen carece prácticamente de líneas, éstas solo las usó para remarcar ciertas características que le interesaron, como las ojeras o la comisura de la boca, lo demás es realizado con monocopia. No nos olvidemos que para realizar esta técnica hay que representar las cosas al revés de lo que se estampará al final sobre un vidrio, demostrando una vez más los conocimientos técnicos del autor. Otra de las ventajas de esta técnica es que permite practicar raspados sobre el vidrio, como observamos en la boina de Méndez.

Ferrari sale de su casa, y antes de poder explicarle lo sucedido, es atacado por su antiguo amigo con su facón. Se ensartan en duelo con facón en mano. Breccia retuvo en la retina todos estos años los duelos que había presenciado, ya que la dinámica y la claridad de movimientos con que construyó la serie de cuadros en la *imagen 5.11* es inmejorable. Una página construida con solo tres viñetas que se extienden de lado a lado de la página, manteniendo el uso de la monocopia, la cual ayudó a Breccia a representar el movimiento, apoyándose en la falta de nitidez para generar el efecto de velocidad. Los facones son realizados con la ausencia de trazo, la silueta que deja al contrastarse con la otra figura conforman su forma.

**¡SALGA, FERRARI,
O ENTRARÉ A
BUSCARLO!**





Imagen 5.11
Un Tal Daneri - El Duelo - Pág. 4
Editiemme - 1976

Sin poder parar a Méndez, Ferrari lo mata de un faconazo al corazón. El sin sentido del duelo, es que Ferrari no lo había traicionado con la Rosa, ella se le insinuó, pero él la había rechazado.

Nélida Ponce, la famosa vedette de antaño, se casa e invita a Daneri a su fiesta nupcial. En este episodio llamado *Nélida*, Breccia sigue utilizando los mismos recursos que en las historias anteriores, según lo observamos en la *imagen 5.12*. La representación de Nélida es la de una mujer ya entrada en años, el esplendor de la juventud se ha ido y con ella la fama. El autor compone a los personajes con recortes, rematando las figuras a tinta, la monocopia no predomina en esta obra, sino el collage, componiendo también los contextos, como vemos en la primera viñeta de la tercera fila. En ella, Daneri camina por la calle, los comercios y las casas están realizados con fotos, mientras que los árboles con recortes de papel estampados con diferentes texturas. Breccia aquí introduce una nueva retórica visual, en las viñetas uno y dos de la segunda fila. Daneri reconoce al novio, pero no sabe bien de donde; centra la atención en él, Breccia recorta literalmente las figuras de Nédila y Daneri, abstrae al espectador de todo, aunque la silueta vacía hace recordar que todavía están ahí. Breccia podría haber utilizado otro tipo de recurso más habitual, como hacer un primer plano del novio, pero el efecto no hubiese sido el mismo. El novio es un asesino serial que había matado a sus recientes esposas. Daneri lo recuerda, vuelve a la casa y encuentra al asesino ahorcando a la antigua vedette. Los deseos de Nélida se ven truncados. Ella había imaginado que al ser asesinada volvería a estar en las tapas de las revistas, penso en una muerte digna para una mujer que había sido famosa; lamentablemente Daneri interviene y mata al asesino antes de concretar el homicidio.



Imagen 5.12
Un Tal Daneri - El Duelo - Pág. 2
Editiemme - 1976



Imagen 5.13
Un Tal Daneri - Ojo por ojo - Pág. 5
Editiemme - 1976

Daneri es contratado para dar una paliza a Marengo, un pianista que supuestamente acosa a Julieta, una modelo muy famosa. En *Ojo por Ojo* el virtuosismo plástico continúa, Breccia, siempre introdujo nuevos lenguajes en la comunicación, según se aprecia en la *imagen 5.13*, donde no observamos ni un sólo diálogo, ni voz interior. La descripción narrativa pasa exclusivamente por la imagen. Luego de haberle roto los dedos al pianista, el músico aclara su relación con la modelo, donde él es el verdadero acosado. Esta página representa la reflexión del personaje, caminar está asociado con la reflexión y el pensamiento. En la primera fila vemos que los cuatro cuadros enfatizan la acción, especialmente en la viñeta dos y la tres, centrándose únicamente en sus piernas. La segunda línea de cuadros, Daneri observa una tapa de revista donde aparece el rostro de la modelo. En la viñeta dos, totalmente realizada con collage, Breccia da énfasis a la importancia del rostro para esta mujer, "Julieta el rostro del año". Después de haber visto el cartel, Daneri sigue meditando, esto es reflejado en la última viñeta. Solo, abstraído del entorno, para representar esta circunstancia, el autor utiliza una viñeta larga como todo el ancho de la hoja, donde el negro abarca casi todo el cuadro, Daneri es representado de forma sintética con un pequeño pedazo de adoquín, creando una atmósfera opresiva, seguramente el protagonista tomará una decisión difícil. Lo que sucede a continuación; destroza el bello rostro de la modelo... ojo por ojo.

La última historia *Ojos Dorados* revela al Breccia más dinámico, sin dejar de lado el dramatismo, encontramos una obra hecha en monocopia. Vargas un viejo boxeador arregla una pelea con una joven promesa boxística para deslumbrar a una mujer. Pero Riva, el joven boxeador, no cumple lo acordado, debido a Lombardi, un empresario boxístico que se encuentra entre el público, hace que el joven se sienta invadido por la ambición de la fama,

la posibilidad de un futuro contrato. En las *imágenes 5.14 y 5.15* Breccia marcó el dramatismo de la pelea, manejado una línea expresiva y dinámica, dando belleza a la violencia. El primer cuadro de la fila uno, el artista realiza una síntesis de planos que había utilizado en obras como *MORT CINDER* o *EL ETERNAUTA*, aunque estas no son rígidas y planas gracias a la monocopia. Breccia construye los guantes de los boxeadores con blanco, contrastando este con el negro que conforma a los cuerpos de los boxeadores. La segunda viñeta es un primer plano de Lombardi, un empresario oscuro, que esboza una sonrisa y disfruta del espectáculo, aunque mantiene el tipo y su frialdad. En la segunda línea comienza una secuencia de cinco cuadros, desde esta página extendiéndose hasta la siguiente. En la primera viñeta Vargas acusa el golpe, su cuerpo se balancea hacia atrás, mientras Riva se prepara para atinar el golpe final. El juego de las formas y líneas abiertas y cerradas conforman un conjunto de movimientos sintetizados, que refuerzan el dinamismo de los cuerpos, descubriendo al final formas más precisas. A través de la mancha, descubrimos las figuras, estas se convierten en la segunda viñeta totalmente lineales, las imágenes se encuentran contenidas en un contexto de sutilezas, que acompañan a los movimientos de los boxeadores, se refuerzan con la aguada del contexto. Las líneas cinemáticas y la torción de los cuerpos refuerzan aún más la dinámica de la pelea. En la siguiente página se muestra la caída del púgil en tres pasos; mientras cae, la mujer de ojos dorados se va esfumando. El público hambriento de violencia, de drama y sangre, se ríe, mostrando los dientes afilados, es representado con la gracia de un niño, muy sintéticos, las cabezas son un círculo, dos líneas conformaban la boca y las cejas, con dos puntos que simbolizan los ojos. Vargas tiene una ilusión infantil con la chica, confió como un niño en el arreglo que había realizado con Riva. En la tercer y última viñeta, Vargas cae noqueado, murmura algunas palabras antes de perder el conocimiento, mientras el rostro de su amada y los espectadores



Imagen 5.14
Un Tal Daneri - Ojos Dorados - Pág. 5
Editiemme - 1976



Imagen 5.15
Un Tal Daneri - Ojos Dorados - Pág. 6
Editiemme - 1976

desaparecen. Para esto, Breccia, realiza una mancha transparente sobre los pocos trazos que quedan de los rostros.

La pérdida de la pelea hunde al boxeador en una pena tal que lo lleva a suicidarse, otro final trágico en los relatos de *UN TAL DANERI*.

Esta obra se destaca por un Breccia maduro, cómodo en el manejo plástico y técnico. El trabajo es bastante homogéneo, relegando cambios abruptos de técnicas y en sus últimas obras va a acentuar una descomposición lineal. La deformación y exageración de los cuerpos en movimiento aumentan significativamente el dramatismo y el ritmo de la narración, como vimos en la *imagen 5.13*.

Breccia buscó con éxito ambientar a su *Mataderos*⁸, *“Los lugares se llevan, los lugares están en uno”*, decía Borges. Para Trillo, *“lo de Mataderos, que nunca se nombra en la historieta, es parte de la leyenda que salió de los reportajes que le hicieron a Breccia. Ese detective de barrio, ese pesado sin esperanzas, tenía que tener un clima así. Y Breccia tenía un Mataderos en su cabeza y en sus recuerdos, así que si hubo una idea de situarlo allí, claro, fue de él”*.

Los tiempos violentos que vivió en aquellos momentos lo expresó con un contenido furioso, de casa chatas con paredes descascaradas, cubiertas con pintadas, bajo un cielo siempre gris, con ráfagas de expresionismo gótico.

Dos temas neurálgicos recorren los suburbios de estas páginas: el designio predeterminado e inexorable; y la muerte tan innecesaria como esperada. También están el honor, la lealtad y la amistad, el coraje y la cobardía, la

8 - Mataderos: Un barrio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ubicado en su límite oeste. Es exactamente el punto en que por largo tiempo convivieron el campo y la ciudad, ya que allí se instaló, en 1899, el matadero de ganado vacuno. En ese establecimiento, se faenaban las reses destinadas al consumo interno y a la exportación. Cuando el barrio comenzó a poblarse con trabajadores atraídos por la nueva actividad, fue llamado "la Nueva Chicago", en alusión a la ciudad estadounidense, centro de la industria de la carne. Mataderos es hoy una zona industrial de casas bajas, con tránsito pesado, y aunque cerraron los mataderos y sus corrales, se reverencia allí el pasado en el que se mezclaban en sus calles los gauchos que arreaban el ganado y los trabajadores urbanos. De hecho, en el edificio en donde funcionaba la administración del matadero, de inspiración italiana, funciona el Museo Criollo de los Corrales, donde se pueden ver sillas de montar, frenos, espuelas, boleadoras y otros objetos usados por los gauchos para sus faenas y diversión.

nobleza y la traición. En suma todo esto junto, es el amor de una mujer.

Los personajes de esta historieta vagan por las páginas como desterrados añorando lo ajeno. Fogonazos de un presente continuo que no vislumbra futuro y no reconoce su pasado. ¿Quién es Daneri? Un administrador de justicia empírica que supo ser "importante en otro tiempo", de mucha memoria y pocas palabras. *"La Triple A⁹ estaba naciendo junto con Daneri"* –rememora Trillo-. *"El era un pesado, tal vez de pasados gobiernos militares, tal vez del primer peronismo. A lo mejor, pensamos alguna vez, era un cana (policía) retirado de la fuerza porque mató a golpes a alguien. De detective tiene poco, es más bien un pesado con una suerte de moral. Algo así"*.

Lo concreto es que el protagonista lleva ese nombre, en homenaje a Carlos Argentino Daneri, el personaje dueño de la casa en donde se encuentra el Aleph que denomina al homónimo cuento de Borges. La sensación de sobrecogimiento que producen estas historias de personajes sórdidos, marginales y perdedores, está potenciada por esos fondos permanentes oscuros: un gris constante sobre el que a duras penas se abren lugar los rostros, los cuerpos, las arrugas... Los blancos están casi relegados a la separación entre viñetas.

En esta historieta Breccia explota los recursos que sabe utilizar con originalidad y belleza: el collage, los recortes, el uso invertido de los claroscuros. Las figuras no son más que pinceladas, manchas de cuerpos apenas reconocibles y, en las peleas, los contornos se desdibujan hasta ser un puro remolino de trazos. Con todos los recursos plásticos que el artista dominaba se traduce este clima en un gris constante, opresivo; hay una violencia ejercitada en el uso del lenguaje, direcciones sin control, líneas fuertes que en su ondulación sugieren grandes volúmenes invasores, sin parámetros ordenadores del espacio. Es el informalismo, nuevo concepto plástico, nueva categoría del ver, que le posibilita una expresión liberada de los cánones representativos convencionales.

La historieta fue apareciendo de a poco y en diferentes revistas. En el "Mengano" N°5 (1975) y en "Sancho" N°1 y 2 (1975), le siguieron otros cuatro en el libro Breccia Negro (1978), en "Súper Humor" (revista de sátira política) que se publicó en su totalidad. En Italia fue publicado por la Editorial Editiemme, mientras que en España se publicó en la revista Zona 84.

BUSCAVIDAS

Cualquier acción humana termina siempre por ser huella de sí misma. En *BUSCAVIDAS*, Alberto Breccia, encontró una nueva forma de innovar sus historietas. Sin guardar prácticamente ninguna relación con los trabajos que había realizado hasta el momento y con un terrible humor negro, Breccia creó, un cómic con rostros y figuras grotescas, deformes, llevando a la caricatura al extremo, olvidándose también de la perspectiva y casi todos los cánones espaciales. Con guión de Carlos Trillo, el cómic se vistió de fábula perversa, donde el "Buscavidas", un ser obeso de rostro lechoso recopila historias de las vidas de personajes límites. Sin intervenir, es un testigo cobarde y morboso de lo que acontece a estas personas, receptáculo acumulador de confidencias. La cara de Buscavidas, es simple y carente de detalles, sin arrugas, un vacío blanco. Es blanco profundo lo podemos asociar a la ausencia de pasado, es el mero encargado de tirar del hilo del relato. Dibujado en los años oscuros de la dictadura argentina, éste junta cadáveres, es reflejo distorsionado de la situación amarga y trágica de muchos argentinos.

El trabajo de masas negras que manejó en obras anteriores, es utilizada en esta obra de una manera completamente diferente, como podemos comparar en las *imágenes 5.16 y 5.17*. En la primera, Breccia, trabajó la imagen de una forma casi fotográfica, haciendo de la misma una síntesis, prescindiendo de trazos o tramas, realizando una diferenciación y corte concreto entre las zonas de luz y sombra, suprimiendo con esto los detalles; mientras que en la *imagen 5.16*, la abundancia de la masa negra es sólo utilizada como contexto, el trabajo es mucho más lineal exagerando los rasgos faciales, transformándolo en un dibujo plano.



Imagen 5.16 - El Eternauta - Pág. 13 - Revista Gente - 1969



Imagen 5.17 - La Abuela - Pág. 3 - Revista Gente - 1981

Otro gran cambio son las referencias espaciales. El manejo que hace el autor de los espacios y la composición de las viñetas da un giro radical, tal como lo podremos analizar en la *imagen 5.18* y *5.19*. En la imagen extraída de *MORT CINDER, La Nave Negrera*, Alberto Breccia utiliza un poderoso escorzo con la verga de proa del barco, trazando un efecto de profundidad acentuado por el primer plano de la figura, rematando la tensión del efecto con la mano en el extremo inferior derecho. En la otra imagen, las referencias espaciales desaparecen de la composición, ya no construye un espacio ordenado según las leyes de la perspectiva. El negro de su gráfica se cierra totalmente mudo y angustioso donde se pierden los límites de las figuras y las zonas positivas en blanco emergen brutalmente sin corresponderse con el mundo figurado. La imagen está construida de arriba abajo con superficies planas de blanco y negro netos, el negro sigue siendo igualmente negro incluso donde debería destacar los límites entre las figuras, de modo que las figuras próximas y

Carlos Trillo

Comenzó siendo colaborador de la revista *PATORUZÚ SEMANAL* entre 1964 y 1968. En 1975 escribió su primera historieta protagonizada por personajes de su propia creación con Alberto Breccia, con quien realizó *UN TAL DANERI*. Junto a Horacio Altuna hizo *EL LOCO CHAVEZ* para el diario *CLARÍN* (1975-1987). Entre 1977 y 1982 escribió *ALVAR MAYOR*, dibujada por Enrique Breccia. También realizó con Altuna como dibujante: *CHARLIE MOON, MERDICHESKY, LAS PUERTITAS DEL SEÑOR LÓPEZ, SLOT-MACHINE*. Su obra *LAS PUERTITAS DEL SEÑOR LÓPEZ* fue llevada al cine. Con Mandrafina realizó las *HISTORIAS MUDAS* y *EL CONTORSIONISTA*. En 1991 y 1998 trabajó con Meglia creando *CYBERSIX*. Hoy, sigue escribiendo guiones para La Argentina y Europa. Obtuvo los premios Yellow Kid al Mejor Autor Internacional en Lucca, Italia, en 1978 y en 1996. Premio al mejor guionista del año en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona en 1984. Su álbum *La grande anarque* ganó el Premio Alph'Art, en el Festival de la Bande Dessinée de Angulema en 1999, al mejor guión publicado en Francia. Su obra *Vieilles Canailles*, recibió en el festival del cómic suizo en 2000, el Gran Premio del Humor en lengua francesa.



Imagen 5.18
Mort Cinder - La nave Negrera - Pág. 3
Misterix - 1964



Imagen 5.19
Un Tal Daneri - Ojos Dorados - Pág. 5
Editiemme - 1976

lejanas se confunden. Un residuo de perspectiva se obtiene en la diferencia de dimensión entre figuras y objetos, de modo que todas las imágenes vistas al mismo tiempo conforman una constante alternancia de manchas negras y blancas, sucediéndose absurdamente elementos ciudadanos, como iglesias, edificios y automóviles.

A pesar de todos los cambios que realiza, los quince capítulos que componen esta obra son bastante homogéneos, utilizando prácticamente los mismos recursos en todos ellos. A continuación veremos algunos de los detalles destacables:

En el primer episodio *BUSCAVIDAS* escucha a un hombre pasado de copas, él está ahogando sus penas por el amor perdido. Salía con una hermosa muchacha y ambos se confesaban mutuo amor, pero él es extremadamente celoso, y ella, para demostrar su fidelidad, se deja mutilar. Para que no pudiese mirar a otros hombres, él le sacó los ojos. Aún insatisfecho le cortó los brazos para que nadie la toque y por último le cerceno las piernas para que no pudiese salir corriendo. Ahora se encontraba tranquilo, hasta que un día su mujer desapareció, -ella siempre quiso ser admirada y observada-, por eso fue convencida para trabajar en el circo como el torso más bello del mundo.

Alberto Breccia utiliza un lenguaje visual, donde representa solamente el trozo del cuerpo cortado, entre la aceptación de la mujer de la amputación hasta la aparición de los ojos, brazos o piernas extraídas, no representa ningún paso intermedio (*imágenes 5.20, 5.21 y 5.22*). El espectador puede imaginar como le son cortadas las extremidades, algo muy macabro. No hay sufrimiento ni tensión en el rostro de la mujer, ella pacientemente comprende los celos de su pareja.



Imagen 5.20
Buscavidas - Buscavidas - Pág. 2
Superhumor - 1981

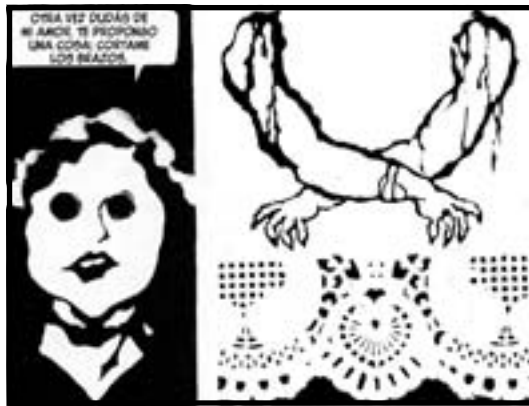


Imagen 5.21
Buscavidas - Buscavidas - Pág. 3
Superhumor - 1981

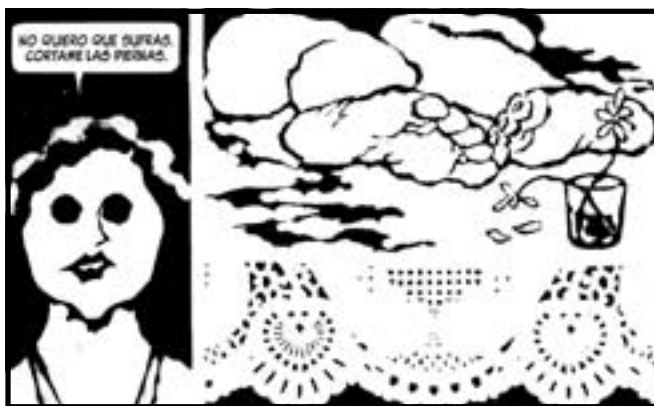


Imagen 5.22
Buscavidas - Buscavidas - Pág. 4
Superhumor - 1981

En la *imagen 5.23* extraída de la segunda historia observamos que dentro de los cuerpos se desarrollan el diálogo y expresiones. Laurita la más pobre de la villa de emergencia, cuidaba a su abuela. Un día la abuela cura a un chico enfermo, un milagro, todos quieren ser curados por ella. Laurita organiza un sorteo, quien gane será curado por la abuela. Cada número cuesta cien pesos, con lo que recauda se vuelve rica.



Imagen 5.23

Buscavidas - La Abuela - Pág. 5 - Superhumor - 1981

Por el acto de curación los allí presentes se asombran sobremanera. Breccia representa esto en dos cuadros, el primero con una línea circular, que hace recorrer la viñeta de izquierda a derecha hasta volver al chico. Para reforzar el asombro, el autor introduce la exclamación de "milagro!" dentro de los cuerpos deformados de las personas. En la segunda viñeta la composición es central: el centro del milagro es la abuela, y los presentes se ponen a contemplarla a su alrededor.

En la tercera historia, la composición de la *imagen 5.24* es totalmente dinámica, deforma el contexto para acompañar el sentido que le quiso dar a la persecución. En *Persecuta*, un oficial de la policía se siente observado por una persona que tiene el mismo aspecto que él; cuando el observado se da cuenta de su presencia, comienza una persecución, Breccia resuelve la secuencia de forma realmente electrizante. Por la falta de una perspectiva clara y la ausencia de matices cromáticos, Breccia se apoya en signos como las flechas que indican la dirección de cada uno de los protagonistas, compartiendo al mismo tiempo un fin plástico en la composición. Otro recurso que utiliza es el SI, No, en las paredes de las viviendas, reforzando la ubicación de cada uno. *Cero en Conducta* es el cuarto relato: una profesora escapa del colegio donde imparte clases al ser vista por un alumno manteniendo relaciones con el nuevo portero. Mientras que el alumno huye también porque piensa que la profesora y el portero lo estaban esperando para regañarlo por estar en un lugar donde los alumnos tienen prohibida la entrada.



Imagen 5.24
 Buscavidas - Persecuta - Pág. 5
 Superhumor - 1981

La *imagen 5.25* describe la acción donde la docente se va derrotada tras contarle al Buscavidas lo sucedido. En esta viñeta se aprecia con que

potencia el recuadro del "NO" repetido numerosamente, sale desde la figura para convertirse en elemento plástico, y sostiene una estructura lineal de izquierda a derecha, en sentido descendente, creando una perspectiva sin dejar los planos negros. El "NO" ejerce un peso determinante en el equilibrio plástico buscado, de modo que las figuras próximas y lejanas van a jugar por su ubicación plástica, como notas dramáticas y de menos importancia como descripción, mientras en otras hace pasajes del blanco al negro, que no corresponden con el mundo figurado; que son sólo funcionales en el efecto general de contraste en el que emergen todas las figuras.



Imagen 5.25
 Buscavidas - Cero en Conducta - Pág. 4
 Superhumor - 1981

La novena historia, *Con Valdés atrás*, encontramos la utilización de líneas cinemáticas (*imagen 5.26*). En esta secuencia donde Marengo, el primo de Buscavidas toma contacto con un alambre de púas electrificado. Marengo cree que un jefe de la mafia ha enviado a un matón para asesinarlo por haberse acostado con su novia. Él corre asustado, hasta encontrarse con un alambre con corriente eléctrica, ignorando que en realidad el gangster estaba fuera del país festejando la separación con la susodicha.



Imagen 5.25
Buscavidas - Con Valdés atrás - Pág. 7 - Superhumor - 1982

La secuencia muestra a Merengo antes de alcanzar el alambre y en el segundo cuadro tomando contacto con él. Para no hacer desaparecer el alambre de púas cuando pasa sobre los macizos negros, Breccia realiza un negativo del mismo. Comienza con una línea negra para transformarse en blanca sobre el plano negro. En la primera viñeta el tiempo parece parado, suspendido, justo antes del fatal desenlace. En la segunda, las líneas cinemáticas que rodean al primo de Buscavidas dan un movimiento y dramatismo a la acción, como volviendo a avanzar en el tiempo. Este recurso es muy utilizado en las películas de cine, haciendo que el espectador tome aire antes de la acción inminente.

La representación de *BUSCAVIDAS* es como un *"cetáceo pálido, impasible"* y definido por Carlos Trillo como un *"vacío, blanco y extraño recolector de confidencias"*. Buscavidas resulta –a simple vista- un ser repulsivo, pero no parece un delincuente. Es, sin embargo, el mercenario más cruel. *"Yo que nací para ilustrar tiernos cuentos infantiles –se quejaba Breccia mientras trabajaba para esta serie-, tengo que lidiar con este junta cadáveres, como diría mi conacional Onetti."* El sarcasmo que utiliza Breccia, en esta reflexión, fue utilizado también para crear la imagen de este cómic, extraordinariamente expresivo. La caricaturización grotesca de cada personaje se contrapone con *Buscavidas*. Pareciera que cada línea de expresión de los narradores correspondiesen a la complejidad de la historia contada, mientras que *"Buscavidas"* es representado como un gran vacío blanco, sin prácticamente rasgos que definan su rostro, simplemente con dos puntos y dos líneas. Si sólo existe lo que se nombra, los personajes desaparecen después de que se mencionan. El junta cadáveres mata sin armas. *"Uno siempre tiene que pagar alguna culpa en su vida"*, sostiene, y con ese argumento les saca a las personas su secreto, esa historia que –para bien o para mal- justifica su existencia. Por eso es el Buscavidas, un enorme ser que se alimenta de la desgracia ajena.

Se podría hacer un paralelismo con los militares que dirigieron el gobierno de facto de aquel entonces, ya que su poder se basó y se alimentó de la desgracia y del miedo, tal como el Buscavidas. *"En una primera aproximación podría conjeturarse que el vacío del personaje alude a la hoja en blanco con que se enfrenta todo narrador cuando tiene que contar una historia –arriesga*

9 - Superhumor: Con el inicio de la década se produce un fenómeno que influirá decisivamente en la historieta nacional, y que se da a partir de la consolidación de la revista Superhumor, suplemento de Humor, que aparece a mediados de 1980, con el asesoramiento creativo de Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno y Juan Sasturain, que querían una revista con material exclusivamente argentino, a diferencia de las otras publicaciones de Récord, y que se caracteriza por la originalidad y una profunda calidad y creatividad. Juan Sasturain, en una nota de los primeros números, manifestaba la necesidad de convertir a nuestra realidad nacional en "materia aventurable", o sea que toda historieta debía desarrollarse en un ámbito que reflejara no sólo la identidad sino también la "geografía", el "ambiente" cotidiano, que los lectores reconocieran y con el que se identificaran.

Guillermo Saccomano-. *Se me ocurre otra pregunta; ¿no es el blanco de la ballena, según Herman Melville, en "Moby Dick"?, también el color de la locura*".

Carlos Trillo creó para Alberto Breccia unas historias llenas de ironía, logrando resumir en pocas palabras y páginas una vida, una situación o un conflicto, como ya lo había podido realizar en *UN TAL DANERI*. Fue un conjunto de páginas dibujadas en plena dictadura argentina, sin embargo no dejaron de lado sus pensamientos políticos y su forma de ver la realidad. Podemos poner por ejemplo *La Opción*, el último capítulo publicado en esos tiempos, el cual relata la historia de Alvarez Bey, quien era presidente en su país. La corrupción y su falta de decoro hizo que lo derrocaran. Pero la junta militar causó mucho más daño que él, no sólo robando, sino masacrando a su propio pueblo. Ahora espera que lo llamen de nuevo. Aunque abusaba de su pueblo, por lo menos le daba trabajo. El no mataba a los que se quejaban, sino que apenas los molía a palos. *"A veces cuando no se puede optar por lo bueno, uno opta por lo menos malo ¿No?"* Con esta frase final cierra Trillo el episodio, haciendo reflexionar al lector.

Breccia en tanto representa al Primer Mandatario, gordo y decadente, protegido por guardaespaldas, que parecen más matones sádicos que otra cosa. Este hombre goza con los acontecimientos nefastos que padece su pueblo, sabiendo que por ésto retornará aclamado a su país. Cuerpos mutilados y agujereados representan a la represión del nuevo orden, utilizando una metáfora visual del disparo de ametralladoras para reforzar la imagen devastadora, el *TRRATA* se entremezcla con las figuras y el contexto.

10 - Comix Internacional: La primera de ellas, con el nombre de Ilustración + Comix Internacional (aunque más conocida, simplemente, como Comix Internacional), fue una revista de Toutain Editor, incluía material muy diverso (aunque con una cierta atención preponderante al cómic clásico y a los autores más apreciados por la editorial, como Richard Corben y Carlos Giménez), que inició su publicación en 1980 y terminó en 1987 con su número 70.

BUSCAVIDAS fue publicado en la revista *SUPERHUMOR*⁹ a comienzos de la década del ochenta, entre 1981 y 1982. Siendo compilada y editada por Editorial Daytone en 1994 en la Argentina. En España, la Editorial Planeta De Agostini publicó una compilación similar en el 2004.

EL VIAJERO DE GRIS

Un cómic pensado inicialmente de forma comercial, pero que con el paso de los episodios fue cambiando en su concepción y realización de la imagen. La primera publicación fue en la revista española *COMIX INTERNACIONAL*¹⁰, siendo la única que la publicó hasta el 2003, cuando "SCN Editor S.A." se encargó de realizar una compilación de todos los trabajos de la serie. Lamentablemente *COMIX INTERNACIONAL* no publicó regularmente la serie, dejando pasar varios números hasta volver a incluir a uno de los episodios en la edición. Este no fue el único inconveniente, esta revista no sacó a la venta en su momento toda la obra completa, solo algunos capítulos, sin orden cronológico.

La historieta no tiene una gran relevancia dentro del desarrollo plástico de Breccia, pero nos ayudará a analizar los matices que poseía dentro de su producción artística y comercial. Sin ser una obra totalmente comercial como podemos ver en *ESCUADRA ZENITH*, encontramos algunos matices del cómic clásico que irá dejando atrás.

La idea de la trama es rescatada de uno de los episodios de *MORT CINDER*, del 12 de abril de 1963, cuando el protagonista comienza con la internación en una celda de aislamiento en la que debe permanecer encerrado durante un mes. Sólo resulta posible sobrevivir mediante una gran fuerza mental y una imaginación muy rica y potente, que le permita pasar las horas evadiéndose mentalmente de donde no puede huir físicamente. Esta idea es explotada y llevada a un nivel más concreto, "Cornelius Dark" (El Viajero Gris), viaja en el tiempo con el poder de su mente. Gracias a los libros que lee sobre el poder de la mente y parapsicología y a su incansable voluntad de estar en libertad, logra evadir las fronteras físicas.



Imagen 5.27

Viajero de Gris - La Oscuridad de Dark - Pág. 6
Comix International - 1981

Una de las grandes diferencias entre la obra de Oesterheld y la de Trillo consiste en que este último se muestra más proclive a la fábula moral que el primero. Y es que cada una de las historias que componen *EL VIAJERO GRIS* es una fábula con moraleja, y ése es el gran hilo conductor.

En *Los ojos y la mente*, la primera aventura, que sirve de presentación de su protagonista "Cornelius Dark", la forma en que trabaja Alberto Breccia la imagen se entremezcla con los logros plásticos desarrollados en *MORT CINDER* (trabajos con masas de blanco y negro) y la técnica clásica de la historieta (lineal con pluma y pincel). Una vuelta a lo figurativo, compartiendo estilos más clásicos con sus nuevas propuestas plásticas, donde la iluminación tortuosa y los claroscuros violentos nos remiten a aquel trabajo, aunque la utilización de grises suaviza un poco la brutalidad de los contrastes. El estilo narrativo va de lo real a lo irreal, como en *LOS MITOS DE CTHULHU*, la forma académica va desapareciendo a través de los capítulos, rozando muchas veces la caricatura. Breccia tenía muy separado el dibujo humorístico del serio aventurero, pero la influencia de Feininger cambió esto, los rostros se alargan y los contornos de las figuras empiezan a perderse, para dar paso a una masa más pictórica.

El primer viaje en el tiempo que realiza el protagonista de la historieta lo hace a la antigua China, en plena expansión del Imperio Mongol, correspondiente

10 - **José Luis Salinas:** Nacido el 11 de febrero de 1908 en Buenos Aires. En el año 1929, y luego de una fugaz incursión en Páginas de Columba. Y en El Tony, empezó a trabajar para la publicidad. En el año 1936, publicó en la revista Patoruzú su primera producción en trabajo de historieta. Salinas dibujo y escribió Hernán el Corsario, con singular dedicación. Luego, fue llamado a realizar para la revista "El Hogar" (1937), una página semanal, titulada: "Las Grandes Novelas de Aventuras". El King Features Syndicate, en Estados Unidos, le encargó la creación de Cisco Kid, con guiones firmados por Rod Reed, convirtiéndose en el primer argentino en trabajar entre los grandes creadores estadounidenses. Cisco Kid se publicó en 360 diarios de todo el mundo, y Salinas lo dibujó hasta el año 1968. En Argentina se publicó en el diario La Razón y en la revista Patoruzito, adaptada por Leonardo Wadel. En 1971, también para el King Features, realiza Dick el Artillero con guiones de Alfredo Grassi, tira que dibujó poco más de un año. Por esta época trabajó realizando ilustraciones para la editorial inglesa Fleetway. En los años siguientes se dedicó a la ilustración, trabajando en las publicaciones de Manuel García Ferré y en otras editoriales. José Luis Salinas se convirtió en un autor de enorme reconocimiento internacional. En 1976 recibió el premio Yellow Kid por su trayectoria, el más prestigioso del mundo, en Lucca XII. Salinas era autodidacto, no habiendo cursado estudios de dibujo, salvo los obligatorios de los tres primeros años de bachiller. En 1984 fue declarado ciudadano ilustre por la municipalidad de la ciudad de Buenos Aires. Falleció el 10 de enero de 1985.

a la *imagen 5.27*. Observamos una página de tres viñetas, donde el texto se concentra casi en su totalidad en las viñetas superiores dejando el cuadro inferior y más importante en tamaño sin prácticamente relato, ni diálogo. Como realizó en "*La batalla de las Termópilas*", los cuadros se vuelven más grandes, en cada escena de batalla, siendo los mismos guerreros el contexto. El trabajo es realizado con pluma y pincel, centrando la atención en el guerrero chino. Su lanza marca el recorrido de la tensión del cuadro, descendiendo desde el extremo superior izquierdo hasta la punta de la lanza en la parte media del extremo derecho. Esta última viñeta nos recuerda al trabajo de José Luis Salinas¹¹, contemporáneo del maestro uruguayo, que se especializó en el cómic histórico y de western. Salinas se destacó por su nivel plástico



Imagen 5.28 - Las Grandes Novelas de Aventuras - 1937





Imagen 5.30
El Viajero de Gris - Magia Verdadera - Pág. 3
Comix International - 1982

desde temprana edad. Alberto Breccia, afirmaba reiteradamente que Salinas fue bueno desde que empezó, cosa realmente extraña en un ejercicio que se va perfeccionando con el tiempo. Una de sus virtudes primordiales de esta tira es la escenificación cinematográfica, como podemos observar en la *imagen 5.28*, si bien el ángulo es diferente, existe una clara similitud entre esta viñeta y la realizada por Breccia, en el dinamismo y la composición de la imagen.

Breccia no dejó de lado su pasión por lo gestual, poniendo en muchos pasajes de la trama el rostro como hilo conductor, sacando a relucir su capacidad expresiva, rechazando el concepto general a aceptar que el cómic deba estar dentro de parámetros y esquemas. Siendo un artista comprometido con el punto de vista social y psicológico, siempre muy dramáticas y severas, como vemos en la *imagen 5.29*, el tratamiento de los rostros simula en muchos casos a una máscara, conformada por figuras geométricas y líneas rectas.

En la última historia del "*Viajero de Gris*", titulado "*Magia Verdadera*", las deformaciones de los rostros y cuerpos llegan al paroxismo, recordando los extremos de los rostros grotescos de Leonardo Da Vinci. No se ata a ninguna convención, saltando de las figuras geométricas sostenidas en lo rectilíneo a la caricatura morbosa de las formas redondeadas, hinchadas que connotan con lo escatológico, exageraciones de la carne (*imagen 5.30*). Las formas dejan de ser tan estructuradas y los límites del trazo se flexibilizan para dejar más protagonismo a la aguada y al collage. Con un estilo desenfadado Breccia ilustra la historia de unos estafadores del siglo XV, cuya forma de tratar la imagen se condice con el relato, sin dramatismo, distendida, casi caricaturesca, relatando una de sus fechorías.

Estas tres obras son testimonio de la versatilidad expresiva de Breccia. En capítulos posteriores seguiremos analizando obras de su período más rico en cantidad y calidad, ya que las décadas del setenta y ochenta serán sus



Imagen 5.31
La Escuadra Zanith- Magia Verdadera - Pág. 4
Blue Jeans N.º 1- 1977

años más prolíficos. No obstante este capítulo ha servido para comenzar a entrever la gran ductilidad y creatividad plástica del autor uruguayo, de su valor intelectual y plástico, mostrando la capacidad que tuvo de rodearse de escritores de historietas del nivel de Carlos Trillo.

Los grises melancólicos de los paredones barriales, tan expresivos, de *UN TAL DANERI*, contrastan con la "mercadería industrial" tipo *LA ESCUADRA ZANITH*, series que realiza por esos años con rutinaria maestría. Sus experiencias plásticas eran ricas en técnicas plásticas, variantes discursivas, gran valor como obra artística; a pesar de todas estas cualidades este tipo de obra no tenía gran aceptación, lo que lo obligaba a aceptar trabajos como *LA ESCUADRA ZANITH* para su subsistencia diaria. En este cómic, Breccia, vuelve a un estilo extremadamente clásico y monótono, como había realizado en *VITO NERVIO*. En términos generales, se ajustó a la necesidad de explicar de la manera más clara posible, la narración de la obra (ver *imagen 5.31*). Esto conlleva a un estilo figurativo, en el que las formas son representadas con una gran fidelidad.

Es que Breccia emprendió un camino difícil de seguir –no sólo por los dibujantes sino por los rutinarios editores- y los hallazgos de *EL VIAJERO GRIS* y las irónicas y novedosas versiones, deslumbrantes de collage y de colores, de los cuentos infantiles que realiza con Trillo, no son mercancía de la que se cotiza fácil en el negocio de la historieta mundial, aunque el reconocimiento a su obra llega indefectiblemente: "Medalla de la comuna de Lucca" y "Yellow Kid" (máxima distinción internacional) en Lucca, Italia, en 1973; Premio "Sarrasqueta" en la "2da. Bienal de Córdoba" y Medalla de Oro del diario "Tiempo" en la "4ta. Bienal Internacional" de Córdoba. 1979.

ENTREVISTAS A CARLOS TRILLO

Para poder conocer un poco más la forma de trabajo de Alberto Breccia, he realizado una breve entrevista con el guionista Carlos Trillo, que tuvo la gentileza de responder una serie de preguntas sobre su relación de trabajo y concepto, sobre su obra.

Christian Fellingner: ¿Cómo conoció a Alberto Breccia?

Carlos Trillo: Nos conocimos en una revista en la que él no llegó a trabajar, "Satiricón", donde yo era director creativo. Me propuso hacer algo juntos, le preparé un guión para lo que fue el principio de "UN TAL DANERI", lo dibujó, era la historia de una cicatriz, hicimos una serie. Luego hicimos varias cosas más. Siempre fue algo complejo y estimulante trabajar con él.

C. F.: ¿Cuál fue la metodología de trabajo de Alberto Breccia?

C. T.: Yo escribía los guiones, él los dibujaba. Con la excepción de algunas adaptaciones de cuentos del siglo XIX, que eran sus lecturas y tenía él ganas de adaptarlos porque en su cabeza había texturas, cosas que quería poner sobre el papel, en el caso de los personajes, Daneri, Buscavidas, las ideas se las presenté yo y él las dibujó, siempre apelando a sus sorprendentes soluciones gráficas.

C. F.: ¿Siempre fue igual?

C. T.: Sí.

C. F.: ¿Alberto Breccia tenía ingerencia en su trabajo, participaba en la creación de guiones o se limitaba a representar fielmente el guión que escribió?

C. T.: Como decía antes, muchas veces me propuso temas basados en cuentos que le gustaban mucho, de Lord Dunsany, de Jacobs ("Donde suben y bajan las mareas", "La pata de mono", algunos otros), que atesoraba en viejas ediciones. Me acuerdo su obsesión sobre el barro que bordeaba el río Támesis, quería dibujar a toda costa esa imagen literaria de Dunsany. Pero siempre se atenia al guión aportando sorpresas con su dibujo lleno de matices y de descubrimientos permanentes.

C. F.: ¿La forma que encaraba Breccia sus trabajos, siempre cambiante, le producía alguna dificultad o limitación a la hora de escribir?

C. T.: A veces. Alguna vez incorporé más texto para que quedaran claras las cosas porque me daba miedo que no se entendiera el relato bajo su dibujo. Pero en general era más bien enriquecedor trabajar con él.

C. F.: ¿Qué opinión tiene sobre la afirmación que hacen casi todos los entendidos del cómic sobre que "Mort Cinder" es la mejor obra de Alberto Breccia, si bien, él tuvo luego grandes producciones plásticas como "Un Tal Daneri", "Los Mitos de Cthulhu" o "Perramus", entre otros?

C. T.: A mí siempre me pareció "Mort Cinder" una verdadera obra maestra.

C. F.: ¿Por qué piensa usted que el color tuvo poca ingerencia en su obra?

C. T.: Por la época en que le tocó trabajar en que, por lo menos en la Argentina, era muy difícil conseguir revistas que publicaran trabajos a color. Pero era un colorista con muchísimos recursos, incluso en algunas pinturas suyas en las que predominaba de una manera engeguecedora el blanco...

C. F.: ¿Cuánto afectó a Breccia en su parte profesional la desaparición de Oesterheld?

C. T.: No lo sé. El último trabajo que habían hecho juntos, creo, fue la redición de "El Eternauta" de 1969 y Oesterheld desapareció en 1976. Oesterheld hizo grandes historias para grandes dibujantes, para Pratt, para Solano López, para Arturo del Castillo. Y para Alberto empezaron con una obra memorable, "Sherlock Time", que significó el despegue de Alberto hacia una dimensión superior de su dibujo, luego de serializaciones en la revista "Patoruzito" que lo obligaban a cambiar muy poco de estilo. Todo lo que hicieron juntos fue memorable.

C. F.: ¿Cuáles serían para usted las mayores virtudes plásticas de Breccia en la historieta?

C. T.: Era un tipo que se negaba, en sus últimos años, a apegarse a un estilo, se apartaba de los cánones que dicen que hay que dibujar siempre igual, o cambiando muy poco, para ser un historietista. De alguna manera, no sé si conscientemente, emparentaba la historieta con la plástica, supongo.

C. F.: ¿Piensa que hubo un divorcio entre Breccia y los lectores de historietas por su constante incursión en una imagen cada vez más compleja, fuera de la práctica clásica de trabajar los cómics?

C. T.: Seguramente sus cambios estilísticos vertiginosos lo apartaron de las revistas masivas de entonces, que de todos modos terminaron desapareciendo. Pero lo acercaron a la librería, a los lectores con el ojo más entrenado. Una vez un editor francés me dijo que Breccia era como la música clásica en un catálogo: en lugar de vender mucho un breve tiempo vendía poco mucho tiempo. Es toda una definición para un clásico, ¿no?





PASIONES LITERARIAS

CAPÍTULO

6

PASIONES LITERARIAS

Los setenta fueron para Alberto Breccia el comienzo de creaciones artísticas más comprometidas en lo intelectual y lo plástico. En la década anterior había iniciado una nueva realidad plástica para el cómic, que se enriqueció aún más en los años setenta y ochenta, mediante la explotación de los recursos del cómic al máximo, así como también mediante la utilización de técnicas e ideologías de movimientos artísticos, como el romanticismo, el impresionismo y el informalismo, entre otros.

Para articular sus nuevos proyectos se rodeó de destacados guionistas como Carlos Trillo, Norberto Buscaglia y Juan Sasturain, escritores de gran talento, quienes manejaban el lenguaje del cómic con gran habilidad. Si bien Héctor Oesterheld fue el gran creador del cómic serio argentino, sus guiones no poseían siempre un equilibrio entre texto e imagen, como en las nuevas producciones. Él fue un gran narrador y creador adelantado a su tiempo, aunque algunas veces se excedía en su pasión por narrar. *“Las descripciones de Oesterheld eran muy sumarias, él no se metía con el dibujante, además siempre indicaba mal. Era un gran narrador, pero un mal guionista, había que reguionarlo, y cuando a él le tocaba un joven sin experiencia y este seguía sus indicaciones, entonces era una linda historia pero mal ilustrada, Los*

veteranos le cambiaban todo, le agregaban palabras, le cortaban secuencias, hacían realmente el guión, él daba un hermosísimo cuento que había que guionarlo." Si bien estas declaraciones son bastante duras, Breccia siempre pensó que Oesterheld fue el mejor guionista, inclusive mejor que los surgidos después de él, a pesar de que utilizaran mejor los recursos del guión del cómic. Siempre hay que llevar al contexto a las cosas: Oesterheld no sólo no tuvo en quién apoyarse para crear un nuevo mundo escrito. Él fue el fundador de una línea de creación y consecuentemente tardó más en pulir y acomodarse a este nuevo lenguaje. Los guionistas posteriores tomaron la posta de lo ya construido por Oesterheld, lo que les facilitó comprender y explotar la riqueza comunicativa del medio.

Tras la publicación de *MORT CINDER* en Europa, Alberto Breccia recibió nuevos encargos de trabajos, sin ninguna condición comercial. Los editores querían al Breccia innovador y él les respondió con la adaptación al cómic de *LOS MITOS DE CTHULHU*, escrito por Lovecraft. En esta obra apareció el Breccia más vanguardista, comprometido con las nuevas tendencias teóricas del arte. Este fue el punto de partida de una serie de adaptaciones que continuó realizando hasta su muerte, ayudado por guionistas que escribían sus propias historias y también adaptaban al cómic reconocidas obras literarias. Juan Sasturain nos decía: *"Probablemente el primer trabajo absolutamente original en el cual él elige el tema del tratamiento es el Lovecraft. Él estaba haciendo un viaje por Europa, compró unos libros de él y lo descubrió. Hizo la adaptación él, algunos con Buscaglia y ahí si, ahí experimenta, va definiendo cada historia, le va dando una forma distinta"*.

En Argentina existió una fuerte tradición en el campo de las adaptaciones. Las versiones de clásicos abundaban en revistas como *EL TONY*, *PATORUZÚ*,



o *PATORUZITO*, y aún en publicaciones de interés general, como *EL HOGAR*. Raúl Roux, que adaptó *LA ISLA DEL TESORO* en los años treinta, fue uno de los pioneros en el pasaje de un género a otro. Pero fue José Luis Salinas, quien hizo de la relación entre la literatura y la historieta el eje de su obra.

Salinas sintió de joven una admiración sin límites por Harold Foster, el autor de *EL PRÍNCIPE VALIENTE*¹, y se mantuvo siempre fiel a esta iluminación. En sus adaptaciones de H. Rider Haggard, Emilio Salgari o Rudyard Kipling, los textos acompañan a las ilustraciones sin contaminarse. Salinas ignoró los globos de diálogos que caracterizan el género para seleccionar fragmentos a los que acompañaban dibujos de los momentos claves de la aventura. Así, permitió que los relatos exploraran selvas minuciosas pobladas por animales no menos exactos. Las enciclopedias y la documentación de época colaboraban con la imaginación.

Alberto Breccia incursionó en la adaptación literaria desde una perspectiva completamente opuesta. Cuando se enfrentó a estas múltiples y diversas obras, extrajo de ellas lo que las hacían de alguna manera atractiva. Las concibió como la invención de un mecanismo capaz de dar cuenta de una historia por otros medios. A la inversa del lenguaje del cómic popular, que simplifica la idea, en Breccia, encontramos un plus de iconicidad. Hay una interacción entre él y lo escrito, una imagen muy tensa, muy romántica, muy cargada, su lenguaje pasa a ser pictórico no gráfico. “[...] *me voy dando cuenta de que la historieta es otra cosa, y que no es la yanqui, la historieta yanqui es*

1 - **El Príncipe Valiente**: es una historieta creada por Harold Foster en 1937 para King Features Syndicate, y publicada semanalmente como tira dominical de una página completa (sunday), a color, en varios periódicos estadounidenses. La obra completa está constituida por unas 1800 planchas, y continúa ampliándose. La recopilación en volúmenes de la editorial Fantagraphics Books consta hasta el momento de 50 tomos. La obra combina la narración de aventuras con la saga familiar. La historia mantiene una misma línea argumental desde el inicio de su publicación hasta la actualidad: los personajes van envejeciendo a un ritmo muy similar al de su publicación. No utiliza bocadillos, ya que los diálogos de los personajes se sitúan en textos al pie de las viñetas, junto con los comentarios del narrador.

un producto: el dibujante hace un personaje, el sindicato lo toma, el mercado lo acepta como acepta determinada marca de jabón y ese jabón se tiene que mantener durante 40 años. La Historieta es otra cosa, no es eso, lo pensé y lo sigo pensando". Esta visión del cómic hizo que su obra se separe cada vez más del mercado comercial, para participar de la vanguardia artística en la Argentina, esto último sin ser reconocido por los entendidos del arte, por el estatus que poseía el dibujante de historietas.

El alejamiento voluntario que tuvo del mercado del cómic en los sesenta, permitió que empezara a experimentar con nuevas formas de expresión: en *RICHARD LONG*, introdujo el collage y en *EL ETERNAUTA* empezó a trabajar con la abstracción y la síntesis. Esta libertad plástica la pudo hacer efectiva gracias a que no trabajaba para revistas especializadas en el cómic, sino publicaciones dedicadas a otros rubros.

Ya hacía algunas décadas que el arte moderno se vió en la necesidad de contar con el Caos, como nuevo método creativo, realizando un desorden fecundo que posibilitara la ruptura del Orden tradicional creado por el hombre occidental. Umberto Eco define el desorden en *LA OBRA ABIERTA*: [...] "*Se confiere orden a una revolución constituyendo comités revolucionarios para poder elaborar nuevas formas de acción política y de relaciones sociales que tengan en cuenta la aparición de nuevos valores. Así el arte contemporáneo esta intentando encontrar –anticipándose a la ciencia y a las estructuras sociales- una solución a nuestra crisis, y la encuentra del único modo que le es posible, bajo un carácter imaginativo, ofreciéndonos imágenes del mundo que equivalen a metáforas epistemológicas, y constituyen un nuevo modo de ver, de sentir, de comprender y de aceptar un universo en el que las relaciones tradicionales se han hecho pedazos y en el que se están*

delineando fatigosamente nuevas posibilidades de relación. El arte hace esto renunciando a aquellos esquemas que la costumbre psicológica y cultural había arraigado tanto que parecían "naturales" – pero tiene presentes, sin rechazarlas, todas las conclusiones de la cultura precedente y sus exigencias que no pueden eliminarse." [...]

Esta necesidad de trasgresión, de innovar en un medio presuntamente esquemático y comercial llevó a Alberto Breccia a su revolución artística, acercándose por ejemplo al informalismo español. Como mencionamos anteriormente, *EL ETERNAUTA* significó la introducción de monstruos abstractos, sin un sentido fisiológico claro, el espectador tenía que conformar visualmente a estos seres. Breccia logró así confeccionar un nuevo lenguaje de significar, y esto crea un conjunto de signos donde quedan marcadas sus intenciones. El proceso de creación de la pintura moderna no se ve más sujeta a los designios de reproducción fiel de la naturaleza, el arte abstracto oxigena y amplía el espectro creativo, desindividualizando los objetos y deshumanizando los sentimientos. *LOS MITOS DE CTHULHU* fue donde convergieron todas estas nuevas inquietudes y necesidades expresivas.

LOS MITOS DE CTHULHU

Probablemente el primer trabajo absolutamente original de Alberto Breccia, donde él eligió el tema y el tratamiento, fue en *LOS MITOS DE CTHULHU* de Lovecraft. Una serie de cuentos cortos, que adaptó con la ayuda parcial de Norberto Buscaglia. Los editores europeos le encargaron un cómic donde él pudo realizar plásticamente lo que quiso, una obra innovadora, sin ningún condicionamiento ni estereotipo comercial. No estaban interesados en comprar material como *VITO NERVIO* o *SHERLOCK TIME*, buscaban al Breccia trasgresor, y por primera vez él encontró un espacio donde trabajar a gusto.

En 1973 se embarcó en un singular proyecto: explorar la brumosa región que se extiende entre la Historieta y la Literatura. Los motivos que lo impulsaron son a la vez de orden teórico (como mezclar los géneros sin desnaturalizar la esencia de cada uno), los formales (enriqueciendo la gramática de la historieta con nuevos artilugios narrativos) y estéticos. Para esto se decidió a adaptar el *INFORME SOBRE CIEGOS* de Ernesto Sábato al cómic, con los guiones de Norberto Buscaglia. Con los bocetos escritos y dibujados del libro se juntaron con Sábato –el escritor de la novela- para que él les diera su opinión. El escritor no estuvo conforme, no le parecía apropiado, la historia se redujo y se cambiaron algunos diálogos. La dificultad de incluir más textos y hacer más fiel la adaptación hizo que en ese momento dejaran el trabajo inconcluso.

El encargo de Europa siguió pendiente y Breccia decidió hacer la adaptación de *LOS MITOS DE CTHULHU* de Lovecraft, historias cortas que se asemejaban a la atmósfera creada por Sábato. En un viaje por Europa compró algunos

libros del autor americano y quedó fascinado. Juan Saturain comentó al respecto: *"Con él se encuentra con un autor que tiene afinidades, que es lo que le interesa. ¿Por qué tiene tantas afinidades? Porque Lovecraft es el miedo en estado puro, es lo desconocido, lo inmanejable"*.

El primer obstáculo que se planteó a Alberto Breccia, al encarar a este escritor consistió en la compleja irreductibilidad a imágenes de sus descripciones, articuladas con el lenguaje particularmente lírico que remite al lector a miedos tan ancestrales como intangibles. El segundo obstáculo fue cómo estructurar una narración sin someterla a contaminaciones literarias, en sintetizar y condensar el horror lovecraftiano en una ilustración que albergase las manieristas elaboraciones de sus fantasmas y pesadillas; llevó la historieta hasta los bordes mismos de la figuración, donde los valores narrativos se desvanecían frente a las necesidades expresivas.

Norberto Buscaglia

Norberto Buscaglia nació el 26 de julio de 1945 en Buenos Aires. A comienzo de los '70 recibe su título de profesor de Letras, especializándose en latín y literatura latina. Por esa misma época empieza a trabajar con su suegro, el reconocido dibujante Alberto Breccia, especialmente en la adaptación a la historieta de varios relatos del escritor H.P. Lovecraft publicadas con el nombre de Los Mitos de Cthulhu. Posteriormente trabajó adaptando a los más diversos autores (desde Borges a Shakespeare) y creando varios guiones originales, como "Argelia, 1959" o "Contranatura". Junto a Enrique Breccia realizó algunos trabajos y adaptaciones, aunque se centró en la escritura literaria de opinión y biografías. Su último trabajo con Alberto Breccia como guionista de historietas fue en 1991 con Informes sobre Ciegos, adaptación realizada de el libro Sobre héroes y tumbas de Ernesto Sábato. Este cómic obtuvo en 1994 recibió el premio al mejor álbum extranjero en el Salón de Barcelona.

Breccia coronó esta ardua faena con fulgurante intuición. Se alejó con violencia de la adaptación clásica y ahondó en el manejo de técnicas que había provocado en *RICHARD LONG* y *EL ETERNAUTA* (tramados mecánicos, collages, efectos ópticos) y plasmó con tendencias claramente expresionista los delirios del escritor. Sin descartar el dibujo a lápiz, logra un contraste entre zonas de realidad (claras, transparentes, oníricas) confrontando el trazado usual con monocopias. De este modo se aparta de la adaptación tradicional, aquella que subordina el discurso de imágenes al literario, imprimiéndole a cada viñeta la autonomía precisa para que un recorrido visual permita la captación del argumento prescindiendo del socorro textual de explicativos y verticales, como en *EL CORAZÓN DELATOR*.

Dejó de lado el manejo de tinta china en estado puro, Breccia utilizó aguadas para lograr diferentes tonos de grises. No fue tarea fácil para un narrador gráfico obtener con un simple itinerario de cuadros una legibilidad que mantenga la intensidad y coherencia del texto original. Para los conocedores de Lovecraft, ésta era una práctica cargada de sugestión. Una vez concluida su lectura uno no puede suponer otra adaptación posible. Aquí Breccia dió un paso más: descompuso el relato historietístico y lo lleva, exasperadamente hasta el límite de sus potencialidades expresivas, enfrentándolo a ese territorio incestuoso donde la historieta y el cine se emparentan nutriéndose recíprocamente. La retórica narrativa no funcionó con el mismo dinamismo que en obras anteriores, se puede decir que a nivel discursivo no se adaptó totalmente como un cómic. Cada viñeta era un mundo en si misma, poseía unas cualidades más parecidas a la ilustración. Los efectos de orden comunicativo se diferenciaron principalmente en la manera de encarar el encuadre de la escena, puesto que la ilustración privilegia habitualmente las vistas más generales, más ricas en información, mientras que el cómic marca lo que le

conviene en ese momento. Muchos de los cuadros recuerdan al romanticismo alemán, esos paisajes infinitos, la soledad del hombre con la naturaleza.

Continuó con las mismas técnicas utilizadas en trabajos anteriores, monocopia, collage, texturas, y agrega tonalidades de grises a las viñetas. Aunque fue un cómic en su conformación, cada uno de los cuadros representa una parte de los textos escritos por Lovecraft, los diálogos eran casi inexistentes, en vez de ellos las viñetas rebozaban de carteles. Su investigación se centró en la elaboración de elementos formales y de lenguaje plástico, que reprodujeran lo mejor posible, el horror sugerido, no desvelando del todo a los personajes, *"estos monstruos uniformes, semejantes a los que había dibujado en el Eternauta, no quiere ofrecer al lector única visión; [...] quería que cada lector añadiese algo suyo, que utilizara la base que yo les proporcionaba para vestirla de sus propios temores, de su propio miedo"*. Esta forma de representar a los monstruos fue llevada más allá de la síntesis que existía en *EL ETERNAUTA*, prácticamente había cuadros totalmente abstractos, donde uno tenía que unir con la imaginación los puntos para crear las terribles bestias. La creación fue fruto de la inspiración en traspasar el evidente deseo de plasmar y controlar la materia. En los poderosos golpes de pincel, en la determinación de los jirones de papel, en la fuerza del soplo que extendía la mancha de tinta, y de la forma fresca y clara, que mantenía una relación estrecha con el dibujo, el lector interiorizaba la angustia, la inquietud, intentando relacionar y descifrar estas formas en el mundo opresivo de Lovecraft.

Página tras página, Breccia se fue desprendiendo del dibujo, hasta lograr obtener un resultado totalmente pictórico.

La obra está compuesta por nueve historias, las cuales describiremos a continuación:

El Ceremonial es la primera historieta donde relata los extraños acontecimientos que tuvieron lugar en Kingsport. La familia del protagonista celebra cada cien años un ceremonial y para seguir la tradición el protagonista se acercó a la ciudad. Lo esperan en la antigua casa familiar que data del 1650. Allí un extraño anciano lo recibe y parten a la iglesia blanca, donde todos los visitantes se reúnen. Bajan por un túnel hasta una cueva gigante. Cuando el grupo de los congregados esta completo, extraños e híbridos seres alados aparecen. Ellos son montados por la gente, para salir volando. El protagonista esta horrorizado. El anciano lo espera, pero un movimiento brusco del ser alado hace que se le cayera la máscara al anciano, revelando su verdadero rostro. La cara de pescado terminó de espantarlo. Al tratar de escapar de esa situación siniestra, en la carrera cae a un río de aguas heladas. Por suerte, es rescatado con vida cerca del puerto, casi congelado. Se recupera en el hospital, aunque la escalofriante ceremonia no cesará de aparecer en sus sueños.

En la primera página, *imagen 6.2*, encontramos tres hileras de cuadros, cada una de ellas con tres viñetas. Breccia mantiene un esquema clásico para diseñar la disposición de cada cuadro. La narración comienza con una seriación casi animada del protagonista caminado sobre la nieve. En el primer cuadro la cámara hace una toma media, que se va distanciando hasta un gran plano general del personaje, ya que el contexto no se modifica en su toma. El movimiento del personaje, hace que su tamaño se vaya modificando por la distancia que va tomando de la cámara. La nieve es representada con un espacio blanco, con un semicírculo que la remata en la parte superior, que representa el punto más alto de la colina. El paisaje que se expone en el



Imagen 6.2 - Los Mitos de Cthulhu - El Ceremonial - Pág. 1 - 1975

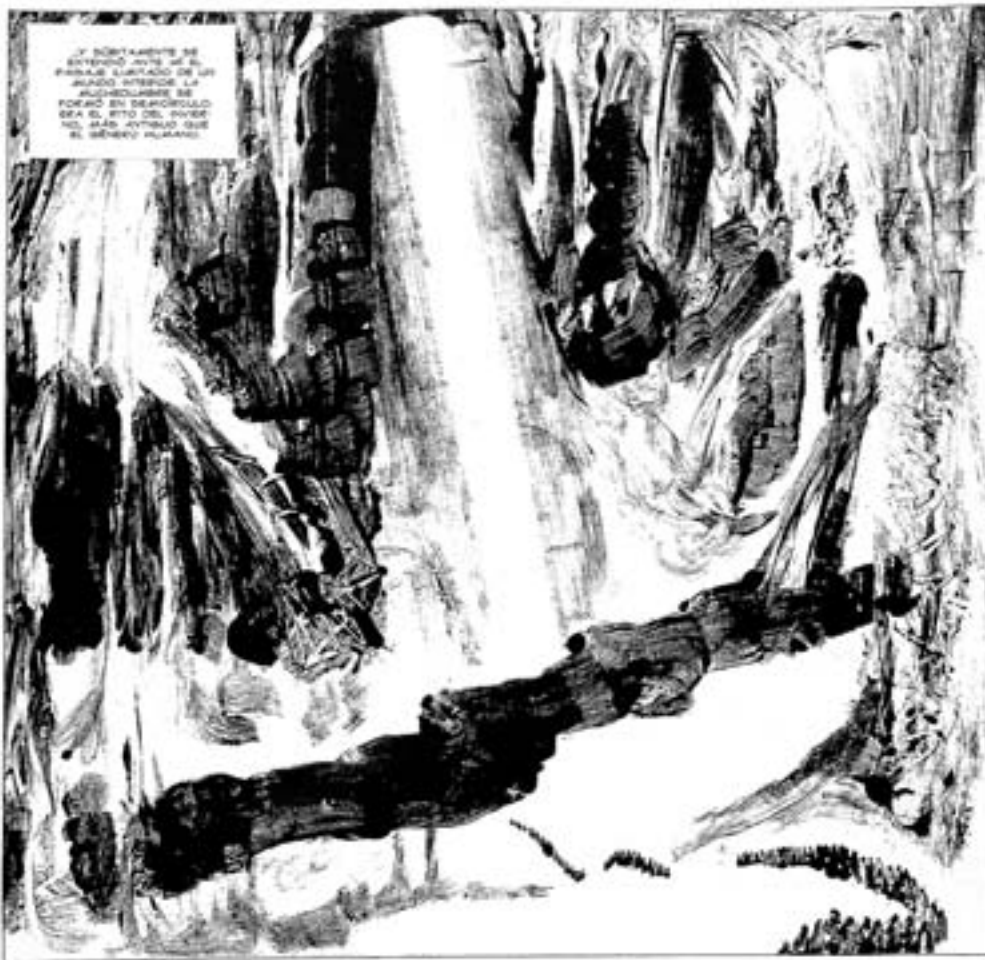
segmento superior de cada viñeta, es representado de diferente manera en cada uno de ellos, con variados tipos de texturas y técnicas, como pequeñas patinas, monocopia, aguada y tinta. Es el primer referente que hace a la grandeza de la naturaleza, un tinte totalmente romántico. Aunque el Hombre se crea grande y poderoso, como lo vemos en la primera viñeta, en realidad es un ser muy pequeño rodeado por la inmensidad de la naturaleza, tal como lo vemos en la segunda viñeta de la siguiente fila de cuadros. La breve silueta que se observa en esta viñeta, es apenas un minúsculo accidente que no llega a turbar el predominio de la tierra que lo rodea, infinita, empequeñece la presencia del solitario; posiblemente también el gran ruido del silencio lo asombra. El hombre va dejando testimonio con sus huellas sobre la nieve, marcando su camino hacia lo desconocido. El concepto que maneja el Romanticismo es reflejado con gran habilidad y potenciado con la posibilidad que brinda el cómic con una narración de cuadros. En el Romanticismo el paisaje se hace trágico pues reconoce desmesuradamente la escisión entre la Naturaleza y el Hombre. Frente al escenario limitado y tranquilizador, los horizontes se abren hacia el Todo y hacia la Nada.

El tercer cuadro de la segunda fila representa al hombre contemplando la ciudad, desdibujada, como si apareciera ante sus ojos. Hecha con monocopia, de una forma muy expresiva va construyendo y superponiendo transparencias que conforman los edificios, un salpicado de tinta representa la nieve que cae sobre ella.

En la tercera fila, las dos viñetas describen más puntualmente aspectos de la urbe, el cementerio y algunas casas por donde va caminando el protagonista. La taberna marinera es identificada por un escudo ubicado en el centro izquierdo del cuadro. Esto podemos observarlo con el acercamiento en la *imagen 6.3*, que da la sensación de haber sido pegado después de haber hecho la monocopia, seguramente recortado de un libro o revista. El escudo



simboliza la mar con la galera de tres mástiles. Esta metáfora enriquece la descripción, individualizando a la taberna del resto de las construcciones.



*Imagen 6.4 - Los Mitos de Cthulhu
El Ceremonial - Pág. 5
1975*

El primer cuadro de la quinta página (*imagen 6.4*) entremezcla dos tipos de corrientes plásticas. Mientras mantiene el tono romántico de la inmensidad de la Naturaleza sobre la Humanidad, elige una forma informalista de representación. El conjunto de manchas negras se une visualmente para conformar la gran cueva por donde caminan los invitados al ceremonial. Si no

fuese por el apoyo escrito, y la simbolización sintética de la gente caminando en hilera por la cueva, este cuadro sería absolutamente abstracto. Breccia apuesta a la imaginación del espectador, para construir una cueva tenebrosa y gigante, explotando al máximo los recursos narrativos que le brinda la historieta. Este tipo de viñeta marca el comienzo de un Breccia totalmente pictórico, que deja de lado el dibujo y la representación formal, para explorar plásticamente en la expresión que brinda la pintura.

La novena y última hoja, *imagen 6.5*, vuelve a mostrar a un Breccia más formal. La línea vuelve a ser utilizada para representar el retorno al mundo real, lejos del misterio y los horrores vividos por el protagonista anteriormente, la figuración llega hasta un extremo de un collage fotográfico. Sólo vuelve a desdibujarse cuando, ya fuera del hospital, recuerda lo que había vivido en Kingsport. La retórica que utiliza en esta página es ascendente en su representación figurativa para luego volver a reestructurarla en las últimas dos viñetas. La metáfora de lo real e irreal es precisa y bien estructurada, las técnicas logran adaptarse al clima de la narración.

La segunda historia, *La cosa en el Umbral, imagen 6.6*, trata de dos amigos, Dan Upton y Edward Pickman Derby. Este último, seis años más joven, era un chico extraordinario que termina sus estudios a temprana edad y con sólo 16 años entra a la Universidad. Ya graduado, se interesa por los temas esotéricos y místicos. Conoce a Asenath Waite en una reunión de intelectuales especializados en el tema. Decide casarse con esta atractiva mujer, a pesar de que tenía un padre muy raro. Ella envejece rápidamente, luego de un corto tiempo después del casamiento. Además de estar avejentada, se le acentúa extrañamente el parecido con su padre. Él la había poseído. El padre trata también de poseer a su yerno. Antes de que la posesión se completara, Edward le pide ayuda a su amigo Dan, quien no tuvo otro remedio que matar a su amigo,



Imagen 6.5 - Los Mitos de Cthulhu - El Ceremonial - Pág. 9 - 1975

para que el espíritu malvado del padre no siguiera habitando los cuerpos. Lamentablemente sobreviviría en el cuerpo sin vida de Edward, ya que la única forma de exterminarlo era con la cremación del cuerpo.

Grandes bloques de texto caracterizan a primera vista este capítulo, mostrando a un Breccia más académico, la figuración de los personajes es más clara. El misterio es reflejado dentro de las figuras bien definidas (*imagen 6.6*). En la tercera hoja encontramos en la primera viñeta la casa de Edward perfectamente representada, sin casi textura y un trazo muy técnico. Esto no pasa en la representación de los personajes en la tercera viñeta de la misma fila, ni en la segunda línea de cuadros. Aunque los personajes son claramente reconocibles, los espacios internos de los que están poseídos por el ente malvado son rellenos con una textura de aspecto etéreo, una aguada, plasmada con la monocopia. Pinta primero sobre el vidrio con tinta bien diluida que al contacto con la hoja, da el efecto mojado. El chofer, en la

H. P. Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft (Providence, Rhode Island, 20 de agosto de 1890 - ibídem, 15 de marzo de 1937) fue un escritor estadounidense, autor de novelas y relatos de terror y ciencia ficción. Se le considera un gran innovador del cuento de terror, al que aportó una mitología propia (los mitos de Cthulhu), desarrollada en colaboración con otros autores y aún vigente. Su obra constituye un clásico del terror cósmico materialista, una corriente que se aparta de la temática tradicional del terror sobrenatural (satanismo, fantasmas), incorporando elementos de ciencia ficción (razas alienígenas, viajes en el tiempo, existencia de otras dimensiones). Cultivó también la poesía, el ensayo y la literatura epistolar. Sus escritos han influido a los autores de ficción a lo largo y ancho del mundo, y podemos encontrar elementos lovecraftianos en novelas, películas, música, cómics y dibujos animados. Por ejemplo, los villanos de Gotham City en Batman son encarcelados en el Asilo Arkham, en Arkham, una invención de Lovecraft. Muchos escritores modernos de terror, como Stephen King, Bentley Little, Joe R. Lansdale, por nombrar a unos pocos.



Imagen 6.5 - Los Mitos de Cthulhu - La Cosa del Umbral - Pág. 3 - 1975

tercera viñeta de la fila dos, está tratado de la misma manera, la textura se mantiene dentro del límite que marca el contorno de la figura. Cuando el relato vuelve a los amigos conversando, utiliza poco este tratamiento, solamente en algunos puntos del traje, y sus rostros carecen de esta textura porque hasta este momento no estaban poseídos.

En el último cuadro, Breccia vuelve al mismo recurso de síntesis que aplicó en la historia anterior, al representar lo desconocido con varios conjuntos de manchas. Esta vez utilizando la monocopia, sin agregar ni definir ningún punto de la escena. El recurso técnico que representa esta alma maldita se hace más visible en las siguientes páginas. Si comparamos la *imagen 6.7* y la *6.8* observaremos que la definición lineal que realizó en la página tres desaparece en la cuatro, el cuerpo ya está tomado totalmente y se dispone a doblegar el espíritu de Derby.

Esta lucha es representada en la página cinco (*imagen 6.9*), donde el hechicero lucha contra Edward. Al no ser un ente tangible, el autor pinta formas abstractas, desde dentro de las manchas emergen seres siniestros, como vemos en la tercera y cuarta viñeta. Los textos se reducen, volviendo a incrementarse tras la viñeta cinco. El cambio de escena lo hace abruptamente en el último cuadro, encarando las formas de una manera casi fotográficamente, lo que indica la vuelta a la normalidad, fuera de la magia y espectros terroríficos. A diferencia de los cómics anteriores, Breccia se concentra más en los contextos que en los rostros, como ha sido hasta ahora su línea de trabajo. Obviamente no los ha excluido totalmente, pero esta página es un ejemplo claro de la nueva tendencia. De los seis cuadros, en uno solo hay un primer plano, en los demás el plano general marca la posición de la cámara.



Imagen 6.7 - Los Mitos de Cthulhu
La Cosa del Umbral - Pág. 3
1975



Imagen 6.8 - Los Mitos de Cthulhu
La Cosa del Umbral - Pág. 4
1975

La sombra sobre Innsmouth cuenta la historia de un joven que ha cumplido recientemente la mayoría de edad y para festejarlo va de viaje por Nueva Inglaterra. Una de las ciudades que visita es Innsmouth, un extraño pueblo casi deshabitado. Allí, un viejo de 94 años le narra los acontecimientos que causaron la decadencia de este antiguo pueblo. Según cuenta, algunas personas habían hecho un pacto con seres marinos inmortales mediante el cual, si se mezclaban con ellos obtendrían la vida eterna. Los habitantes del pueblo persiguen al joven por haber hablado con el viejo, pero él puede escapar. Ya a salvo en otra ciudad, arma su árbol genealógico y toma conocimiento que su línea materna era originaria de Innsmouth. Él es una de esas personas que hicieron el pacto y empezaría a mutar.

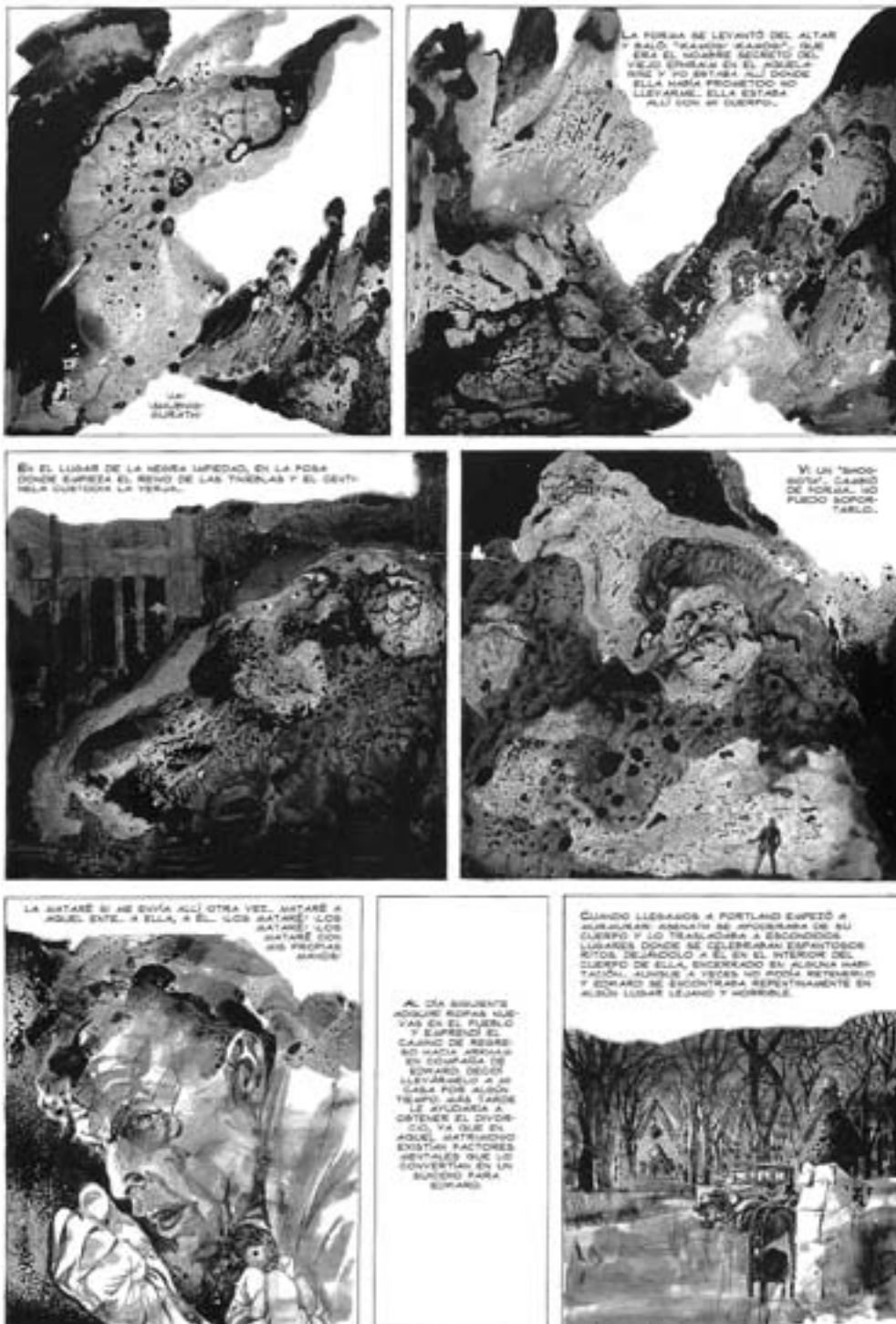


Imagen 6.9 - Los Mitos de Cthulhu - La Cosa del Umbral - Pág. 5 - 1975

Los bloques de texto no disminuyen en su cantidad y tamaño, la forma de construir el esquema de viñetas sigue siendo clásica. La revolución de la imagen se desarrolla dentro de los cuadros, el efectismo de viñetas dinámicas y de diferentes formas es algo que Breccia siempre dejó de lado.

En la primera página de esta historia (*imagen 6.10*), observamos un estilo mucho más dibujístico que en los dos capítulos anteriores. El primer cuadro esta realizado con una imagen representativa, con un trazo lineal relleno con una pincelada expresiva y sugestiva. La segunda viñeta muestra un primer plano, muy misterioso y siniestro, el comerciante advierte el peligro que implica ir al pueblo de Innsmouth, el rostro en tres cuartos se funde con las pinceladas negras. En la tercera viñeta manejó un conjunto de técnicas, las cuales se repetirán en las siguientes viñetas de esta página, estas son: el dibujo, la monocopia y el collage. Con trozos de papel construye formas como la ventana que se encuentra por encima del personaje. Esta forma de trabajo es muy innovadora en su obra, si bien antes había utilizado esta técnica, no la había realizado de esta forma hasta ahora. El método de construir los monstruos sigue siendo abstracta, fuera de una fisonomía conocida o relacionada con un ser vivo. El monstruo fue constituido por pedazos de papel, algunos extraídos de fotos y otros dibujados previamente por el autor conformando una nueva figura.

En la segunda página se destaca un montaje orgánico de viñetas que privilegia plásticamente la apariencia física del conductor del autobús, como podemos ver en la *imagen 6.11*. Cada cuadro representa una parte del personaje, dando énfasis a la descripción escrita del relato, con un trazo muy definido, donde no hay trama y la línea es fina y modulada. Las facciones grotescas del rostro son suavizadas con una pincelada gris que rodea prácticamente toda la cara. Esto sirve también para resaltar los ojos, la nariz y la boca, las partes que dan la expresión al rostro. Para dar la sensación de gran tamaño, Breccia dibuja

LOS MITOS DE CTHULHU
H.P. Lovecraft

LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

Dibujos
ALBERTO BRECCIA
Adaptación
NORBERTO BUSCAGLIA

FU VO QUEL A PRINCEPA NOCIA DE LA MAÑANA DEL 14 DE JULIO DE 1917, HICHO PRESENTAMENTE DE INNSMOUTH, Y QUEM BURDIO HONORIFERAO AL DOBRETTO QUE AMAREM UNA INVESTIGACION Y AJUTARE EN CONSERVARE LOS ESTADOS (DISPUNDO A PERMANECER CALLADO PERO EL ANHO SIGUIO DE CUYARLO SE RESOLVA PARA DECIDIRE A AREAR DE PRINTE GERTO PABO TERRELA QUE ALIN TENDIO QUE QUE NUNCA HABIA LIDO HABLAJE DE INNSMOUTH, GELBERA SE AJUTADORA DE ECHO DANDO LA VUELTA A NUEVA PRIMA TERRA TUDORAL, AUTHEM DONES, INTERES BENEALOBID, Y HABIA PLANADO SE DE MEMORIPORT A MENUAL DE DONOS RESIDENA LA FAMILIA DE AN PABO FUE EN EL DESPACHO DE BALLETO DE LA ESTACION DONDE UN HOMBRE POR FINERIA VIE DE INNSMOUTH.



TRENDA UNTO QUE DIE LO QUE CUENTAN LOS VIEJOS SOBRE EL ARRIBRE DE LA COSTA, EL ARRIBRE A VECES UNA LAMBA ENTRA DE DILACION, WALEY DO Y ENTRANDO DE UNAS CUEVAS QUE HAY EN LA PARTE ALTA DE LA COLA.



DESPUES DE LO QUE ME CONTO EL HOMBRE ASQUEL, ME FUISE LUNDO LA TARDE EN LA BIBLIOTECA DE MEMORIPORT, LOS MANUALES DE HISTORIA DEL CONTAHO, DRELA SER PABO DEL PRINCIPIO DE DILACION DE LA POBLACION LO MAS INTERESANTE DE TODO ERA UNA BREVE NOTA REFERENTE A CERTAS COVAS VERDADERAMENTE ABISCALES A LA LOCALIDAD DE INNSMOUTH.

EL LIBRO HACIA REFERENCIA A CERTAS PIZAS QUE SE HALLABAN EN EL SUBSUELO DE LA UNIVERSIDAD DE MEMORIPORT, DE ARRIBAN, Y EN EL SALON DE EXHIBICIONES DE LA SOCIEDAD DE ESTUDIOS HISTORICOS DE MEMORIPORT.



EL MUNDO DE LA SOMBRA SEA NOTABLE EN VERDAD, PERO AN ESTADO DE ANHO SEA TAL, QUE NO TUVI OJOS MAS QUE PARA EL ENTORNO OBRTO QUE RESUMABA EN LA VITRINA DEL PRINCIPAL, BAJO LA LUZ ELECTRICA.



JAKAR HABIA VISTO ALGO PARECIDO EN COMO SERRALA PRINCIPA OJOS DE ESTE BANA REFERENTE A OTRO PLANETA, NO TARDE EN SUARE CUENTA QUE LOS MOTIVOS DEPLACENTES SUBSTAN DESCONOCIDA POR MILLAN ANALITICAS Y SECRETOS RELATIVOS MUNDOS EN INMENSABLES HERIDOS DEL TIEMPO Y ESPACO.



LOS DERE DE LA TARA SE OMBENABAN HASTA EL EXTREMO DE DESPREMIRME EN AN UNA ESPERIE DE PRINCIPAL RECURSOS, ESTO COMO SI VO ANHO TUVIERA EN ELLAS UNA VAGA MEMORIA, ERANTA Y TERRELE, QUE ERANTARE DE LAS CUEVAS SECRETAS DONDE QUERAN NUESTROS LAMENOS ARGENTIALES MAS ESPANTOSAS, ESTO NUNCA VOLO PUDE CONCLARE EL TANTO CUANDO YA ERANTARE A CLAREAR.

Imagen 6.10 - Los Mitos de Cthulhu - La Sombra sobre Innsmouth - Pág. 1 - 1975

una mano hinchada, con los dedos cortos y gordos, mientras que la palma es excesivamente grande. Sus pies se muestran toscos, y la rodillas bajas. En el zapato la línea tiende a desaparecer por el volumen que crean las pinceladas grises, el trazo comienza a ser visible en los cordones seguidos por el ruedo del pantalón. Por último el autor representa al conductor completo, dando una idea general del personaje.



Imagen 6.11
Los Mitos de Cthulhu - La Sombra sobre Innsmouth - Pág. 2
1975

La vuelta a un escenario romántico lo encontramos en la última página (*imagen 6.12*), constituida por tres filas de viñetas, en las que las primeras dos, un solo cuadro se extiende a lo ancho de la hoja. La primera viñeta nos recuerda al cuadro de Caspar David Friedrich², *El monje contemplando al mar* (*imagen 6.13*), pintado entre 1808 y 1809. En las dos escenas el protagonista



"Quelí delle profondità non possono essere sterminati, anche quando, a notte, l'arcaica magia dei primordiali, oggi dimenticata, riviva e ribelli all'impotenza. Ora ripanano, ma un giorno, quando si risveglieranno completamente, risorgeranno per esigere il tributo che il Gran Cthulhu anela. Quel giorno, affaccheranno una città più grande de Innsmouth. Il loro scopo è quello di estendersi per tutta la superficie del globo e allora potranno contare su qualcosa di terribile, che li aiuterà nella lotta. Ma quel giorno non è ancora arrivato!"

H. PHILIPS LOVECRAFT

Imagen 6.12 - Los Mitos de Cthulhu - La Sombra sobre Innsmouth - Pág. 17 - 1975

se encuentra absorto, es un minúsculo accidente que no llega a turbar el predominio de los tres reinos. Tierra, mar, cielo. En el cuadro de Friedrich, el monje se encuentra aturdido por la inmensidad de la naturaleza que le causa una nostalgia indescriptible y, asimismo, un vacío asfixiante. La antigua grandeza perdida en el horizonte, le es retornada en forma de angustia, Breccia le da otro tinte asociado al hilo de la historia: el protagonista comprende que lo llaman sus orígenes ancestrales conectado al mar. Por esto el trozo de mar es más grande en tamaño y la tierra es más pequeña. Entre el mar y la tierra existe un vacío que él tiene que cruzar, estando solo para aceptar su destino.



Imagen 6.13
Caspar David Friedrich - *El monje contemplando al mar*
1808 y 1809

En el cuadro siguiente el cielo parece caer sobre él, destrozado en pedazos. Su antigua vida ya no existe y él se acerca a la cámara para mostrar su transformación, como lo vemos en la tercera fila. El muchacho comienza a levantar el rostro, dejando ver sus nuevos rasgos, que podemos asociar con los seres marinos.

El cuarto capítulo es *La ciudad sin Nombre*, donde un arqueólogo encuentra una ciudad perdida en medio del desierto. La ciudad jamás fue visitada, pero él logra realizar esta hazaña. Recorre sus calles y se topa con una caja que contiene seres espeluznantes momificados, que violaban todos los principios biológicos. Un viento que soplabla en su dirección trae espíritus malignos, diabólicos, que lo arrastran hacia las entrañas de la tierra. Cuando el último demonio pasa, las puertas de la ciudad se cierran.

La forma de trabajar esta obra entremezcla el collage y la técnica clásica, la tinta china del cómic en casi todas las hojas. Breccia construye los paisajes con recortes, algunos cortados con tijera y otros con la mano, aprovechando el desgarrado de la hoja como línea expresiva. Los tres primeros cuadros de la *imagen 6.14* representan al desierto como gran protagonista del relato. Recién en la primera viñeta de la segunda fila aparece algo adicional a este paisaje desolador. Si en la pintura romántica el paisaje deja de entender como necesaria la presencia del hombre, el paisaje se autonomiza y, casi siempre desprovisto de figuras, se convierte en protagonista; un protagonista que causa en quien lo contempla una doble sensación de melancolía y terror, en estas viñetas el autor logra transmitir una sensación similar, que hace entrar en clima al espectador, incorporando la presencia humana recién en un gran plano general del cuarto

2 - **Caspar David Friedrich:** (*5 de septiembre de 1774 en Greifswald; 7 de mayo de 1840 en Dresde), fue el principal representante de la pintura romántica alemana, junto a Philipp Otto Runge, siendo la más destacada en el ámbito del paisajismo. Como es característico de la pintura romántica, Friedrich pintó sobre todo óleos sobre lienzo. En alguna ocasión utilizó el formato del retablo y empleó el oro, a la manera de los artistas medievales. No obstante, inicialmente se dedicó a hacer dibujos a la pluma, con tinta china y acuarela. Perteneció a la primera generación de artistas libres, que no pintaban por encargo, sino que creaban por sí mismos para un mercado libre de galerías.

LOS MITOS DE CTHULHU

H.P. Lovecraft

LA CIUDAD SIN NOMBRE

DEJOS

ALBERTO BRECCIA

ADAPTACIÓN

NORBERTO BUSCAGLIA

REACTA EN EL DESERTO DE JERABA, VASE LA CIDAD SIN NOMBRE. NO EXISTE NINGUNA LEYENDA, PERO INTUICIÓN QUE SIENTE QUE LA CITE YA RECURRE SI ALIENTO VIDA EN ELLA.



PERO EN LOS CAMPAMENTOS SE HABLE EN SUSURRO, Y LAS VIEJAS AJUAN EN EN LAS TIENDAS DE LOS JISUEN, TALEN LORAN QUE LOS YISUEN LA RESOLVER SIN SABER BEN POR QUE.



CON ESTE LUGAR FUE CON EL SUO ABRA, ALIATRO, EL POETA LOCO, SOÑÓ LA NOCHE ANTERIOR A ENTONAR SU INDETERMINABLE CRITICO.

"NO ESTE ABUERTO LO QUE PUEDE HACER ESPERANSE Y MÁS ALLÁ DE LAS ESTERAS HASTA LA FUENTE PUEDE ABRIR".



LA CARRAS CITADA EN TEXTOS EXTRAÑOS. LA CIUDAD JAMÁS VISTA POR UN HOMBRE VIVO, SIN EMBARGO, YO LA DESAFÉ Y, MONTADO EN MI CABALLO, LLEGUÉ HASTA SUS RUINAS NUNCA HOLLADAS.



ENTRE LOS INFEROSOS CAMPAMENTOS DE CARAVAS Y BUNFUCOS, NO ENCONTRE EN UNA SINTAXIS LA INDICACIÓN QUE SUGERIRE DE HUBIERAN COLABORADO, SI EN SUS COLABOROS FUERON LOS QUE LA ESCOLARON.



PROCURAR A MI SE PRESENTA SAN UNAS OCULOS ABERTURAS OBTENIDAS POR LA ARENA LUMÉ UNA DE ELLAS CON MI AZADA Y PENETRE A INTERIORS.

Imagen 6.14 - Los Mitos de Cthulhu - La Ciudad sin Nombre - Pág. 1 - 1976



Imagen 6.15 - Los Mitos de Cthulhu - La Ciudad sin Nombre - Pág. 3 - 1976

cuadro, en donde el arqueólogo avanza hacia la ciudad descubierta. En la quinta y sexta viñeta la figura del arqueólogo es totalmente representativa, trabajada con pincel y pluma. Las manchas realizadas con pincel, prácticamente sin la ayuda de la línea, marcan el volumen y movimiento, que emerge de un contexto totalmente expresivo, de monocopia y collage.

Esta forma de trabajar la obra se repite en la *imagen 6.15* en los cuadros dos y tres, donde agrega también trama mecánica nunca antes utilizada en esta colección de historias. La visualización de la momia que contiene la caja es realizada exclusivamente con collage en el cuarto cuadro, de una forma muy expresiva y abstracta a la vez. Los recortes que componen el rostro son los más figurativos, el resto se fusiona entre representativo e icónico. La falta de volumen y tridimensionalidad nos recuerda al cubismo, sin trabajar necesariamente con formas geométricas, pero sí la falta total de unidad espacial.

En la *imagen 6.16*, Breccia vuelve al informalismo, los espíritus demoníacos surcan el cielo sin una morfología clara. En los años sesenta la vanguardia argentina revolucionó el lenguaje con el caos como valor. Breccia toma del informalismo español, las texturas, manchas abstractas, inhibidas de todo color, mientras que los artistas informalistas argentinos inundaban de color sus obras. Es paradójico decir que cuando las vanguardias argentinas son silenciadas por los distintos gobiernos en los años setenta, Breccia comienza su etapa plástica más rica y transgresora, posibilitada por la publicación principalmente en Europa, fuera de los sistemas de censura. El ritmo que crea desde el extremo superior derecho hacia el inferior izquierdo suministra un impacto visual al discurso escrito, ... una horda de pesadilla, de diablos precipitándose, grotescamente, monstruosos en el abismo [...], el cual refleja las sensaciones y el clima que el artista quiere transmitir, sin recurrir a lo estrictamente figurativo.



Imagen 6.16
Los Mitos de Cthulhu - La Ciudad sin Nombre - Pág. 6
1976

En *El Horror de Dunwich*, Breccia crea el capítulo más figurativo de toda la colección, trabajando con lápiz, tinta y aguada principalmente, creando un mundo fantástico reconocible y aterrador.

El 2 de febrero de 1913 nace Wilbur Whateley, hijo de Lavina Whaterley, sin padre conocido. Su abuelo promete grandes hechos para él. De aspecto enorme y cabrío, el niño crece de forma descomunal, alcanzando los 2,13 metros de altura en su adolescencia. Al morir su abuelo y desaparecer su madre, Wilbur empieza a leer las Necronómicas en la Biblioteca. Un mes después el Doctor Armitage lo encuentra desintegrándose en el suelo. A partir de ese día extraños sucesos de destrucción empiezan a suceder. Las granjas aparecen destrozadas con huellas gigantes. Según parece, Wilbur tiene un mellizo gigante que Armitage hace visible y destruye.

LOS MITOS DE CTHULHU

H.P. Lovecraft

EL HORROR DE DUNWICH

BRUJOS

ALBERTO BRECCIA

ADAPTACIÓN

NORBERTO BUSCAGLIA

COMO ACORTARSE QUE ESAS BLASFEMIAS DE UNA TEORIA INFANTIL DE DEMONIOS SON DEMONSTRADO CONOCIDOS PARA NUNCA PUEDAN PONERSE EN DUDA. LAS VOSES AJALDITAS Y ESCORBIDAS DE AZAZEL Y BUBALU, DE BELZEBUB Y BELLA, HAN SIDO CUIDAS FUNDAMENTALMENTE, SALIDAS DE LAS ENTENAS DE LA TERCIA, POR UN GRAN NUMERO DE SENTIDOS DIGNOS DE CREDITO QUE VIVEN TODAVIA Y OJAN, SIN SE JARAS LEJOS, HE PODIDO ESCUCHAR UNA ANIMADA CONVERSACION DE LOS PODERES INFERNALES EN LA MONTANA QUE SE ALZA DETRAS DE MI CASA, CON UN BUENO EMPANTOZO DE SUCCOS SULLAVTES Y SU BORO INAFAPES DE DER EXHALADOS POR SERES HUMANOS O CORPES DE ESTE MUNDO, Y QUE DESAN PROCEDER DE ESTOS CAVENTAS QUE SOLO LA JERUSA HERBA ES CAPAZ DE DESCUBRIR Y QUE SOLO PUEDE ABIR EL DIABLO.

REVERENDO HELLIN HENRI LEY, DE LA GLEBIA CONGREGACIONISTA DE DUNWICH, AÑO 1947.



WILBUR WHATELEY VIO LA LUZ DEL DIA, EL 2 DE FEBRERO DE 1912. ESTA FECHA ES FALSA, DE RECORDAR PORQUE ES LA DE LA CANCELARIA Y PORQUE LOS ENTRENIDOS DE LA MONTANA HABIAN ESCUCHADO DICHO DIA Y LOS PERROS DE LA COMARCA LACERARON CON VIOLENCIA LA NOCHE PRECEDENTE.



LAVINA WHATELEY, SU MADRE, NO HABIA CONOCIDO A SU MARIDO Y LOS VECIDOS DE SU VIDA FUERON UNA DESASTRA DESPUES POR SU ABUELO, UN ANCIANO MEDIO LEOO Y VEHIBERO, EN EL ALMACEN DE OMBORN.



NO ME IMPORTA EN ABSOLUTO LO QUE PIERDE LA GENTE, SI EL HIJO DE LAVINA SE PARECE A SU PADRE, PORQUE VO ESPERO QUE NO SE PARECERA A NADA.



NO CERO QUE LAS DICIAS GENTE QUE EXISTAN SEAN LAS DE AQUI ARAJO LAVINA HA LEIDO Y HA VISTO ALGO ALBON OSA CIBRO AL HIJO DE LAVINA LLAMAR A SU PADRE POR SU NOMBRE DESDE LA GIRA DEL SENTINEL HILL.



LO CERTO ES QUE LA MADRE PARECIA EXTREMAMENTE OMBU LLORA DE AQUEL INFANTE MORENO Y DE ASPECTO CAMBIO EN LA PRIMAVERA BRILLANTE RELUCIO SUS ACOSTUMBRADOS CARACTAS POR LA LACERA DE LA MONTANA.

Imagen 6.17 - Los Mitos de Cthulhu - El horror de Dunwich - Pág. 1 - 1976

En términos generales el cómic es muy homogéneo, siempre tratado con la misma técnica y la imagen deja de ser icónica, como vemos en la *imagen 6.17*. La forma de representar los personajes con fidelidad, con mínimas distorsiones de un lenguaje claramente representativo, muestra una excepción dentro de la línea que se había marcado Breccia para esta saga de historias cortas. Con abundantes detalles se presentan los personajes en los primeras dos viñetas, el abuelo en primer lugar y la hija en el segundo cuadro, con dos planos medios. El tercer cuadro en un plano general del bar, donde se encuentran todos los hombres de la zona. A pesar de los tonos grises lo la línea fina y expresiva conforma las figuras, sin ser espontánea, todo lo contrario buscando reflejar un reconocimiento rápido del mensaje por el espectador. Los rostros vuelven a tener importancia, el primer plano de la cuarta viñeta es un claro ejemplo, Breccia mostró su gran oficio en la creación de intenciones, del carácter del individuo, el aspecto severo, cada una de sus arrugas develan sus vivencias oscuras. Un gran plano general muestra a la mujer caminando por la ladera de la montaña, el blanco, el vacío es lo que predomina en un marco de desolación y soledad.



Imagen 6.18
Los Mitos de Cthulhu - El horror de Dunwich - Pág. 5
1976



Imagen 6.17
Los Mitos de Cthulhu - El horror de Dunwich - Pág. 13
1976

Los monstruos y seres misteriosos son representativos también (*imágenes 6.18 y 6.19*), especialmente en el primer ejemplo. Wilbur muestra su interior al estar desfalleciendo en el suelo. A diferencia de los realizados en los capítulos anteriores, los seres y sus mutaciones son claramente reconocibles, sus garras, tentáculos, un ojo monstruoso en su abdomen. Al ser tan claro el mensaje visual, Breccia no necesitó del apoyo del texto escrito en ninguna de las dos imágenes. A pesar de que la *imagen 6.19* es un poco más caótica,

reconocemos la cabeza del ser en la parte superior, sus innumerables bocas y patas. Para poder texturizar el cuadro rayó gran parte de la hoja, seguramente con el extremo opuesto de la cerda del pincel, que al ser redondo no llega a romper el papel.

La vuelta a un lenguaje más expresivo e informal lo encontramos en *El Llamado de Cthulhu*, una historia donde el sobrino nieto de George Gammel Angell, utiliza un bajorrelieve y documentos arqueológicos para encontrar una isla con construcciones ciclópeas llamada Cthulhu. Al llegar con su expedición a la isla, monstruos gigantes los atacan. Solamente un tripulante, Johansen, logra escapar; aunque está condenado, el sabe demasiado sobre los misterios de Cthulhu.

La obra comienza con una escena muy sugestiva, como vemos en la *imagen 6.20*; el profesor Angell yace muerto en la colina que une el puerto con su casa. Como vemos Breccia se limita a realizar una silueta del catedrático. Al final de la figura triangular se encuentra un hombre misterioso que contempla el hecho, un trazo rectangular cierra los espacios alrededor de la figura sintética de este personaje. Esta figura puede representar al marinero, quien empujó al viejo profesor, también puede llegar a anticipar el misterio que existió tras esta acción. Una puerta a lo desconocido hay tras de él, que se abre en parte por el relato que cuenta su sobrino. Esta pequeña viñeta revela también la vuelta a la pincelada expresiva, desenfadada, con aguadas. Utilizando manchas de tinta fresca, estas son estiradas con un pincel seco, las que producen un trazo con todas las vetas del pincel. En el segundo cuadro la retórica llega a ser más representativa, aunque no alcanza al detalle casi fotográfico que explotó en el trabajo anterior. Los libros que están más próximos a la cámara gozan de una gran síntesis. Esto también se ve en el trabajo de las cortinas, volviéndose más descriptivo en la figura humana.

LOS MITOS DE CTHULHU
H.P. Lovecraft

EL LLAMADO DE CTHULHU

DIBUJOS
ALBERTO BRECCIA
ADAPTACIÓN
NORBERTO BUSCAGLIA

"Es increíble que tales potencias o seres hayan sobrevivido... hayan sobrevivido a una época infinitamente remota donde... la conciencia se manifestaba, quizás, bajo formas y formas que ya hace tiempo se retiraron ante la oscuridad de la conciencia humana... formas de las que sólo la poesía y la leyenda han conservado un fugaz recuerdo con el nombre de dioses, monstruos, seres místicos de toda clase y especie..."

Algemein Blackboard

TUVE POR PRIMERA VEZ CONOCIMIENTO DE ESTE SUCESO EN EL INVIERNO DE 1924-1925, A LA ALMORZA DE MI TÍO ABUELO, GEORGE SAMUEL AMBELL, PROFESOR HONORARIO DE LA UNIVERSIDAD DE PROVIDENCIA, RHODE ISLAND.

EL PROFESOR HABA ABUERTO LIBRO DE FRODO EL SAMPALÓN DE UN AMATEUR HISTÓRICO QUE HABA BURGADO DE LOS SOMBRÍOS PASAJES SITUADOS EN LA FALDA ABUMPTA DE LA COLINA QUE UNE LOS MUELLER CON LA CASA DEL MUERTO.



LOS MÉDICOS ATRIBUYERON SU MUERTE A UNA OSCURA LESIÓN DEL CORAZÓN, PERO HOY TENGO ASES DUDAS PARA QUERER DE ESTE DIAGNÓSTICO, Y ALGO MÁS QUE DUDAS, COMO ÚNICO HEREDERO DE MI TÍO TRASLADÉ A MI CASA DE BOSTON SUS ARCHIVOS Y CAJAS PARA EXAMINARLOS.



UNA DE LAS CAJAS ME PASÓ SURENTAMENTE ENIGMÁTICA Y SIEMPRE SEVI EXPLANACIÓN A MITADREBELA A OTROS, ASÍ QUE SIGNIFICADO PUEDE TENER EN CUANTO BAJORELIEVE DE ARGILLA Y EDAD NOTAS, FRAGMENTOS Y RECORTES DE VIEJOS PERIÓDICOS?



EL DOCUMENTO EN APARENCEIA MÁS IMPORTANTE ESTABA ENLAZADO POR LAS PALABRAS "EL CULTO DE CTHULHU" RELATABA UNA HISTORIA MUY SURIOSA, EL 4 DE MARZO DE 1922, UN JOVEN DE ADEPTO NEUROLOGO Y MUY EXCITADO HABLA VISITADO AL PROFESOR AMBELL, PORTANDO EL SINGULAR BAJORELIEVE EN ARGILLA TODAVÍA FRESCO Y HÚMEDO.



HENRY A WILCOX, TAL SEA EL NOMBRE DEL JOVEN ESCULTOR, LE PREGO QUE IDENTIFICARA LOS SÍMBOLOS DE LA TABLILLA, MI TÍO LE RESPONDIÓ CON RESERVA PERO LA EVIDENTE EDAD DE LA MISMA EXCITABA TODA POSIBLE RELACIÓN CON LAS CIENCIAS ARQUEOLÓGICAS. WILCOX RESPONDIÓ:



ES NUEVA, ES CERTO, LA MISMA APARECE ABENTRADA BORRADA CON EXTREMADA CUIDADOS, Y LOS SÍMBOLOS SON MÁS VIEJOS QUE LA CAVELOSA TROIA O LA CONTEMPORANEA ESTIRAC.



Imagen 6.20 - Los Mitos de Cthulhu - El llamado Cthulhu - Pág. 1 - 1976

Pero esta obra se destaca sobre todo por la virtud y misterio de las formas (*imágenes 6.21 y 6.22*), en la página diez y once, donde realiza Breccia una persecución infartante de los seres que habitaban la isla a los exploradores. El pequeño barco es lo único que se puede distinguir dentro de un mar de sensaciones gigantescas. La pincelada desvergonzada y a la vez trágica, hacen de esta secuencia de cuatro viñetas algo nunca visto dentro del cómic. Sin necesidad de hacer una representación figurativa de estos seres, logra sin duda hacer encoger de hombros al espectador. La furia al golpear el agua, el pequeño tamaño que tiene la embarcación, llevan más allá los pensamientos románticos. La fuerza expresiva del cómic, con su narración por cuadros, más la furia interna del pintor, hacen que la obra nos haga sentir pequeños e indefensos. Mediante el corte y la vuelta a la realidad de los últimos dos cuadros se da un descanso para reflexionar sobre la imagen, su mensaje y su fuerza.

El séptimo capítulo, *El Color que Cayó del Cielo*, Ammi Pierce cuenta lo sucedido en 1882 en el valle cerca de la ciudad Arkham, donde se iba a contruir una represa. Parece ser que para esa fecha un meteorito caía en estas tierras, en la granja de la familia de Nahum. Poco tiempo después los animales empezaban a caer muertos, se percibe un cambio de luz en el cielo, y junto a los animales también moría la familia. Pierce y un grupo de hombres encuentran los restos en el pozo, junto al meteorito. En la investigación el pozo estallaba y todo lo que quedaba vivo moriría al instante. Ya han pasado 44 años y Pierce nunca volvería a la granja de Nahum y se alegrara mucho de que la represa ininde toda la zona.

Breccia comienza esta obra con una página compuesta por dos viñetas de gran tamaño (*imagen 6.23*), especialmente la primera. El paisaje desolador, y el cielo negro impenetrable que cae sobre la diminuta casa. Una parte

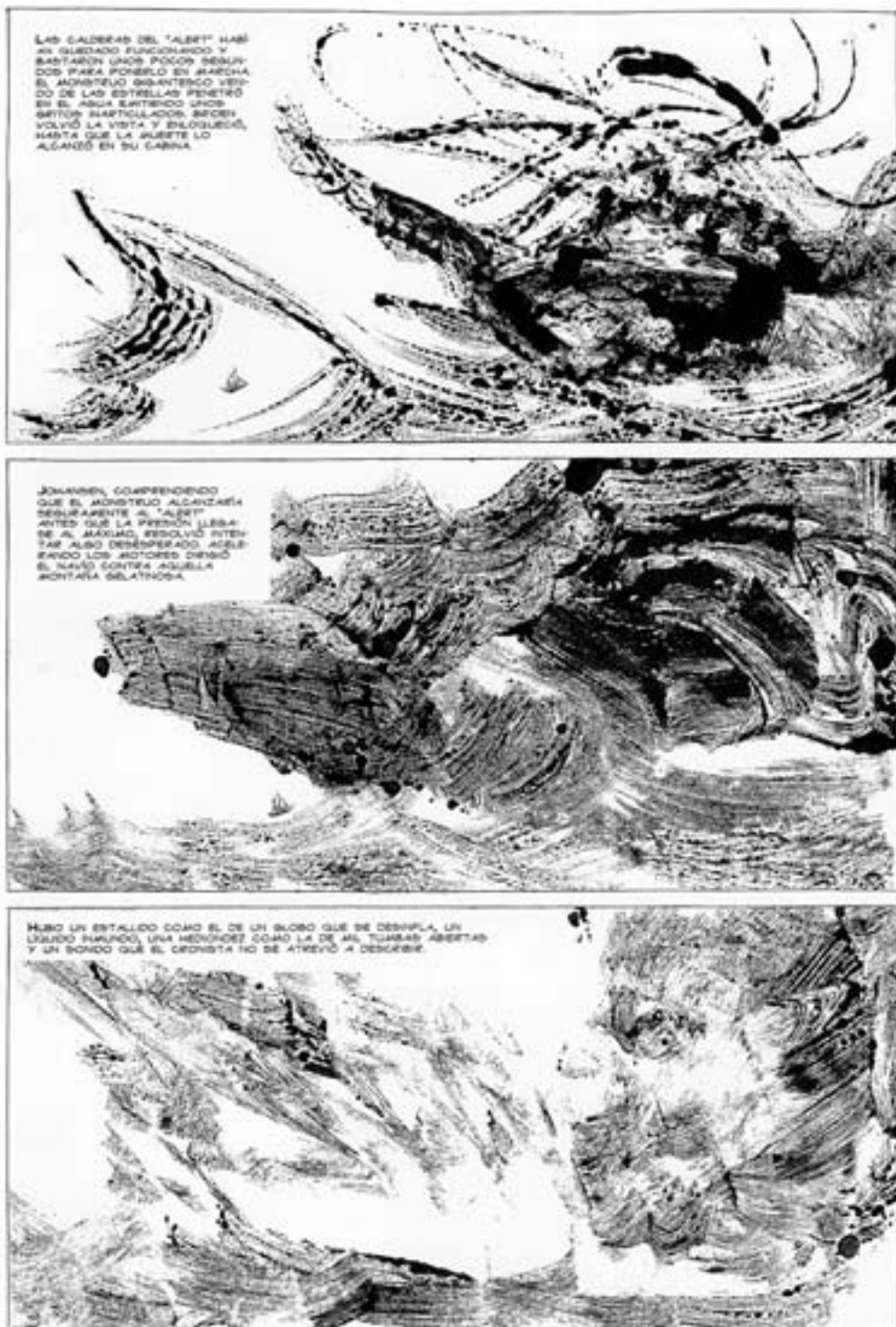


Imagen 6.21 - Los Mitos de Cthulhu - El llamado Cthulhu - Pág. 10 - 1976



DUELANTE UN
 INSTANTE UNA
 NUBE VERDE,
 AZUL Y ENRO-
 SQUECIDA,
 ENVOLVO A
 BUQUE, Y UN
 HERVOR MALI-
 SMO GUIDO A
 POPA, DONDE -
 DIOS DEL CIELO -
 LA ESPERABA.
 PLASTICIDAD DE
 AQUELLA ENTI-
 DAD CELENTE
 ESTABA RECOM-
 BENDOME Y
 RECORRIENDO SU
 FORMA PERU-
 VA, MIENTRAS EL
 TALIBI BARRABA
 VELOCIDAD Y SE
 ALEJABA CADA
 VEE MÁS.



ESO FUE TODO. LUEGO DE ESA
 PERNOCTA VINO EL RESCATE. JAMÁS
 SEÑ NADA PODÍA CONTAR, PASABA
 POR LOCO. LO ESCOMBRA TODO
 ANTES DE MORIR, PERO SU MUJER
 NO DEBÍA SOPROCHAR NADA. LA
 MUJER SEBIA PARA EL BENEFICIO
 Y BORRABA LOS RECUERDOS.



TAL ERA EL DOCUMENTO
 QUE LEÍ. LO HE GUARDADO
 EN LA CAJA DE LATA CON EL
 RAJÓNRELEVE DE ARÉLLA Y
 LOS PAPELES DEL PROFESOR
 ANHÉL. NO CREO QUE VIVA
 AHORA. COMO DESAPARECE
 SON AL TO Y EL POBRE
 JUANRELL. ¿MÉ DESAPARECE?
 ÉÉ YO CONOZCO DESAPARECIDO
 Y EL CULTO AUN EXISTE.

Cthulhu existe en ese refugio de piedra que le
 sirve de abrigo desde que él era joven. Su ciu-
 dad morada se ha hundido otra vez, pero sus
 misterios en la tierra baltan aún, y cantos y
 mitos en lugares aislados, alrededor de montañas
 de piedra coronadas de imágenes. Cthulhu teme
 que haber sido atropado por los almas subter-
 ráneas pues si en el mundo gritaría ahora de
 horror. ¿Quién conoce el fin? Lo que ha surgido
 puede hundirse, y lo que se ha hundido puede
 surgir. La abstracción espere y nada en las pro-
 fundidades del mar, y sobre las volutas rosadas
 de los hombres flota la destrucción. Llegará
 un día... (pero no puedo ni debe pensar!)

Imagen 6.22 - Los Mitos de Cthulhu - El llamado Cthulhu - Pág. 11 - 1976



Imagen 6.23 - Los Mitos de Cthulhu - El color que cayó del cielo - Pág.1 - 1976

considerable de la obra de Friedrich pone de relieve la mirada del hombre sobre la Naturaleza que es siempre contemplación de la contemplación. En estos cuadros la estructura iconográfica es común. El espectador se halla ante dos planos sucesivos: en primer lugar, alguna o algunas figuras humanas, siempre dándole la espalda, permanecen, estáticas y abstraídas, contemplando el horizonte; luego, la mayor parte de las veces suspendidos en una ingravidez crepuscular, en un espacio que se aleja hacia la infinitud. Como dijimos anteriormente, Breccia utiliza esta simbología para explotar estos y otros sentimientos en el espectador, la angustia, el miedo, la impotencia entre otros. El autor presenta la escena donde se desarrolla el nudo del relato. Breccia busca que el espectador tienda a identificarse con los absortos contempladores hechizados, los cuales le permitan al espectador percibir la imagen integral del miedo. En el segundo cuadro presenta al topógrafo que trabaja para la compañía que construirá la represa en el valle. A él le comentan los extraños sucesos que acontecieron hacía más de 40 años. El método de construir las formas es por medio del collage, la monocopia y la tinta, entremezclando síntesis e imágenes formales. Esto lo podemos apreciar en el vaso, el calentador y la olla, representando con cierto detalle a los personajes. Los tres catedráticos emergen desde una mancha negra, sobre ésta, el autor ha pegado texturas y dibujos recortados, conformando los brazos, la chaqueta, el cabello y las cabezas. Este sistema de representación lo podemos ver claramente en la *imagen 6.24*, un collage lleno de textura, donde lo representativo emerge de entre las manchas grises, para reconocer el rostro calavérico de Nahum. La descomposición del discurso figurativo no merma la tensión de la acción.

La obra termina con una secuencia de cinco viñetas en la primera tira y un segundo cuadro grande en la segunda línea (*imagen 6.25*). La composición visual de la página es muy atractiva, fuera de lo que nos tiene acostumbrados

la obra de Alberto Breccia. Los cinco primeros cuadros angostos y largos seguidos de una viñeta grande enriquecen plásticamente lo narrado dentro de cada cuadro. La secuencia parte del humo previo a la explosión en el primer cuadro, seguido de la explosión, representada como una lanza que se clava en el sol, la vuelta de la humareda post estallido, donde el cielo se va manchando por la muerte que viene. En el cuarto la casa destruida y la naturaleza arrasada, para concluir con un plano muy cercano del sol, donde se reflejan las consecuencias del hecho. El sexto cuadro de mayor dimensión lleva a la cámara a un gran plano general como en el cuadro que da inicio al cómic. Este se distingue del primero por la contracción de la tormenta y la salida del narrador. Con el relato concluye una tragedia que queda sepultada por las aguas.

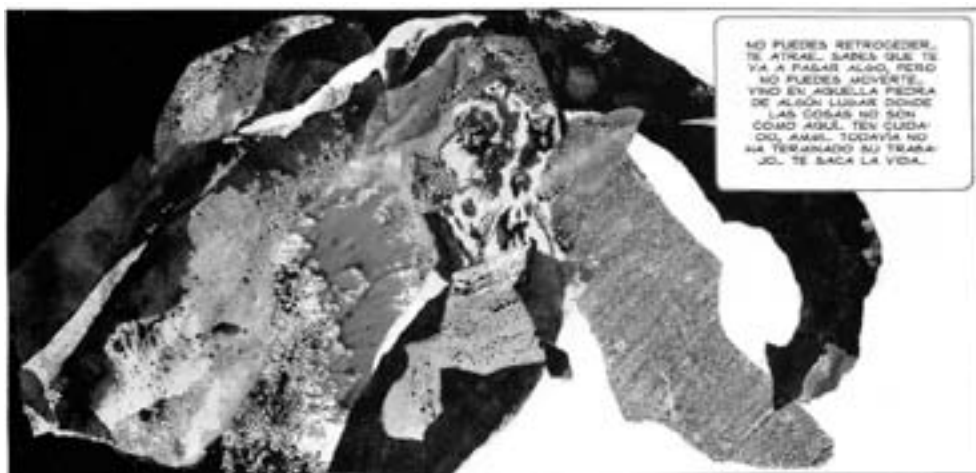


Imagen 6.24
Los Mitos de Cthulhu - El color que cayó del cielo - Pág. 9
1976

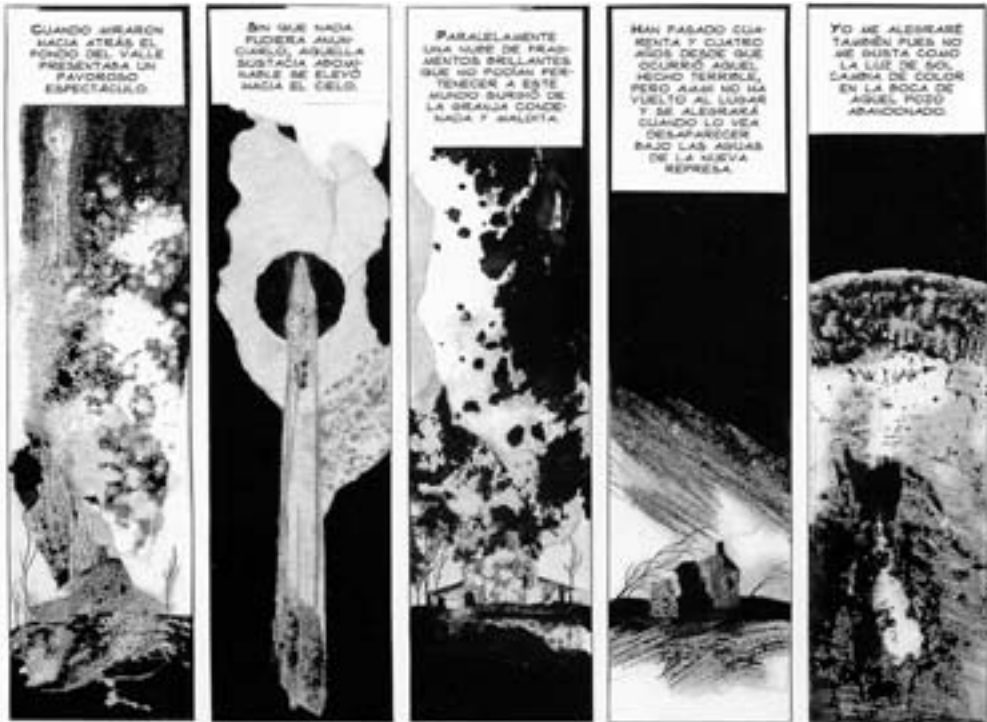


Imagen 6.25 - Los Mitos de Cthulhu - El color que cayó del cielo - Pág.13 - 1976

El morador de las tinieblas cuenta la historia de Robert Blacke quien alquila un piso de una residencia frente al campus de la Brown University y una enorme y sombría iglesia. Esta está, según dicen, habitada por demonios y nadie quiere entrar en ella. El protagonista ignora las advertencias y la recorre. Encuentra un manuscrito que explica que los demonios del edificio religioso pueden ser dominados por la luz, ya que se estremecen ante ella. Una tormenta deja a la ciudad sin electricidad. El gran apagón hace entrar a los ciudadanos en pánico. Blacke esta tranquilo, se ha rodeado de velas. Tras volver la luz hay un segundo corte, una nueva tormenta más intensa apaga las velas. Al día siguiente encontraron a Robert muerto, con un rostro de espanto siniestro.

La obra es realizada casi en su totalidad con trozos de papel asistido en algunos casos con macizos negros hechos con tinta. En la *imagen 6.26* la composición del primer cuadro es un gran plano general de la ciudad compuesta por recortes, donde la escena se divide en dos. Desde el punto de vista de la perspectiva, la parte izquierda mantiene un ángulo correcto hacia el horizonte que se vuelve plano en el derecho por recortes de papel de tonos macizos en algunos casos y otros dibujados de forma planimétrica.

El rostro en primer plano de la segunda viñeta es compuesto prácticamente en su totalidad por recortes de papel, algunos impresos como el trozo que forma el ojo, mientras en segundo plano Blacke es una síntesis de planos blanco y negros. La noche deja de ser una ausencia, para convertirse en la fuerza cuya presencia, nunca totalmente descifrable, determina los climas del relato. La Noche alberga el viaje hacia el fondo demoníaco del mundo; es decir, hacia la locura sensitiva, hacia el inconsciente, hacia los misterios, donde se haya sin ataduras las sensaciones, el espacio sin límites, el fondo sin forma, la libertad



Imagen 6.26 - Los Mitos de Cthulhu - El morador de las tinieblas - Pág. 2 - 1976

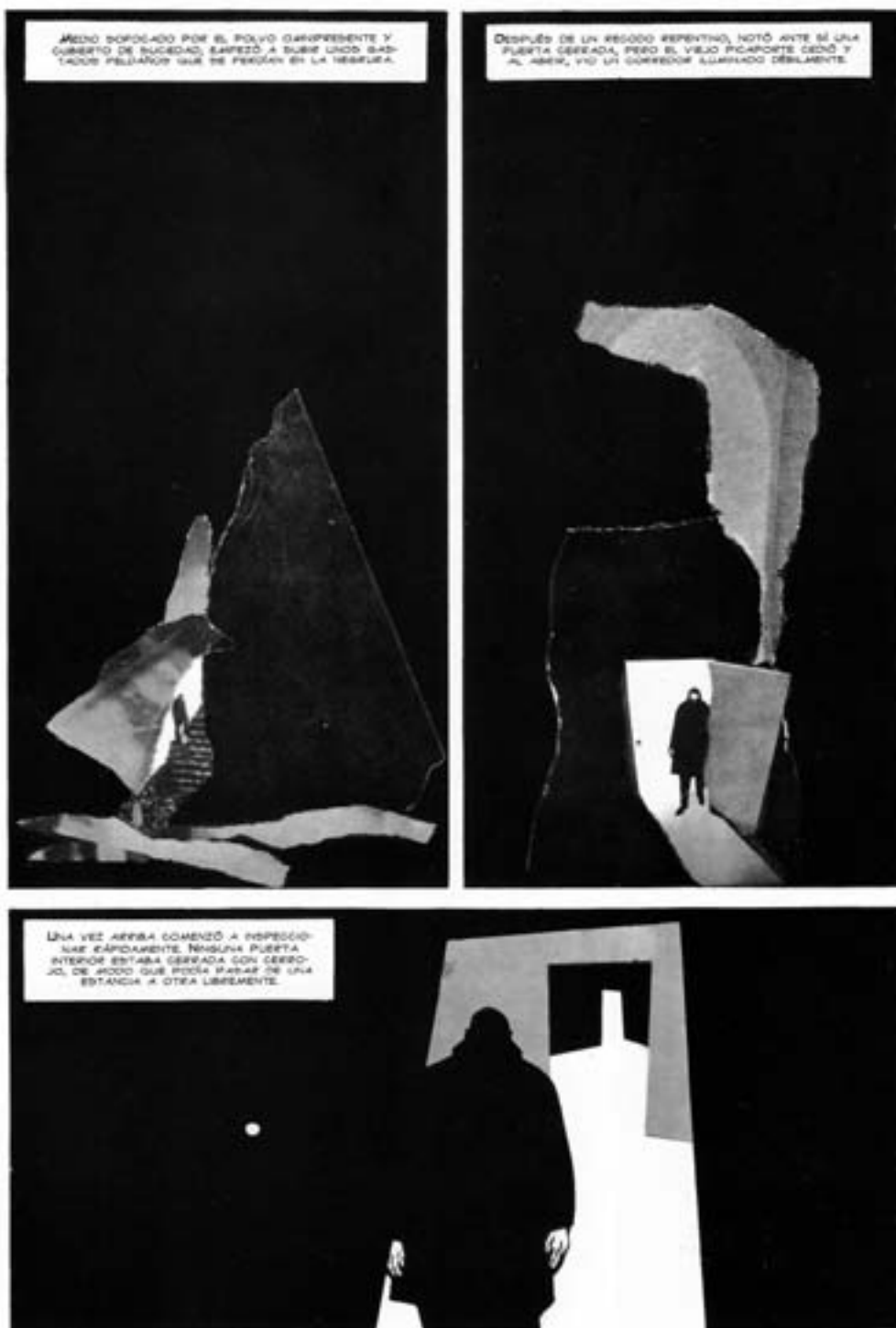


Imagen 6.27 - Los Mitos de Cthulhu - El morador de las tinieblas - Pág. 4 - 1976

sin moralidad. Breccia representó la iglesia en la tercera viñeta cubierta por un manto de incertidumbre, de misterio, pego sobre la silueta papel manteca, para que su transparencia logre al efecto deseado.

En la página cuatro (*imagen 6.27*) la oscuridad conquista las viñetas, Breccia deja de lado la descripción meticulosa de la iglesia para describir las sensaciones de un edificio aterrador, claustrofóbico, en donde los recortes y la figura del protagonista son lo único distingible. En el primer cuadro Blacke sube por las escaleras llenas de polvo que se pierden en la negrura del ambiente. El sofoco que le provoca el polvo es simbolizado por el papel recortado en tonos grises que limita a su vez la extensión de la escalera. El segundo y en el tercero, representa la misma acción desde diferentes ángulos. En la segunda la cámara toma la entrada del protagonista desde arriba, atrás de él deja su pasado para entrar a un futuro incierto. En el tercer cuadro, la cámara toma a Blacke de espaldas, un pasillo infinito se presenta delante de él, esbozado sintéticamente por las puertas. La oscuridad aparece entonces tanto más individual y estimulante, cuanto más numerosas son las interpretaciones, los mundos y actitudes que encuentra el espectador, más contacto tiene con ella. Aquí la obra gana en riqueza discursiva, cada uno crea su imagen, la que se convierte en una pura expresión de su personalidad.

El último capítulo, *El que susurraba en las Tinieblas*, revela un cambio enorme en la forma de trabajar la figura y el manejo de las tonalidades de grises. Todo comienza un 3 de noviembre de 1927 cuando Albert N. Wilmarth recibe las primeras versiones de lo ocurrido en el estado de Vermont a través de un amigo. Según sus habitantes, seres monstruosos venidos de las estrellas aterrorizan al estado. Wilmarth se dedica a desvirtuar aquellas creencias hasta recibir correspondencia de Henry Akeley, quien le comenta los extraños hallazgos que había realizado. Wilmarth se encuentra con él en su casa, pero



Imagen 6.28
Los Mitos de Cthulhu - El que susurra en las Tinieblas - Pág. 6
1977

al reunirse con él en Akeley cambia radicalmente su discurso y trata a estos seres como las criaturas más maravillosas. Esa noche, Wilmarth descubre una máscara y guantes con el rostro de su anfitrión, el pánico lo invade y prefiere huir antes de saber algo más del tema.

El estilo que utiliza para esta obra es la caricatura como uno de sus elementos, en la *imagen 6.28* podemos observar una forma sintética de encarar a los personajes, en algunos casos desdibujados, hasta manchados por una aguada que no respeta las formas ni trata de crear volúmenes. La caracterización de William Noyes es realmente caricaturesca, con gran rechazo a los esquemas, explotando de esta forma las posibilidades expresivas y psicológicas del personaje; ojos saltones y una sonrisa siniestra, representando el exceso de casi una alegría psicótica. La forma de trabajar la aguada es cubritiva. Parece que Breccia no quiere dejar ningún recoveco sin pintar. El último cuadro de esta página lo ejemplifica, solo deja un espacio en blanco alrededor del auto para resaltarlo. Los trazos no responden a ninguna perfección matemática que exige forzosamente un cálculo frío y premeditado en el momento de dibujar o pintar, por el contrario, vemos en estos cuadros algo más de espontaneidad y apasionamiento.

La última página está compuesta por una sola viñeta (*imagen 6.29*) de gran formato, que cubre casi la totalidad de la hoja. Como vimos anteriormente, los grises cubren todo el cuadro, pintado con tempera o guache, con una pincelada sucia que representa un horizonte borroso. Breccia elige una escena típica para el final de una historia, el auto marchándose, con una línea de horizonte baja para dar protagonismo al cielo convulsionado y poco auspicioso. En un pequeño rincón encontramos al sol, que sugiere pocas esperanzas de que esto cambie.



Imagen 6.29
Los Mitos de Cthulhu - El que susurra en las Tinieblas - Pág. 15
1977

El que susurraba en las Tinieblas cierra la serie de cómic de las adaptaciones de las historias de Lovecraft. Con el paso de los años otros artistas de la historieta se animarán a realizar sus propias adaptaciones sobre el autor americano. A continuación analizaremos y compararemos algunas páginas.

John Coulthart³ realiza en 1988 una serie de adaptaciones de los escritos de Lovecraft, una de ellas fue *EL LLAMADO DE CTHULU*, ya adaptada por Breccia, como vemos en la *imagen 6.30* su estilo es mucho más descriptivo y esquemático. La forma de plantear la estructura de la página es totalmente diferente, fuera de un esquema clásico. El autor al elegir un esquema dinámico el efecto gráfico parte de un primer impacto visual con la página, sumado a esto, realiza un trabajo muy minucioso en cada una de las viñetas, con una trama muy cerrada. Aunque el artista trata mediante estos elementos de dar dinamismo y ritmo y crear una sensación de miedo, su intención no llega a un buen puerto; la trama de la lámina es de difícil lectura. Tanta información en tan pequeños espacios hace que el seguimiento visual del espectador se lentifique, quitando por consiguiente el dinamismo que se busca. Si comparamos este trabajo con la *imagen 6.21* realizada por Breccia, notamos que el recorrido visual es mucho más rápido y angustiante. Lo que podemos rescatar de positivo de esta obra es el compromiso creativo, dejando de lado los estereotipos del cómic tradicional.

3 - John Coulthart: Nació el 15 de marzo de 1962. Es ilustrador, diseñador y dibujante de cómics. Su trabajo más renombrado en la historieta son las adaptaciones de los cuentos de Lovecraft.

4 - Richard Corben: Nació en Anderson, Misuri el 1 de noviembre de 1940. Autor de cómics estadounidense, célebre por sus historietas de ciencia ficción y fantasía. Publicó sus primeros trabajos en Fanzines Underground. Su primera historieta, *Monsters Rule*, se publicó por entregas entre 1968 y 1969 en el fanzine *Voice of Comicdom*. En ella están ya presentes, en clave paródica, los temas y procedimientos preferidos de Corben: la ciencia ficción, el erotismo y la repulsa a las instituciones establecidas, especialmente la religión y el ejército. En los años que siguieron, Corben publicó en numerosas revistas, generalmente del circuito underground. Colaboró con las revistas de la editorial Warren Publishing *Creepy*, *Eerie* y *Vampirella*, con varias historias de terror, pero su consagración definitiva llegó en 1977 con el nacimiento de la revista *Heavy Metal*. En los últimos tiempos, ha dado sus personales interpretaciones de personajes como Hulk o John Constantine



Imagen 6.30
El llamado Cthulhu - Pág. 12
Editorial Creation Oneiros - 2006

En el trabajo de Richard Corben⁴ en 2008 publicado por Marvel Comics, vemos que la forma de narrar y crear los climas se inclina más hacia la aventura. Sin demasiadas sutilezas en la imagen, Corben adapta la historia corta *Dagon* con un estilo más viciado de los cánones del cómic americano. Esto se puede apreciar en el esquema ideal para dibujar los cuerpos. El clima que ha querido lograr no es tanto de miedo y terror, sino más bien de una acción aventurera, sin dejar nada al azar. Los alienígenas y el pulpo gigante son descritos con un discurso totalmente representativo, evitando abusar del detalle como hemos visto en Coulhart.

El trabajo de Breccia introdujo la idea de un cómic más comprometido, rompiendo la idea de que este medio de expresión se limitara a aventuras e historias fáciles y escuetas. *LOS MITOS DE CTHULHU* fueron realizados a lo largo de dos años y publicados en primer lugar en Italia, en la revista "Il Mago", en noviembre de 1973 y recogidas posteriormente en un solo tomo, también en Italia.

Con *LOS MITOS DE CTHULHU* Alberto Breccia dio comienzo a sus adaptaciones literarias, siempre eligiendo autores de gran valor. Uno de los principales escollos que debió enfrentar fue adaptar una obra literaria conservando elementos que la hacen atractiva sin caer en la mera ilustración o la redundancia excesiva de las citas de los textos originales. La empresa es delicada porque se trata no sólo de visualizar adecuadamente lo descrito en palabras, sino integrar las emociones y sensaciones que el estilo del autor propone. La imagen y el texto se volverán sugerentes a veces enigmáticos, Breccia respetó la esencia de la historia, agregando su toque personal.



Imagen 6.31 - Haunt of Horror - Dagon - Pág. 7 - 2008

Sus numerosas adaptaciones, fueron un ejemplo del potencial expresivo y artístico del cómic, logrando llevar al espectador a una experiencia tan rica y compleja como la de cada texto original, marcando en cada una de ellas una ruptura de estilo, evitando el mero acercamiento a la literatura.

Breccia logró que una menospreciada historieta cobrara un valor artístico indiscutible, osado, en unos tiempos donde el supuesto arte serio, nos referimos a las Bellas Artes, como la pintura, pasaban por su peor momento creativo y de compromiso social en la Argentina. Breccia comentaba al respecto: *“Cada novela, cada relato, tiene un ambiente propio. Mi principal problema radica en ser lo más fiel posible a ese ambiente, y permitir al lector que lo asimile de la forma más completa posible: estoy obligado, por ello, a cambiar cada vez mis instrumentos y mi manera de interpretar el texto (...) no puedo ilustrar a Rulfo como si fuera Onetti, cada uno de ellos escribe de forma distinta, así que debo conformar mi dibujo a uno, y luego al otro. ¡Es imposible ilustrar a todos ellos del mismo modo, con un mismo estilo!”*

Los cuentos cortos o novelas los sintetizaba con los guionistas con tal agudeza, que solo necesitaba unas cuantas páginas para plasmarlos. Analizaremos a continuación trabajos realizados en las décadas de los setenta y ochenta y una obra de principio de los noventa, todas obras en blanco y negro; las que realizó en color las trataremos en el capítulo posterior.

Luego de adaptar los nueve cuentos de Lovecraft con Buscaglia, Breccia comenzó a trabajar en pequeños relatos esta vez guionados por Carlos Trillo. Continuando con la adaptación de estilo, materiales y técnicas, nombraremos y analizaremos cuatro de las que consideramos más destacados, en los setenta, *EL CORAZÓN DELATOR* de Edgar Alan Poe, *LA PATA DE MONO* de W.

Jacobs, *DONDE BAJAN Y SUBEN LAS MAREAS* de Lord Dunsany y *LA GALLINA DEGOLLADA* de Horacio Quiroga. Estos autores trabajaron con una atmósfera de alucinaciones, crímenes, locura y estados delirantes, poblando sus narraciones de gran riqueza dramática.

EL CORAZÓN DELATOR

La materia con la que trabajó Poe es el horror; precisamente este punto fue el que Alberto Breccia le interesaba explotar. Poe fue un maestro de los extremos, de los excesos, de la embriaguez. Hay en su literatura una sobreabundancia que parece forzar los límites y por eso Alberto Breccia creó en este cómic una imagen de altos contrastes, llevando al espectador a un frenesí repetitivo.

Jorge Luis Borges opinaba en el diario La Nación⁵: *Detrás de Poe, (como detrás de Swift, de Carlyle, de Almafuerte) hay una neurosis. Interpretar su obra en función de esa anomalía puede ser abusivo o legítimo. Es abusivo cuando se alega la neurosis para invalidar o negar la obra; es legítimo cuando se busca en la neurosis un medio para entender su génesis. Arthur Schopenhauer ha escrito que no hay circunstancia de nuestra vida que no sea voluntaria; en la neurosis, como en otras desdichas, podemos ver un artificio del individuo para lograr un fin. La neurosis de Poe le habría servido para renovar el cuento fantástico, para multiplicar las formas literarias del horror. También cabría decir que Poe sacrificó la vida a la obra, el destino mortal al destino póstumo. [...] Justamente la neurosis, fue magnificada por Breccia en esta obra. No perdió tiempo en explicaciones inútiles o la presentación del personaje, no redundaba con una explicación escrita de la imagen. La espera fue el tema principal por donde pasó el nudo de la historia.*

El cuento es una gran narración de un asesinato perfecto, pero a su vez un gran fracaso. Describe el odio del protagonista al ojo de buitre según él, del anciano que él cuida. Cada noche espía a su víctima dormida, queriendo encontrar aquel ojo que lo vuelve loco. En la octava noche el viejo se despierta, exasperado el protagonista lo asesina. Pero el corazón

de su víctima que latía fuerte y agitadamente casi lo vuelve loco y lo lleva a delatarse ante la policía.

La imagen carece de medios tonos, es una síntesis de planos, donde el autor utiliza exclusivamente blancos y negros puros, sintetizando las figuras, volviéndolas icónica y a su vez añadiendo un marcado dramatismo. También recurrió a otro recurso visual: la repetición de cuadros como un elemento expresivo muy adecuado para reflejar una espera angustiosa, penosa y sobre todo obsesiva. Breccia traduce esa ansiedad mediante mínimas variaciones y constantes repeticiones de imágenes en alto contraste. La atmósfera no está aquí visualizada por medios objetuales, sino más bien reflejada a través de la misma estructura de la historieta. Para poder analizar fielmente la forma de encarar este trabajo observaremos tres páginas, desde que comienza la acción hasta que concluye, en las *imágenes* 6.32, 6.33 y 6.34, que son las últimas tres páginas de esta historieta.

Edgard Allan Poe

Nació en Boston el 19 de enero de 1809. Sus padres, actores de teatro itinerantes, murieron siendo él niño, y fue criado por John Allan, un hombre de negocios rico de Richmond (Virginia). Contrariando la voluntad de Allan, Poe abandonó su trabajo, que detestaba, y viajó a Boston donde publicó anónimamente su primer libro, *Tamerlán y otros poemas* (1827). En 1829 apareció su segundo libro de poemas, *Al Aaraf*. Al año siguiente de publicar su tercer libro, *Poemas* (1831), se trasladó a Baltimore, donde vivió con su tía y una sobrina de 11 años, Virginia Clemm. En 1832, su cuento 'Manuscrito encontrado en una botella' ganó un concurso patrocinado por el Baltimore Saturday Visitor. De 1835 a 1837 fue redactor de *Southern Baltimore Messenger*. En 1836 se casó con su joven sobrina y durante la década siguiente gran parte de la cual fue desgraciada a causa de la larga enfermedad de Virginia, Poe trabajó como redactor para varias revistas en Filadelfia y Nueva York. En 1847 falleció su mujer y él mismo cayó enfermo; su desastrosa adicción al alcohol y su supuesto consumo de drogas, pudo contribuir a su temprana muerte en Baltimore, el 7 de octubre de 1849.

No hay deconstrucción, ni del marco-viñeta, ni del orden de lectura. La primera página esta compuesta por tres tiras de viñetas con tres cuadros cada una, mientras en la segunda y la tercera página cada fila tiene cuatro viñetas. Aplica la lógica lectura occidental: la vuelta de tuerca la consigue cambiando el ángulo del lenguaje. Breccia, indudable dibujante virtuoso, apenas esboza sus habilidades dibujísticas. Esta historieta se caracteriza por la repetición, solamente en la *imagen 6.32* observamos que el contenido de las viñetas no se repite en su dos primeras líneas, cambiando esto en la tercera, para seguir esta metodología hasta el penúltimo cuadro de la *imagen 6.34*, ya que en el cuadro final cambia por una nueva y definitiva imagen. Sencillos primeros planos, rostros expresivos y contrastantes (una sonrisa, una expresión de angustia), sin un fondo, sin texturas expresionistas. La secuencia comienza con la llegada de los policías, el rostro cadavérico del protagonista los recibe con una sonrisa tranquila. A pesar de que son tres hombres, sus rostros son iguales. Este recurso lo utiliza también en *Perramus*, donde los militares tendrán el mismo rostro. Seguramente para Breccia el pertenecer a una fuerza militar hacer perder la identidad de las personas, convierte a todos iguales, carentes de pensamiento propio, siempre recibiendo y cumpliendo órdenes. Más allá de esto, el artista se despreocupa en hacer una descripción visual del contexto, se concentra en la expresividad de los rostros y su repetición. Los tres policías se sientan delante del asesino. En ese preciso momento comienza la retórica visual de repetición: el protagonista se enfrenta a los policías, ellos relajados y tranquilos, sin ningún rasgo acusador.

En la segunda página, se estructura la retícula de cuatro viñetas en tres filas, todos los vértices de los cuadros coinciden en una estructura monótona y agobiante. En el primer cuadro se presenta al asesino sonriente y despreocupado, luego los policías. La tercera viñeta muestra al protagonista vencido y preocupado. Por último, en la cuarta aparece una metáfora visual,

Tumb, esto se repite en la segunda y en la tercera fila de esta página, para continuar en la siguiente hoja con la misma metodología. La diferencia que existe en cada línea es el acercamiento que sufre el personaje en cada fila, aumentando el tamaño de la metáfora visual. Este juego del tiempo ubica exactamente donde está la tensión. En ningún momento los agentes de la ley cambian sus gestos o se aproximan a la cámara, ellos están despreocupados, sin lugar a duda no han encontrado nada. La paranoia la sufre el asesino, no soporta más el latido del corazón de su víctima hasta que estalla en la última viñeta. En estas hojas nace el tiempo muerto, la tensión, y cada viñeta, a pesar de ser el mismo dibujo, trasunta matices, diferencias, y el mundo interior de esos personajes se desarrolla mediante el tipo de lenguaje de narración en las viñetas. Aquí hay sorpresa, miedo, terror, violencia, odio. El acontecimiento está hecho de silencios y matices, de esperas, de sospechas, de miradas, de pequeños movimientos. Es, en suma, una historieta en la que los detalles son esenciales: la acción es poca, si se entiende por acción la de las historietas de aventuras o policíacas. Es un ejemplo de la repetición modulada, se trata de un lento crescendo, en el interior del cual la repetición crea una atmósfera de tensión y de espera, mientras el aumento de emotividad viene dado por la ligera variación de las imágenes. En la última tira, en fin, la repentina ruptura del ritmo, con la imagen de la cuarta viñeta en tercer lugar, y el primerísimo plano de la cuarta viñeta, sanciona la esperada conclusión, como el imprevisto golpe de bombo con que concluye un crescendo musical. Breccia repite un recurso ya utilizado por Poe en *"El Cuervo"* que ha quedado como el más paradigmático caso de literatura programada, explicado por el mismo escritor en su creación y estructura. En ese relato uno de los mecanismos es la repetición, el tum-tum visual y sonoro, que es lo que hizo Breccia con sus cuadros repetidos, que por la vía psicológica actúa como obsesión, como asfixia, como acoso.



Imagen 6.32 - El Corazón Delator - Pág. 10 - 1976



Imagen 6.33 - El Corazón Delator - Pág. 11 - 1976



Imagen 6.34 - El Corazón Delator - Pág. 12 - 1976

En las versiones que el dibujante recreó de *EL CORAZÓN DELATOR* o de *LA GALLINA DEGOLLADA*, la palabra original toma otra dimensión, de una contundencia tan inquietante como bella. *“La opción de Breccia parte de la aparente adaptación para convertirse en otra cosa: la recreación total de un clima y un aire más allá de la literalidad del texto. No se trata de versiones de fantasmas ajenos sino de fantasmas propios encontrados en una escritura anterior”*, nos cuenta Juan Sasturain.

El clima, la forma de encarar cada obra, hacen que no se trate de una simple ilustración. Es el reflejo de las inquietudes que cada historia despierta en Alberto Breccia y que añade cierta incertidumbre al observador.

LA PATA DE MONO

A pesar de que William Wymark Jacobs se dedicaba especialmente al humor, se lo conoce principalmente por su relato macabro *La pata de Mono*, una obra donde el destino no puede ser alterado. Este relato mantiene la línea discursiva que seleccionó Breccia hasta ese momento. La historia cuenta la historia de una familia que adquiere una pata de mono que concede tres deseos. Los deseos son otorgados, pero no de la forma que habían deseado. En primer lugar el anciano pide doscientas libras. Un tiempo después se presenta una persona enviada por la empresa donde trabajaba su hijo, trayendo el dinero en concepto de indemnización por la muerte de su hijo. Desesperada la madre ordena a su esposo que pida a la pata de mono la vuelta a la vida de su hijo. Tras la petición alguien golpea la puerta. Era su hijo resucitado quien no alcanzaba el picaporte. El padre había estado en el entierro y sabía el estado del cuerpo de su hijo, y por esta razón pidió a la pata de mono que desapareciera antes de que su esposa abriera la puerta.

Esta obra es una breve síntesis del relato original, consta de cinco páginas, y la técnica que utiliza es la aguada, creando una atmósfera desdibujada y depresiva. La angustia de la espera, de la incertidumbre de lo que vendrá. Como en el *Corazón Delator*, Breccia se vale de la repetición para crear los espacios de tiempo, pero la repetición no es mecánica, cada cuadro es dibujado uno por uno, lo que da otra sensación temporal, no es tan obsesivo ni claustrofóbico, las manchas, y la veta que deja la pincelada crean un nuevo movimiento espacial. Nos encontramos con un trabajo muy gestual, donde simples detalles van cambiando en cada cuadro. Las sutilezas devienen de la

historia: los ancianos piden un deseo, éste se cumple, pero con consecuencias nefastas. Breccia utiliza una metáfora visual, la repetición no mecánica. Las pequeñas diferencias que se aprecian en detalle cambian la interpretación y la forma de ver la secuencia. Esta metáfora es utilizada en la historia original.

La distribución en la tabla se asemeja a las del relato de Poe. La diferencia se encuentra en que la primera fila posee tres viñetas, mientras que las dos siguientes constan de cuatro, como podemos apreciar en la *imagen 6.35*. La pareja de ancianos contempla la pata de mono, luego hay un primer plano de la pata, que continua en la siguiente viñeta con los ancianos contemplando dicho objeto, para seguir con un nuevo primer plano de la pata. El autor establece un diálogo entre la pata de mono y los ancianos, es como si el tiempo se detuviese entre la dubitativa pareja y el objeto mágico. Crea la incertidumbre que necesita el hilo de la historia, sin palabras, las imágenes

William Wymak Jacobs

Jacobs nació en Wapping, Londres, en cuyos muelles trabajaba su padre. Asistió a un colegio privado y más tarde al Birkbeck College. En 1879 empezó a trabajar como funcionario de correos. Publicó su primer relato en 1885. Su camino hacia el éxito fue relativamente lento. Por motivos económicos, Jacobs no se atrevió a dejar su puesto de trabajo hasta 1899. Contrajo matrimonio al año siguiente. Su producción literaria decreció bastante durante la Primera Guerra Mundial, y a partir de entonces se dedicó principalmente a adaptar sus propias cuentos para el escenario. Sus temas preferidos trataban de "hombres que navegan por el mar en barcos de mediano tonelaje", según declaró la revista humorística *Punch*, en referencia al primer libro de cuentos de Jacobs, *Many Cargoes* ('Exceso de carga'), que le proporcionó un gran éxito al publicarse en 1896. Jacobs mostró una gran maestría en el manejo de la tosca jerga del East End de Londres. El relato *La pata de mono* fue incluido en la *Antología de la literatura fantástica* compilada por Jorge Luis Borges, Silvina Ocampo, y Adolfo Bioy Casares. Jacobs murió en Hornsley Lane, Islington, Londres, en 1943.

dialogan entre sí, como buenos actores en una obra teatral. Encontramos una gran diferencia en el contexto de la primera y tercera viñeta. Este se ilumina y pasa a ser más descriptivo, la pareja va a tomar una decisión, se clarifica la trama. Sin variaciones en el encuadre de la cámara, la mujer reflexiona hasta tomar una decisión. Son tres cuadros donde la gestualidad de la señora pasa de una depresión por la pérdida, luego con rostro severo se dirige a su marido, hasta la alegría, la idea de revivir a su hijo la reconforta. Como en todos los cómics los bocadillos desempeñan una doble función de comunicación entre los personajes y el lector, aunque Breccia no se apoya únicamente en el código verbal. Él eleva el discurso con la gestualidad que brinda a cada personaje.

La quinta y última página es seguramente la más dramática, el vértigo y la angustia son dados por los enfoques de la cámara. La página comienza con una serie de cinco cuadros, donde hace claramente visible un detalle de la acción mediante el inserto del primer plano de la mano del hombre, que describe la acción de tomar la pata de mono moviéndola hasta pedir el nuevo deseo. Con este recurso visual Breccia da dramatismo, muestra el nerviosismo del anciano antes de pedir el deseo. En ese punto el autor realiza un cambio de espacio de la acción consecuencia de la acción anterior, con una serie de cinco cuadros alargados que se van ensanchando a medida que la cámara se aleja. El alejamiento de la cámara causa un efecto de abandono. Con esta acción concluye la esperanza de la mujer de volver a ver a su hijo.



Imagen 6.35
La Pata de Mono - Pág. 3
Editorial Records - Breccia Negro - 1978

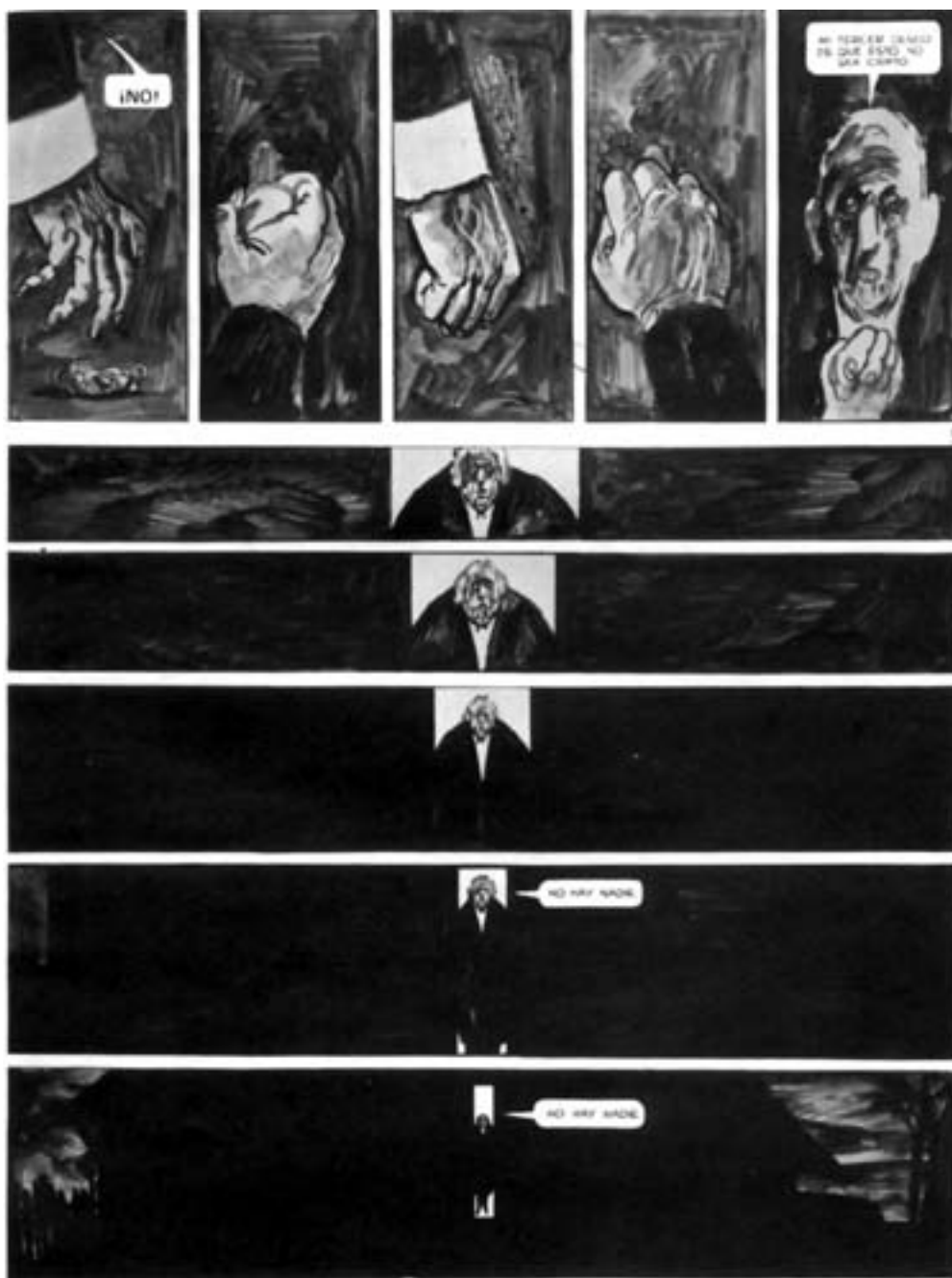


Imagen 6.36
La Pata de Mono - Pág. 5
Editorial Records - Breccia Negro - 1978

DONDE BAJAN Y SUBEN LAS MAREAS

Edward John Moreton Drax Plunkett se convirtió en 1898 en el decimoctavo barón de Dunsany. Lord Dunsany fue el héroe literario de Lovecraft, un hombre de gran prestigio en la literatura inglesa. Las bases literarias de Lovencraft fueron sin lugar a dudas las marcadas por Dunsany, hasta el punto que sus primeros relatos eran totalmente "Dunsanianos, recién en su etapa madura Lovencraft voló definitivamente de las garras dunsanianas para mostrarnos un estilo de ensoñación madura y totalmente "Lovecraftiano".

Caracteriza su obra literaria la belleza en la redacción y lo sublime de la imaginativa de Dunsany. Creador de panteones y de mundos verosímiles, puede considerarse como uno de los padres de la Literatura Maravillosa, la importancia de lo onírico para Dunsany lo llevaría a afirmar: *"No escribo nunca sobre las cosas que he visto; escribo sobre las que he soñado"*.

La belleza espiritual que posee *"Donde Bajan y suben las Mareas"*, su misterio, el punto siniestro y de angustia potenciada por una visión sombría de Breccia compone un cómic de ocho páginas de enorme calidad.

El compañero habitual que tenía Alberto Breccia por aquellos tiempos fue Carlos Trillo, quien hizo la adaptación a un verdadero guión de cómic. Trillo nos comenta la inquietud que tenía Breccia por plasmar las sensaciones y texturas que tenía en su cabeza, y su obsesión por transmitir la percepción del barro del río Támesis.

Como ha hecho hasta el momento, este cómic se diferencia sustancialmente en la forma de trabajar la imagen de sus trabajos anteriores, a pesar de la síntesis de imagen que realiza, cada figura aparenta ser más una sombra,

que se mueve en un mundo etéreo, sin horizonte ni suelo. Las obras están compuestas por el blanco, negro y un gris casi plano, que sirve de contexto, que atenúa el contraste entre el blanco y el negro. Su función no es brindar volumen ya que la imagen es plana, este tono crea el clima de una grisácea monotonía.

La *imagen 6.37* esta resuelta en seis viñetas, dos en cada fila, con cuadros de distintos tamaños de anchura, pero con la misma altura. En el primer cuadro, compuesto por un primer plano de uno de los encapuchados, observamos la síntesis casi total que mencionamos anteriormente. No esta encerrada por ningún contorno de línea, es un macizo negro, en el que identificamos la cabeza del hombre por las dos formas casi triangulares que representan sus ojos. El bocadillo da comienzo a la acción siguiente, la condena verbal de sus acciones son ejecutadas en la siguiente viñeta. El contrapicado tensa la escena, de la forma negra se desprende el ejecutor, alzando su hacha antes de

William Wymak Jacobs

Nacido en Londres en el seno de una familia noble irlandesa, recibió una educación esmerada en el Eton College y la Real Academia Militar de Sandhurst. En 1899 hereda el título de lord, al fallecer su padre. Como militar, participó en la Guerra Bóer y en la I Guerra Mundial. Entre otras aficiones, fue un excelente cazador y jugador de ajedrez. Mantuvo amistad con otros autores irlandeses, como Yeats. En 1957, muere en Dublín a consecuencia de un ataque de apendicitis. En los relatos de Dunsany, las tradiciones populares, la épica celta, el exotismo oriental y los elementos oníricos se funden en un mundo intemporal de sabor único. Sus historias de espada y brujería, recogidas en volúmenes como *La espada de Welleran* (1908) o *Cuentos de un soñador* (1922), le convierten en pionero decisivo del género de la fantasía heroica y tuvieron una gran influencia en los primeros relatos de Lovecraft. En su novela *La hija del rey del país de los elfos* (1924) aborda el tema de la mujer inmortal que, por amor a un hombre, abandona su condición y ha de aceptar la muerte, prefigurando así la elección análoga de Arwen en *El señor de los anillos* de Tolkien.

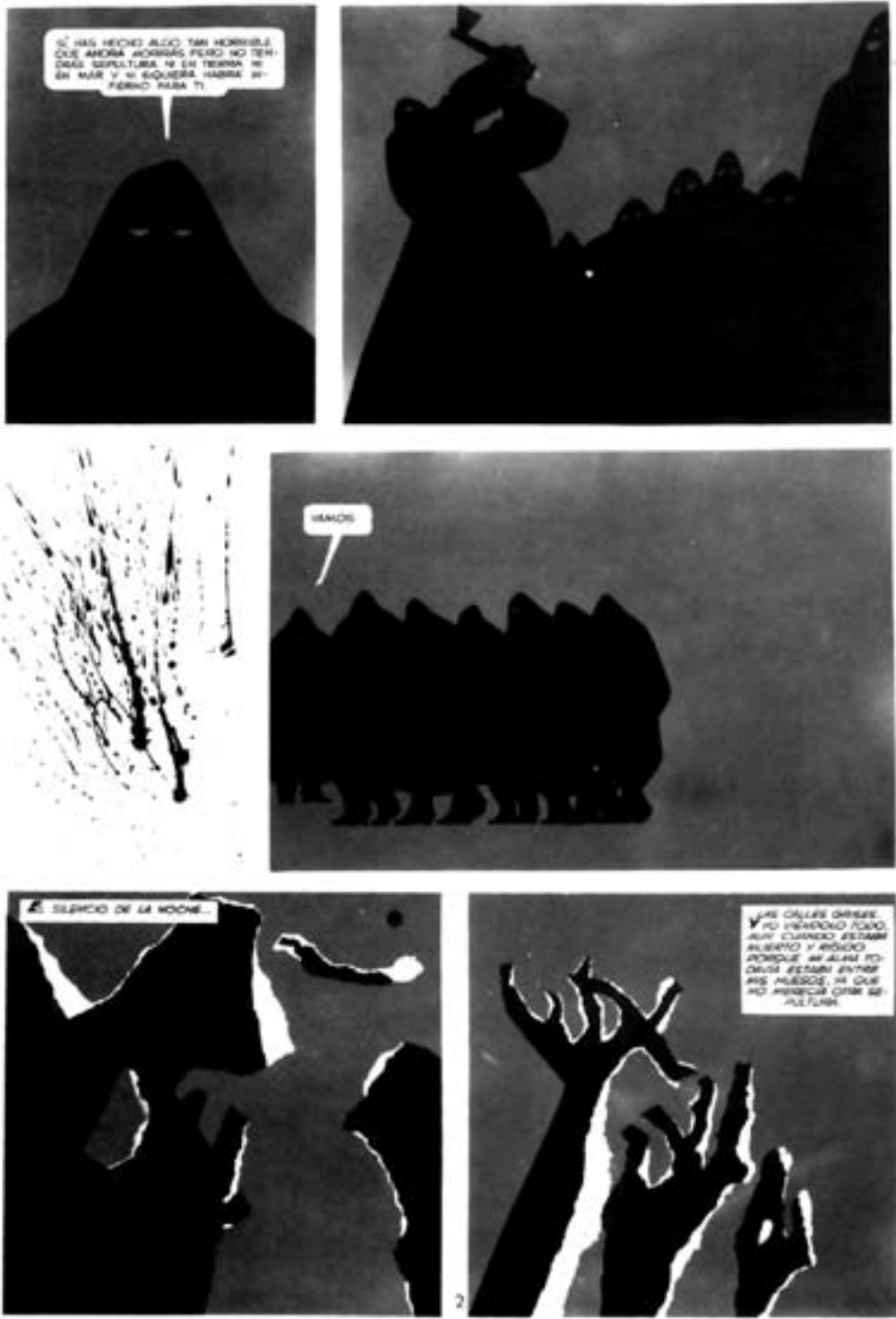


Imagen 6.37 - Donde suben y bajan las mareas - Pág. 2 - Breccia Negro - 1978

ajusticiar al condenado, la acción culmina con un manchado negro, el cual representa la sangre derramada. Esta acción muestra el antes y el después sin representar el momento preciso del impacto del hacha. El espectador nunca sabrá como le dio muerte. Breccia podría haber puesto un cuadro en negro, una representación estereotipada en los cómics de la falta de conciencia o de la muerte, pero prefirió plasmar la violencia del acto, no sólo la pérdida de la vida, sino la brutalidad del acto.

En el cuarto cuadro el bloque de hombres se retira, como una maza uniforme. El contexto carece de cielo, de línea de horizonte o suelo, el ajusticiado se queda con la nada en una especie de limbo. En las dos viñetas siguientes el texto toma relevancia, explica porqué el ángulo de la cámara bajó. Esta representa lo que ve el protagonista, al no tener sepultura su alma no se despega del cuerpo. Los dos cuadros son casi abstractos, realizados con hojas desgarradas. Justamente el desgarro lo utiliza como línea, que contrasta con el negro y el gris al ser blanca, las formas representan los edificios y los árboles, hasta podemos distinguir una nube.

La octava y última hoja esta compuesta por cinco viñetas (*imagen 6.38*), las cuatro primeras con las mismas dimensiones en dos filas, mientras la quinta se extiende por todo el ancho de la página. En los cuadros uno, dos y tres se repite la misma imagen, no de manera mecánica, siendo cada una compuesta individualmente con recortes de papel. Los pájaros dialogan y deciden que hacer, el texto clarifica la secuencia, ya que en ella no hay ningún gesto, ni acción. En el cuarto cuadro las aves revolotean alrededor del alma que por fin pudo liberarse de su envoltura carnal, gracias a la ayuda de las aves. El blanco, el vacío, es representado en el quinto cuadro, por fin el alma encuentra la felicidad, puede ir al más allá.



Imagen 6.37 - Donde suben y bajan las mareas - Pág. 8 - Breccia Negro - 1978

LA GALLINA DEGOLLADA

Esta historia pertenece a una colección de cuentos publicada por Horacio Quiroga en 1917: *"Cuentos de amor de locura y de muerte"*, siendo *"La gallina degollada"* uno de los cuentos que más justifican el título de esta colección, la cual posee los tres ingredientes temáticos: En primer lugar nos habla de diferentes tipos de amor: el conyugal del matrimonio, el paternal y maternal que le prodigaban a Bertita y le escamoteaban a los cuatro hijos idiotas; en segundo lugar se refiere a la locura de los mellizos y de sus dos hermanos mayores a causa de una herencia patológica de sus ascendientes directos; y en tercer lugar, nos describe con crudeza el atroz crimen cometido inconscientemente por los idiotas, quienes por puro mimetismo dan sangrienta muerte a su hermana menor.

Es proverbial la insistencia de los críticos en señalar la influencia de Edgar Allan Poe en Quiroga. En *"La gallina degollada"* nos la muestra la predilección por los temas anormales: las neuróticas relaciones conyugales y la insania manifiesta de los cuatro idiotas; y el estudiado efecto de horror que nos produce el desenlace sangriento. Al referirse a lo anormal como uno de los dos grupos temáticos en que diverge la locura y al ejemplificarlo en *"La gallina degollada"* Juan Carlos Ghiano afirma: *"A Quiroga lo tentaban las referencias patológicas, de dudosa procedencia científica. Son cuentos en donde se ve la anticipación del tema y la solución artificiosa"*.

Alberto Breccia y Carlos Trillo intensifican en este cómic la relación visual del rojo, la sangre, con los cuatro niños idiotas, sin despegarse del concepto

que contiene el texto original Ellos necesitan intensificar el lenguaje visual para poder poner en escena la irracionalidad bestial atribuible a los idiotas. El rojo establece la lógica, la motivación del crimen, la estética de la imagen, refuerza esta idea, con el tratamiento plástico, siendo el rojo el único color en una obra en blanco y negro. La obsesión de los idiotas, que han quedado fascinados por el color de la sangre de la gallina sacrificada, el color del sol, el rojo que ellos mismos vierten en su crimen, profundiza la continuidad de la obsesión y su verdad psicológica. Breccia y Trillo explotan ese recurso oculto en el cuento de Quiroga convocado por un dibujo expresivo e irrespetuoso. Maria Rosa del Corto señala: “[...] pone al descubierto lo que en el texto de Quiroga, aunque presente, se halla “oculto”, relativizado o compensado: ese poder de la irracional, ese poder de lo “bestial” (...) el trabajo estilístico de las imágenes y el uso del color rojo en alguna de ellas, la historieta no cesa en poner en escena”.

Horacio Quiroga

Escritor uruguayo, nacido en Salto y muerto por suicidio en Buenos Aires. Se inicia en las letras bajo el patrocinio de Leopoldo Lugones. Viaja a París en 1900 y hace una breve experiencia de la bohemia pobre. La mayor parte de su carrera transcurre en Argentina, donde llega a ser muy leído por sus cuentos publicados en revistas y recogidos en libro. Su carrera se abre en la poesía, dentro del ámbito del modernismo, con Los arrecifes de coral (1901), obra sin mayor consecuencia. Una vida dramática, siempre cercana a la estrechez económica, matrimonios conflictivos, experiencias con el hachís y el cloroformo y el constante cerco del suicidio, alimentan su tarea cuentista, una de las más importantes de América. A veces se remonta a escenas conjeturales de la vida prehistórica o mezcla, con extraña astucia, personajes humanos y animales que hablan, como en las fábulas clásicas, pero estableciendo una sutil frontera entre la vida natural y la civilización. Sus figuras de pioneros, de europeos abandonados en los confines de la selva, de cansados de la vida y de empresarios alocados, crean un mundo de intransferible personalidad, que no daña el habitual descuido de su redacción.

Cuatro hijos con retraso mental, idiotas, tuvo la pareja, pero Bertita fue la bendición que entra en la casa. Una niña inocente, linda y buena, que produce asco en su perfección y sobre protección, mientras sus hermanos son tratados como bestias. En este sentido se revela la coexistencia de dos lógicas argumentativas simultáneas y conflictivas en la representación del hecho del asesinato de la niña sana por parte de sus hermanos.

La obra esta realizada con una técnica cruda, de substracción, imitando el resultado plástico de una litografía. Para esto Breccia utiliza una goma que va quitando materia, como se puede ver en la *imagen 6.39*. La página esta compuesta de tres viñetas apaisadas, el plano americano de la primera se va acercando hasta un primer plano de los idiotas. El zoom lo realiza de una forma mecánica, simplemente utilizando la fotocopidora. Los cuatro chicos quedan encandilados por el sol. Sólo se limitan a adjetivarlo: lindo, brilla, rojo. Este último calificativo es destacado por el hermano mayor en la segunda viñeta. La metáfora visual se agranda al igual que la toma, para que en la tercera, los cuatro al unísono exclamen ROJO. La contundencia ideogramática de la metáfora visual disuelve toda posibilidad de ambigüedad, ya que es reforzada en este cuadro con los ojos rojos de los niños. La composición del encuadre es central, ellos en su banco están en el centro de la historia.

Como hemos visto hasta ahora Breccia no describe explícitamente los actos de violencia, siempre son sugeridos, "La Gallina Degollada" no es una excepción. La niña es arrastrada por sus hermanos; sus padres escuchan los gritos de la niña y acuden inmediatamente. El horror es reflejado en el rostro del padre (*imagen 6.40*), que no puede llegar a terminar de decir el nombre de su hija. El espanto lo inunda, ojos bien abiertos, todos los signos de expresión se tensan, apoyado por el bocadillo inconcluso. La segunda viñeta mantiene la tensión, es tan horrible la escena que el padre no quiere ver. Breccia lleva a



Imagen 6.39
La Gallina Degollada - Pág. 3
Editorial Records - Breccia Negro - 1978

una sugestión a espectador, que puede imaginarse las peores consecuencias de los actos de los idiotas. Esta visualización queda sujeta a las vivencias y conocimientos de cada uno de los lectores. Las dos viñetas siguientes son idénticas: en la primera viñeta crea el clima, muestra la conclusión del atroz asesinato de los niños y resalta sobre ellos el rojo de la sangre, que buscaban en su hermana; en la segunda viñeta se confirma lo que buscaban: ROJO, exclama el hermano mayor.

Como hemos visto, los años setenta encontraron a un Alberto Breccia ya maduro, cómodo en la investigación plástica y en la creación de nuevas formas expresivas, que se continuó a lo largo de su carrera artística. *“Yo he utilizado, por ejemplo, la monocopia; he utilizado cosas poco convencionales. He llegado a usar agua podrida, dejaba estancar agua para lograr otros efectos. No sé si es un mérito, simplemente lo tomo como un dato curioso. Me gusta renovar, yo estoy dibujando desde que tengo uso de razón, si no hubiese variado estaría harto del dibujo...Hay que levantarse y ponerse con alegría a dibujar, no debe ser una obligación. Si uno se repite termina siendo una obligación y uno termina tomando ayudantes que al final son los que dibujan; y no es como yo entiendo que debe ser un dibujante. ¿Sabes lo que pasa? Cuando uno hace mucho tiempo una historia comenzás a trabajar con recetas, con fórmulas; conocés los personajes, conocés el entorno, el ambiente en que se mueven...entonces va perdiendo cada vez más creatividad, se hace una fórmula, un trabajo oficinesco”.*

Estas obras se destacan más allá de las técnicas utilizadas; Alberto Breccia, con la ayuda de un gran escritor como Carlos Trillo, lograron extraer y crear un nuevo mundo alrededor de los escritos originales, una narración con singularidad estética y estilística, escapando a la mera transposición de textos.



Imagen 6.40
La Gallina Degollada - Pág. 9
Editorial Records - Breccia Negro - 1978

En la década de los ochenta *PERRAMUS* se destacó sobre todas sus obras, ideada y escrita por Juan Sasturain. Paralelamente a la finalización de la última aventura. Se aboca a una serie de adaptaciones literarias de escritores latinoamericanos reconocidos.

Como había hecho con Trillo, Breccia se dispuso a realizar unas adaptaciones muy sintéticas de algunas obras literarias, manejando un lenguaje con mecanismos específicos y una fuerza ideológica propia. A diferencia de los cuentos anteriores, estos no fueron tan sombríos, la atmósfera gótica desaparece y la tragedia es trabajada con otros tintes plásticos. Los temas tocados fueron más costumbristas, sacados de un mundo más cercano, como lo había hecho en *UN TAL DANERI*.

La colección realizada con Sasturain se llamó *VERSIONES* y adaptó los cuentos: *EL FIN*, de Jorge Luis Borges, *ACUÉRDATE*, de Juan Rulfo, *SEMEJANTE A LA NOCHE*, de Alejo Carpentier, *LAS MELLIZAS*, de Juan Carlos Onetti, *ANTIPERIPLEA*, de Joao Guimaraes Rosa y *LA PRODIGIOSA TARDE DE BALTASAR DE GABRIEL* García Márquez. A continuación analizaremos dos historietas de esta colección.

EL FIN

Adaptación de unos de los cuentos que componía el libro de *Ficciones*, de Jorge Luis Borges, cuentista, ensayista, poeta, periodista, catedrático, traductor y uno de los mejores escritores argentinos del siglo XX. De los variados temas sobre los que escribió, en su obra se destacan el suburbio porteño, los libros, el infinito, la muerte y una épica fantástica que quiebra la realidad.

El cuento elegido por Breccia y Sasturain narra un duelo entre Martín Fierro y el moreno, en la Pampa Húmeda, para los autores el más representativo de este libro. El propio Borges señala: *“Fuera de un personaje –Recabarren- cuya inmovilidad y pasividad sirven de contraste, nada o casi nada es invención mía en el decurso breve del cuento; todo lo que hay en él está implícito en un libro famoso y yo he sido el primero en desentrañarlo o, por lo menos, en declararlo”*.

Ese libro famoso es el *Martín Fierro* de José Hernández. Podría decirse que *“El fin”* es un texto largamente anticipado por su autor. Ya en 1953, en su estudio del *“Martín Fierro”*, Borges insinúa el argumento de este cuento. Al analizar la payada de *La Vuelta...* entre Fierro y el moreno, escribe: *“Podemos imaginar una pelea más allá del poema, en la que el moreno venga la muerte de su hermano”*. Más adelante sostiene: *“el desafío del moreno incluye otro, cuya gravitación creciente sentimos y prepara o prefigura otra cosa, que luego no sucede más allá del poema”* Tal vez podría pensarse en *El fin* como una reposición por parte de Borges de eso que *“no sucede más allá del poema”* de José Hernández.

Borges le dio un nuevo final al Martín Fierro, mientras que Breccia y Sasturain crearon una nueva forma de narrarlo, de reconstruir la historia con su particular mirada.

La imagen creada para esta historieta comienza con una viñeta casi abstracta para pasar a lo representativo, con una forma de encarar cada cuadro de forma muy expresiva, construye la imagen con una gran fuerza pictórica que produce una sensación de informalismo. Él no delinea, no define, aún cuando utiliza grandes contrastes, la imagen tiene una apertura, una terminación a cargo del contemplador. Como podemos apreciar en la primera viñeta de la *imagen 6.41*, Breccia valoriza el espacio a través de la pincelada, una pincelada fuerte y abierta, muy expresiva y a la vez dramática. La forma de usar el color y el pincel, donde la impronta del artista es tan fuerte, da su toque personal, se sobrepone a lo meramente descriptivo, es decir, hay más fuerza como pincelada, como rasgo, como gesto, lo que revela un fondo de pintor neto.

Para ubicar al espectador rápidamente

Jorge Luis Borges

Nació el 24 de agosto de 1899 en Buenos Aires. En 1914 el padre, aquejado de una enfermedad ocular heredada de la familia y que también afectará a Borges hasta dejarlo ciego, decidió viajar a Suiza para consultar a un oftalmólogo. Borges estudió allí el bachillerato (1914-1918). A finales de 1918, los Borges se trasladaron a España. En Madrid conoció a Rafael Cansinos Assens, a quien consideró su maestro. En marzo de 1921 regresó a Buenos Aires. En 1937 trabajó de primer asistente en la biblioteca Miguel Cané. En 1946, con Perón ya en el poder, fue trasladado a otro departamento y nombrado "inspector de aves, conejos y huevos". Borges renunció a su puesto. En 1950 alcanzó la presidencia de la Sociedad Argentina de Escritores, cargo que ostentó hasta 1953. En 1955 fue nombrado director de la Biblioteca Nacional, cargo que ocupó hasta 1973. A partir de 1955 trabajó como profesor de Literatura inglesa en la Universidad de Buenos Aires. Hacia 1960 su obra era valorada universalmente. Sus posturas políticas evolucionaron desde el izquierdismo juvenil al nacionalismo y después a un liberalismo escéptico, desde el que se opuso al fascismo y al peronismo. Fue censurado por permanecer en Argentina durante las dictaduras. Con la restauración democrática en 1983 se volvió más escéptico.



Imagen 6.41 - El Fin - Pág. 1 - 1989

en la Pampa Húmeda argentina, además de apoyarse en la descripción del paisaje, utiliza también signos descriptivos de la región, como la guitarra y cencerro. Elementos que determinan lo criollo, Breccia dio un manejo significativo y metafórico al ponerlos en primer plano. Es una imagen invasora, que anula los problemas espaciales y lleva todo a un primer plano. Este uso muy acentuado del fragmento lleva a un nivel icónico a cada parte u objeto representado. El cencerro cumple con una segunda función, una función sonora, con la que llama Recabarren al que sería su hijo, el movimiento lo plantea con líneas cinéticas.

La cuarta viñeta muestra a Recabarren contemplando la llanura desde la pulpería. Es muy interesante ver el efecto de los barrotes de la ventana por donde él atiende a sus clientes. Como en muchos cómics de Breccia los acontecimientos que se cuentan presentan silencios y matices, esperas, miradas, pequeños movimientos. En la última tira vemos una acción en tres tiempos sucesivos. En la primera el morocho pregunta: *¿Y el patrón?*, en la segunda le responde y da pie para la tercera, él ya está despierto y llama al muchacho.

En la séptima hoja (*imagen 6.42*), las dos primeras viñetas hacen un primer plano del rostro del morocho y en el segundo aparecen el facón y poncho, armas de ataque y defensa. La primera describe la tensión de un rostro con facciones toscas, aunque utiliza deformaciones muy típicas de la caricatura, éstas le sirven a él para explotar al máximo las posibilidades expresivas del lenguaje representativo, la mirada indica el principio del duelo y el facón y el poncho las armas que utilizarán. Las tres viñetas siguientes, están divididas en tres partes. La primera la acción del duelo, la segunda, el paisaje que se modifica al ritmo de una tormenta trepidante y el tercero el contemplador, quien es testigo de *EL FIN*. A pesar del mínimo espacio, la acción se da a través



Imagen 6.41 - El Fin - Pág. 7 - 1989

de una vertebración concatenada de cuadros, donde progresa la narración con múltiples caminos discursivos. El paso de una viñeta a otra, y a la vez dentro de cada una, propone distintos puntos de vista, cambios de espacios y paso del tiempo. Esta división dentro de la viñeta crea unos criterios estéticos y narrativos que articulan la secuencia de viñetas con un resultado romántico y abierto.

LAS MELLIZAS

El universo que creó Juan Carlos Onetti en sus cuentos, la angustia del Hombre en las ciudades modernas, teñidas de existencialismo rioplatense, con una realidad fracturada, fascinó a Alberto Breccia y por ello eligió uno de sus cuentos para esta serie. Una historia donde la frustración y el desamparo son la consecuencia de la prostitución, el crimen, hasta llegar a la locura.

La técnica que utilizó Breccia para esta historia es muy similar a la que usó en *PERRAMUS*, una combinación de aguada con collage y monocopia. Las formas son más cerradas a pesar de las texturas, todo está más definido, la pincelada es más sutil y volumétrica. Esto lo podemos observar en la *imagen 6.43*, los contrastes se han suavizado y la manera de trabajar la figura humana es mucho menos grotesca y caricaturesca que en *EL FIN*.

En el primer cuadro encontramos a una de las mellizas, en una toma americana con un ángulo contrapicado. Los detalles del contexto tienen relevancia: los zapatos sobre la mesa de luz, la pared descascarada, presenta a una persona despreocupada. La escena cambia totalmente de tiempo y lugar en la segunda viñeta. Dos amigos toman una copa, uno de ellos cuenta la historia de lo que vivió con una de las mellizas. En este cuadro todavía no se presentan a los personajes, vemos solo sus manos, en un primer plano, y el contexto nos ubica en el lugar, y el vaso y el cigarrillo en mano lo que están haciendo. El tercer cuadro vuelve al relato, la prostituta esta vez encarada en un plano general, y describe el tipo de cama. Partiendo de esta viñeta, Breccia ajusta las imágenes a la descripción del relato, la cama, un primer plano de un sifón con vasos a

un lado, un signo que se relaciona con la borrachera de la mujer. El primer plano en la quinta viñeta, esta vez de la mujer soñando, la sonrisa y lo que murmura "*Josesito, Josesito, te quiero, Josesito...*" denota que es algo bueno, para por último observar que el sueño se vuelve pesadilla, con un plano medio, donde la mujer cambia de estado y se despierta. La página la cierra el relator, con un primer plano de él.

Es un hombre entrado en años, con una mirada sombría, caracterizada por los ojos negros y la pupila blanca.

LAS MELLIZAS y *PERRAMUS* comparten semejanzas en los tintes de las historias. Ambas sostienen cierta similitud en los ambientes, en la ciudad sombría, rioplatense, donde los personajes luchan con conflictos morales, y del alma.

Juan Carlos Onetti

Nació el 1 de julio de 1909 en Montevideo. Onetti no pudo terminar los estudios secundarios por una huelga general y comenzó a trabajar en diferentes empleos. En 1930 se casó con su prima María Amalia Onetti y en marzo se marcharon a vivir a Buenos Aires, donde publicó algunas críticas cinematográficas en *Crítica*. En 1934 regresó a Montevideo, donde se casó en segundas nupcias con la hermana de su primera esposa. En 1935 *La Nación* de Buenos Aires publicó los cuentos *El obstáculo* y *El posible Baldi*. En 1939 fue nombrado secretario de redacción del prestigioso semanario *Marcha*, en donde publicó semanalmente una columna literaria hasta 1941. Después de publicar su primera novela, *El pozo* (1939), 'cifra de toda su obra posterior', desempeñó una gran variedad de trabajos en la Universidad en Buenos Aires. Ejerció como periodista durante años, entre otros medios para la agencia Reuter y el diario *Acción* de Montevideo, ciudad en la que residió desde 1955 y en la que ocupó el cargo de director de las bibliotecas municipales. En 1974, cuando se instauró la dictadura militar, fue encarcelado entre los meses de enero y mayo. Este hecho transformó su vida, y a la salida de la cárcel marchó al exilio en España, donde vivió hasta su muerte. Onetti falleció el 30 de mayo de 1994 en Madrid.



Imagen 6.43
Las Mellizas - Pág. 1
1989

INFORME SOBRE CIEGOS

Después de más de quince años de espera, el escritor Ernesto Sábato aprueba los cambios para *INFORME SOBRE CIEGOS* y Alberto Breccia se pone a trabajar en la obra. El desafío era ilustrar el libro sin caer en la tentación epigráfica, precedido por una maduración de toda una vida. Este trabajo es una de sus últimas grandes obras, dos años antes de su fallecimiento.

Ernesto Sábato lleva al lector a través de un alucinante y no menos tenebroso portal compuesto por ciegos y tinieblas, por cavernas, por criaturas y alimañas de la noche por pasajes subterráneos, por monstruosas pesadillas y perversiones. Sábato accede a los inextricables dominios de los confines infernales. Un terrible relato que compone la obra *SOBRE HÉROES Y TUMBAS*, *INFORME SOBRE CIEGOS* tiene el poder de sugestión gracias al poder del razonamiento lógico. El siniestro personaje construye su informe contemplando en sus fundamentos todo tipo de variables, con tal genio persuasivo que el lector acaba sugestionado por su delirante personalidad; la Secta Sagrada de los Ciegos ejerce el gobierno del mal sobre la tierra.

Alberto Breccia prepara la adaptación con Norberto Buscaglia, quien le dio la posibilidad de cambiar y abreviar parte del texto, ilustrando la obsesión de un protagonista tan incómodo como seductor. Sus ideas sobre la vida, centradas en la destrucción, lo conducen inexorablemente hacia la muerte. Breccia recrea para sí los horrores del otro, dejando su sello en cada página. El texto original significa un punto de partida para desarrollar una visión personal, plástica, de los problemas planteados por él. En la obra el autor incluye

síntesis plásticas muy parecidas a las de Picasso y en otras la abstracción total. Al contrario de lo esperado, la ilustración no nos ayuda a descifrar las controversias y trama del libro original, sino que agrega oscuridad a un mundo de tinieblas. Su trabajo no tiene la prepotencia de una protesta, es la vivencia de las propias sensaciones y sentimientos frente a la lectura. Se puede observar la aterradora transformación del rostro, sus expresiones (*imagen 6.44*), el paso que utiliza el autor se basan en la ilustración de diferentes fases consecutivas, el terror que dicha transformación produce en el protagonista uniéndose al mundo de seres mutantes. La representación del mal no hace más que confirmar, que el mal es peor que cualquier idea que se pueda tener, nos muestra día a día que puede adoptar las formas más desprejuiciadas.

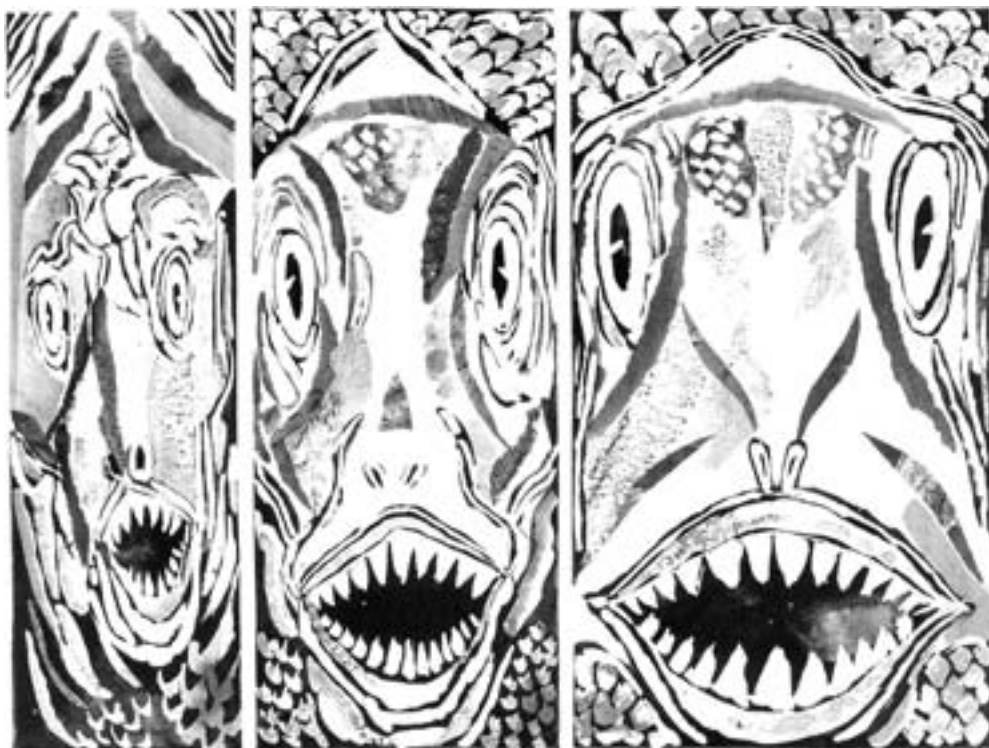


Imagen 6.44
Informe sobre Ciegos - Pág. 47
Ediciones B - 1991

Alberto Breccia está cómodo, con más de veinte años de investigación y creaciones plásticas. Narra de una forma desenfadada y se permite las licencias de incorporar a su creación formas representativas como las de Picasso, en un claro homenaje al pintor español (imagen 6.45). Sus deformaciones y simplificaciones encajan de una forma natural dentro del universo creado por Sábato. Un mundo sin sentido, sin proporción ni regla espacial, confeccionado con tinta y collage.



Imagen 6.45
Informe sobre Ciegos - Pág. 48
Ediciones B - 1991

Sin alejarse de su estilo, Breccia caracteriza al protagonista con un rostro simple, escasa expresión, como este carácter a los villanos, y a los ciegos en este caso. En la imagen 6.46, observaremos que el ciego en primer plano, enmarca a una persona siniestra, con rasgos que exceden lo normal, mientras

el protagonista, en este caso en un segundo plano, brinda en principio signos de normalidad fisonómica.



Imagen 6.46
Informe sobre Ciegos - Pág. 11
Ediciones B - 1991

Pero para Breccia el mundo incongruente que se describe visualmente, no se limita a las cavernas subterráneas. La ciudad se describe como carente de sentido, en un juego casi abstracto, que la salva de la abstracción total por algunos pocos signos reconocibles. En la *imagen 6.47*, las figuras del ciego y el protagonista se destacan entre una calle blanca, más parecida a un río por su zigzagueo; el bastón diferencia a uno del otro, sin muchas más descripciones. Otro signo que encontramos son las puertas, aunque estas no están colocadas en una forma convencional, las llegamos a diferenciar en el extremo superior derecho.



Imagen 6.47
Informe sobre Ciegos - Pág. 16
Ediciones B - 1991

En esta obra el collage predomina sobre las otras técnicas, en muchos casos lo utiliza Breccia para componer las figuras, como lo observamos en la *imagen 6.48*, en la primera viñeta contemplamos un cíclope construido con retazos de papel, el desgarro de la hoja sirve de línea, la cual delimita las partes del cuerpo. El contexto esta realizado con otro tipo de papeles recortados, estos previamente han sido texturizados con la técnica de la monocopia, para luego ser utilizados por el artista. El gigantesco anciano refleja el alejamiento de la



Imagen 6.48
Informe sobre Ciegos - Pág. 25
Ediciones B - 1991

cordura del protagonista, la sabiduría que mira resignada. El anciano es representado con un ojo, describiendo la única vía que hay entre la locura y la cordura, es un camino de una sola dirección, sin retorno, de una orilla a la otra.

El drama que transcurre en cada viñeta es reforzado con los textos, a diferencia de *LOS MITOS DE CTHULHU*, la secuencia de los cuadros es más temporal, la retórica de cada viñeta es más comunicativa una con la otra, respetando mucho más el lenguaje del cómic y su paso secuenciado de la narración. La segunda y tercera viñeta describe como el protagonista se embarca para cruzar el río y el esfuerzo que le implica. En el tercero vemos como llega a su destino. A pesar de estar dentro de un túnel, el paisaje tiene horizonte, con un sol muy bajo. A la distancia se llega a distinguir un conjunto montañoso, una metáfora del mundo interior del personaje. De una forma muy sintética el autor representa al protagonista remando, el nace de

Ernesto Sábato

Nació en Rojas (Buenos Aires) en el seno de una familia de inmigrantes italianos. Se licenció en Física y Matemáticas en la Universidad de La Plata; después de doctorarse en 1938, viajó a París con una beca. Entró en contacto con el surrealismo, experiencia trascendente en su vida, ya que decidió adentrarse en los territorios más oscuros del arte apoyándose en el lenguaje del inconsciente y en los métodos del psicoanálisis. Regresó a Argentina en 1940 como profesor de la Universidad Nacional de Buenos Aires. En 1945 publicó unos artículos en el periódico La Nación atacando el régimen de Perón, por lo que se vio forzado a abandonar la enseñanza. A Sábato le interesa reflexionar sobre la locura, comprender el motivo por el cual el protagonista mata a la mujer que ama y que es su única vía de salvación. Se introdujo en los abismos infernales más perturbadores, combinando elementos tomados del surrealismo, Nietzsche, Jung y Freud. Su compromiso civil, en defensa de la democracia y del respeto a los derechos humanos, se muestra en ensayos como *El otro rostro del peronismo*, *El caso Sábato*, *Torturas y libertad de prensa*, *Carta abierta al general Aramburu* (1956), *La cultura en la encrucijada nacional* (1976); en 1985 presidió la Comisión Nacional sobre la desaparición de Personas.

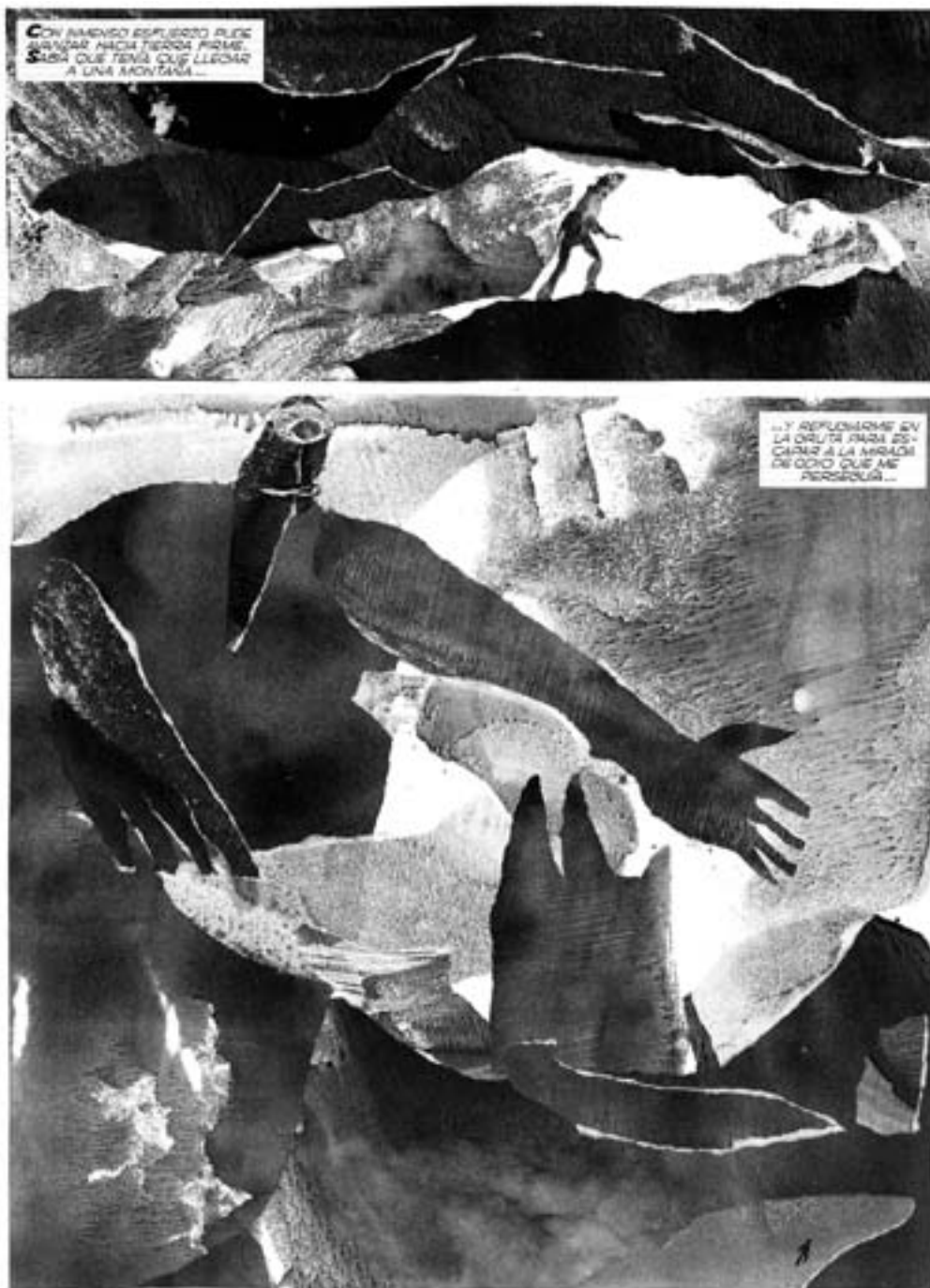


Imagen 6.49
Informe sobre Ciegos - Pág. 26
Ediciones B - 1991

una mancha de tinta, y se funde con el contexto. La secuencia continua en la siguiente página (*imagen 6.49*), siempre describiendo al protagonista de forma sintética, el clima y la inmensidad del lugar toman relevancia, de una forma muy expresiva, para que en la primera y segunda viñeta de la hoja siguiente lo veamos caminando entre las montañas.

En la *imagen 6.50* la forma de comunicar cambia, da énfasis al relato visual, sin el soporte del texto, simplemente con la simbología de la imagen. La viñeta uno y dos describe los delirios y fantasmas del protagonista que lo asechan y atacan. La locura de la agresividad, de los prejuicios del animal que hay en uno mismo, esta creado por una maraña de personas y animales, destacando entre ellas un minotauro. La forma plástica de tratar este cuadro nos recuerda al Guernica de Picasso. Las caras facetadas, la bi-dimensionalidad y la composición triangular delatan la influencia del pintor sobre Breccia. Esta composición, recuerda los frontispicios de los templos griegos o los tímpanos romanos, confiriendo a la obra una dimensión trágica.

¿Que representa este minotauro?

Simbolizan la combinación de lo sagrado y lo profano. El toro representa la naturaleza animal en el ser humano, que es una con su naturaleza espiritual. La lucha por armonizar los impulsos o apetitos físicos equivale también a integrar los del espíritu, reforzando esta idea con el gran falo.

El trabajo lo realizó en 1991 y fue premiado después de su muerte como Mejor Álbum Extranjero en el Salón de Barcelona. Fue publicado por primera vez por Ediciones B, del Grupo Zeta en septiembre de 1993.



Imagen 6.50
Informe sobre Ciegos - Pág. 49
Ediciones B - 1991

Con esta obra cerramos el análisis de sus adaptaciones literarias, destacando la flexibilidad plástica y creativa. Seguramente su autoexigencia lo llevó a crear una obra tan rica y variada, donde muy pocos artistas se atreven a incursionar. Alberto Breccia fue un hombre de una cultura literaria y pictórica muy profunda, que se animó a llevar al cómic a un nivel artístico fuera de lo convencional.



UN TINTE DE COLOR

CAPÍTULO

7

UN TINTE DE COLOR

Con una larga trayectoria profesional y artística, Alberto Breccia había roto todas las convenciones plásticas del cómic en los años setenta, sin embargo hasta finales de esta década no había incursionado comprometidamente en el estudio y puesta en práctica del color. Si bien muchas de sus historietas habían sido impresas en policromía, el color había sido hasta el momento un mero relleno, podemos poner por ejemplo la *imágenes 7.1 y 7.2*, la primera es el original de esta página en tinta, el color es colocado posteriormente. La forma de encarar este trabajo es comercial, un lenguaje discursivo claro, respetando los cánones clásicos del cómic, aunque el autor no se desprende de ese misterio que brinda a sus personajes con un manejo del claroscuro soberbio. Este tipo de trabajos le redituó económicamente.

Juan Sasturain nos comentaba: *“Alberto ya tenía en los años setenta una doble producción, mientras hacía los Mitos de Cthulhu, Un Tal Daneri con Trillo, etc., simultáneamente hacía productos, como te podría decir, mucho más alimentarios equivalentes a lo que hacía con Vito Nervio que dibujaba en los cincuenta, como La Escuadra Zenith, Nadie, es decir eran un material que le compraban las revistas europeas, que le pagaban bien y le permitía tener*



Imagen 7.1
No, no abras nunca esa puerta - Pág. 7
Skorpio Plus - 1982



Imagen 7.2
No, no abras nunca esa puerta - Pág. 7
Skorpio Plus - 1982

una fuente de ingreso. ¡Alberto trabajó toda su vida! Y mucho de lo que hacía era difícil de colocar, nunca hubo tantas revistas que se dedicaran al cómic artístico."

También utilizó el color en sus ilustraciones infantiles (imagen 7.3), con una participación muy activa como elemento compositivo, aunque el manejo no se despegaba de un estilo dibujístico y extremadamente representativo. En atención a que era una imagen dirigida a los niños por lo que tenía que ser clara y directa.

Este capítulo recorrerá algunos de sus trabajos más significativos referentes al color, una incursión pictórica total que se destacó por el uso de materiales relacionados plenamente con la pintura como el acrílico.

No cambió la metodología de su trabajo. Siguió produciendo su obra con Carlos Trillo, Norberto



Imagen 7.3
Ilustración Infantil
1958

Buscaglia y Juan Sasturain con guiones originales de ellos o adaptaciones literarias. *DRÁCULA, DRACUL, VLADL, BAH...* fue una obra totalmente creada por el artista uruguayo, con historias irónicas y comprometidas, sátiras condimentadas con mucho humor y el dibujo con marcada característica de historieta cómica. Al contrario de lo que sucedió en décadas anteriores la cuatricromía ya no suponía un gran escollo en el costo de la impresión, lo que facilitó a Alberto Breccia a explorar en el color. *“Yo ahora haría una historieta corta a color porque estuve trabajando tanto con negros y grises que me daría un respiro. Y después de hacer color volvería al blanco y negro, así en un movimiento de vaivén, de una cosa a la otra”*.

La deformación gestual del expresionismo y la caricatura participaron activamente en estas obras, con gran influencia de pintores como Ernst Ludwig Kirchner¹ o Lyonel Feininger², entre otros, lo que demuestra la cultura y el interés pictórico de Breccia en su obra.

Antonio Berni³, uno de los pintores más importante de la historia argentina y contemporáneo de Breccia había utilizado el expresionismo a modo de protesta haciendo hincapié en la temática de hondo contenido social; Breccia, por su parte empleó dicha tendencia para subrayar y resaltar el ambiente dramático imperante dentro de la temática elegida por él. El nivel significativo que utilizó Berni para articular el mensaje y la imagen resultó armonioso si

1 - **Ernst Ludwig Kirchner**: (1880-1938), pintor alemán, uno de los máximos exponentes del expresionismo. Estuvo influenciado por los colores fuertes y las distorsiones compositivas del neopresionismo y por la expresividad de la talla en madera de África y Oceanía. Como miembro fundador del grupo expresionista Die Brücke (El puente) en Dresde, en 1905, Kirchner trató de derivar las formas naturales a simplificaciones radicales, e incluso a veces, brutales. Su trabajo a finales de la década de 1920 se fue haciendo cada vez más abstracto, ya que intentó resolver a través de él ciertas cuestiones teóricas. Los nazis lo consideraron un artista degenerado y, en 1937, confiscaron 639 de sus pinturas. Kirchner se suicidó un año después.

2 - **Lyonel Feininger**: (1871-1956), pintor estadounidense conocido por su estilo de influencia cubista consistente en afiladas formas arquitectónicas y planos de color intercalados. Nació el 17 de julio de 1871 en Nueva York y estudió arte en Berlín, Hamburgo y París entre 1887 y 1893. Dibujó tiras cómicas para revistas de humor alemanas y para el Chicago Tribune hasta 1908. En 1911, bajo la influencia de los cubistas franceses —en particular de Robert Delaunay— se dedicó a la pintura y en 1913 expuso en Berlín con Der Blaue Reiter, grupo alemán de artistas expresionistas. Las obras de dibujo meticuloso que representan edificios, locomotoras, marinas y barcos, están compuestas casi en su totalidad por líneas rectas y planos de color; incluso la iluminación de las escenas está subdividida y fragmentada en planos con forma de prismas. Fue profesor de la Bauhaus, en Alemania, entre 1919 y 1933. En 1937 regresó a Estados Unidos y comenzó a trabajar el tema de los rascacielos que habría de dominar casi toda la obra de su última época.

tomamos en cuenta, que el estilo para él no sólo era una manera de hacer, sino también una manera de pensar trascendiendo. Fue durante los sesenta cuando en Berni, comenzó a tomar cuerpo la idea de la realidad creada y construída a partir de su propio imaginario, que llegó a constituir un símbolo de esa década, y que sirvió para sacudir la conciencia de la gente. En su obra *"Juanito Laguna va a la ciudad"*, observamos un trabajo de denuncia social sumamente expresivo, que fue trabajado principalmente con collage de elementos recogidos en vertederos y villas de emergencia, cadaq vez más abundantes en la periferia de la ciudad de Buenos Aires.

Alberto Breccia compartió las mismas inquietudes con Antonio Berni: el barrio, las costumbres y la denuncia social y política. Desde el punto de vista plástico, el collage fue uno de los recursos principales en su obra artística, que no dejó de lado en sus experiencias en color. Sin apartarse de su clara identificación con el género grotesco rioplatense, se desarrolló en la plástica y el dibujo como en el teatro. Este género grotesco fue importante para la cultura argentina.

Un artista de la personalidad de Breccia se nutrió de influencias foráneas y las incluyó en su obra. Alberto Breccia se convirtió en el paradigma de

3 - Antonio Berni: Pintor y grabador neofigurativo argentino, para el que las personas, el barrio y las anécdotas de la calle se convierten en imágenes plásticas; ellos serán los protagonistas de sus obras, inscritas en una pintura de observación y crítica social. Delisio Antonio Berni nació en Rosario, provincia de Santa Fe, en 1905. Con 15 años expuso en su ciudad natal y fue calificado como un niño prodigio; paisajes, flores y retratos eran los temas de esta primera exposición, a la que siguieron otras cuatro en Rosario y Buenos Aires. En 1925 consiguió una beca para estudiar en Europa y en noviembre llegó a Madrid donde permaneció tres meses. En febrero de 1926 se marchó a París, donde vivió hasta 1931. Allí descubrió las vanguardias y asistió a los cursos de los pintores franceses. Berni está considerado como uno de los primeros artistas surrealistas latinoamericanos. Tras su regreso a Argentina en 1930, colaboró con su compatriota Spilimbergo y el mexicano David Alfaro Siqueiros en la realización de un mural en Tortuguitas (Mural Botana, 1933) y evolucionó hacia un realismo social narrativo del que fue uno de los más destacados representantes (Manifestación, 1934; Chacareros, 1935). En 1933 fundó el grupo Nuevo Realismo, con el que intentó superar el surrealismo y adecuar su pintura a la realidad argentina y americana, iniciando así una etapa plena de alegatos y denuncias cuya intención era privilegiar lo cotidiano frente a lo extraordinario. En la década de 1950, sus obras adquirieron un carácter dramático y expresionista e inició una serie de paisajes suburbanos donde los personajes están ausentes. Al comienzo de la década de 1960 su obra se orientó hacia el expresionismo, para más tarde desembocar en una síntesis entre el Pop Art y el realismo social. La anécdota popular en episodios se convirtió en una de las características de su obra, que se inscribió en una pintura de observación y crítica social. Entre 1975 y 1981, además de seguir creando obras costumbristas, inició la producción de ciertos mitos populares como el de La difunta Correa, en el que se aprecia un dominante humor negro. Desde 1930 compaginó su actividad artística con la de profesor de dibujo en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires y presidente de la Sociedad Argentina de Artistas Plásticos. En 1962 recibió el Premio Internacional de Grabado y Dibujo de la Bienal de Venecia. Murió en 1981 en Buenos Aires.



Imagen 7.3 - Antonio Berni - Juanito va a la ciudad - 1963

los dibujantes creadores, con él la historieta alcanzó los más altos niveles de expresión y creatividad, su imaginario no conoció límites, porque *“la jerarquía no está en los géneros sino en los creadores”* (Juan Sasturain).

Aunque éste capítulo esté destinado a mostrar algunos de sus trabajos en color, las adaptaciones literarias siguieron presentes, entremezclándose con los guiones de Carlos Trillo y Juan Sasturain como del propio Breccia.

Alberto Breccia nunca dejó de ser un espíritu inquieto, amante de la literatura. No se conformaba con que una de sus formas plásticas hubiera triunfado. El facilismo no iba con él, siempre debía haber algo nuevo, algo a lo que podía arribar a través de la búsqueda permanente. Con una rigurosa metodología de trabajo, que consistía en un boceto previo, donde surgía la composición de la página, el ángulo y el contenido que tendría cada una. Esta aproximación sufría los primeros ajustes antes de dibujar a lápiz, luego un segundo ajuste, y una tercera revisión una vez que el trabajo era pasado a tinta.

Generalmente los trabajos eran realizados sin tener la menor idea sobre quien los iba a publicar o quien sería el futuro editor. Era el riesgo que tomaba Breccia y el guionista que participaba en ese momento al encarar temas tan arriesgados. Por suerte para ellos en 1973 Arnoldo Mondadori editó bajo la dirección de Marcelo Ravoni y Valerio Riva en Milán, Italia, *IL PIACERE DELLA PAURA*, y allí vio la luz por primera vez uno de *LOS MITOS DE CTHULU*, *La Cosa en el Umbral*. De esta manera, bajo encargo o disposición a editar, Breccia empezó a colocar sus trabajos más vanguardistas en Italia y Francia principalmente.

En los años ochenta realizó además algunas adaptaciones de Lovecraft en color. También escritos de Giovanni Papini, Lacadio Hearn, Jean Ray, Edgar Allan Poe, entre otros.

Agrego un comentario escrito por Norberto Buscaglia sobre Alberto Breccia: *"Resulta entonces evidente que transformar el relato en figuras que acompañen lo que nos ofrece un texto colindante con el delirio no es tarea sencilla ni abordable por cualquier dibujante... Y Alberto Breccia no fue un dibujante más. Su capacidad para interpretar un relato excedía los patrones comunes. Una prueba irrefutable (conservo los videos) la tuve en cierta oportunidad, en que la televisión argentina les hizo una nota a Alberto y a Ernesto Sábato. El tema era «Sobre héroes y tumbas». Breccia se ocupó de ilustrar con sus dibujos el tema que se iba desarrollando. En determinado momento se mostró en la pantalla una ilustración de la casa que había inspirado al escritor. Poco a poco el dibujo se fue fundiendo con una fotografía de la casa en cuestión... Y aquí apareció la sorpresa: ¡dibujo y foto eran exactamente iguales...! Lo curioso es que Breccia jamás tuvo acceso a la foto. Su dibujo surgió de lo que había leído en el libro de Sábato. Lo descrito ocurrió casi veinte años después de haberse publicado «Los mitos de Cthulhu», y no dejó de inquietarme el hecho, no ya de que los monstruos fuesen reales, sino la hermandad de ideas de dos creadores que jamás se habían visto. Y no me cabe la menor duda de que en cada trazo de Breccia, en cada personaje que aparece en la obra, está presente el caudal imaginativo de H. P. Lovecraft. Seguramente los imaginó así... ¿O hay algo más...?"*

¿QUIÉN TIENE MIEDO DE LAS FÁBULAS?

Alberto Breccia y Carlos Trillo llevan a cabo un operación de recuperación de las viejas fábulas infantiles. Los encontramos ya netamente compenetrados en ahondar las características plásticas, con historias como *Hansel y Gretel*, *Blancanieves*, *Caperucita Roja* o *La Bella Durmiente*.

¿QUIÉN TIENE MIEDO DE LAS FÁBULAS? puede ser vista como una serie de experimentos de aplicación de técnicas y aspectos de la pintura a la figuración de los cómics. La misma esta compuesta por varias variaciones irónicas de los cuentos clásicos como *Caperucita Roja* o *Blancanieves*, realizadas para adultos en 1979. Las historietas muestran a un Breccia con una paleta de colores muy saturada, las imágenes creadas por facetas, como lo hacían los futuristas o Feininger, el efecto logrado es festivo, como el de los papiers découpés de Matisse, con páginas legibles incluso como imágenes abstractas, elegantes y alegres relaciones de masas coloreadas. Aquí sin embargo, a diferencia de Matisse y de la pintura en general, el efecto no debe considerarse nunca como algo en sí mismo o inmediatamente comunicativo. En el cómic todo se sostiene, y la imagen es funcional a la historia, como la historia es funcional a la imagen. Este efecto jocoso y alegre está presente también en el guión de la historia, una parodia igualmente divertida de las fábulas clásicas.

Realiza *Blancanieves* Con una técnica mixta entre collage y acuarela, como una sátira del antiguo cuento para niños, como podemos apreciar en la *imagen 7.5*. La página rebosa de color y expresividad tal como se observa especialmente en la última viñeta de la misma, con un bosque muy decorativo, realizado con



Imagen 7.5
Blancaieves - Pág. 5
Comix Internacional N.º 21 - 1981

collage, mientras las figuras fueron pintadas con aguada. El tono humorístico lo encontramos en la caracterización de los personajes. Los siete enanos son representados con rostros de personalidades conocidas, como el "*Gordo y el Flaco*", "*The Yellow Kid*" o el "*Corto Maltés*", mientras que el príncipe que salva a Blancanieves es un galán tanguero de los años cincuenta. Los tonos son en algunos casos muy altos, mientras los colores contrastan en gran medida. No es intención de Breccia acercarse a imitar la naturaleza o lo que vemos. Crea para este cómic una imagen barroca, llena de objetos, texturas y formas, en muchos casos muy decorativos. Esta forma de trabajar la imagen, con acumulación de recursos, la adición de elementos y bloques expresivos distintos resulta evidente a través del paso de las viñetas coronándolo en el último cuadro. El proceso de adición continuada mantiene un clímax infantil, sin la necesidad de la repetición. Su apreciación es complicada, pues suma elementos plásticos, para que pueda ser entendida. Breccia mantiene un orden compositivo que alienta la lectura seriada.

En medio de toda esta explosión plástica encontramos una transformación icónica en el centro de la imagen. El silueteado apenas esbozado, devuelve la ilusión referencial de los personajes que contrastan con todo el contexto. La forma de encarar los paisajes y la arquitectura de los edificios nos recuerda a Feininger. Esto se puede comparar entre las *imágenes 7.6 y 7.7*, donde el facetado y la fragmentación de la imagen cumplen un rol importantísimo. Feininger era un pintor americano-alemán que tomaba como referencia el *Futurismo* y el *Cubismo*. Alberto Breccia toma estos conceptos con menor rigidez. Otra similitud es el quiebre de la unidad espacial en una imagen que se construye por trozos geometrizados del referente natural, una visión caleidoscópica opuesta al planísimo tonal en donde la información inunda los cuadros.

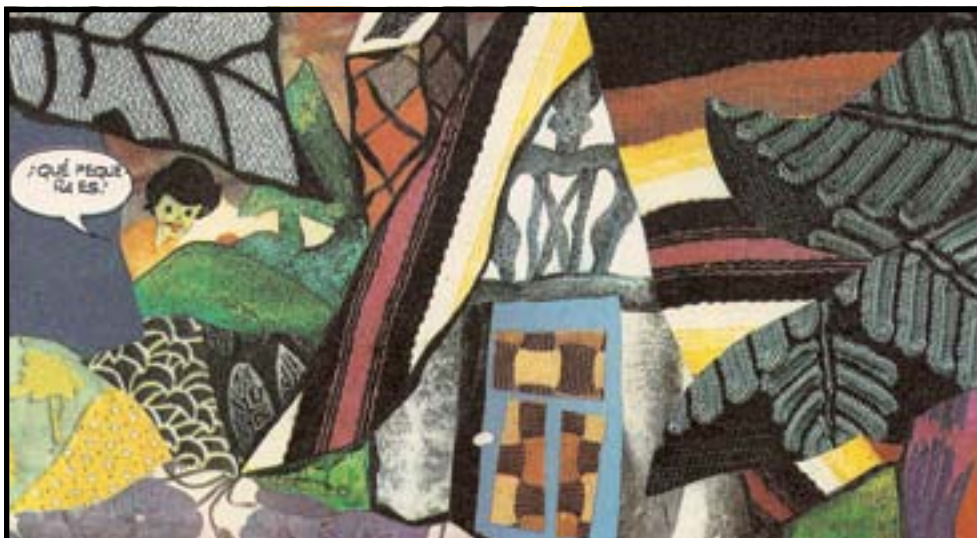


Imagen 7.6 - Blancanieves - Pág. 2 - Comix Internacional N.º 21 - 1981



Imagen 7.7 - Lyonel Feininger - Weimar superior - 1923

En *Caperucita Roja* la imagen está compuesta totalmente por el collage de hojas de color, todas cortadas con la mano, creando una línea irregular y muy expresiva. La historia original esta cambiada totalmente. Caperucita sigue llevándole a la abuela una canasta con comida, pero esta vez el lobo es reemplazado por un abusador, un chulo, quien es ajusticiado por un policía. Caperucita no vuelve a ser la misma, trabaja en un burdel y se hace llamar Argot.

Una mirada irónica de la historia en la que Trillo no busca ninguna semejanza oculta, sino que se dirige al lugar antitético de los significados opuestos. Breccia acompaña la historia con cuadros desenfadados, con abundancia de color, dirigidos habitualmente para niños, pero esta vez sin tanto contraste (*imagen 7.8*). Los contextos y las figuras son caracterizados sintéticamente, con una alteración del orden, ya usado en otras obras. Él desvió varios elementos expresivos más allá de la situación que normalmente deberían ocupar, según su orientación, como la cama donde descansa la falsa abuelita, en la viñeta tres, un boceto, en forma de negativo, ayudándose con los objetos alrededor para constituir su forma. El espectador la reconoce por la ausencia de la misma, transformándose en icónica.



Imagen 7.8 - Caperucita Roja - Pág. 3 - Comix Internacional N.º 29 - 1981

SUEÑOS PESADOS

Con este nombre la Editorial Sins Entido titula la recopilación de algunos de los cuentos cortos que adaptaron Alberto Breccia y Antonio Buscaglia, sobre diversos autores entre ellos nuevamente Lovecraft. Esta vez todos ellos realizados en colores, con toques expresionistas muy agudos. El libro está conformado por *La última visita del caballero enfermo*, de Giovanni Papini, *El anciano terrible*, de H. P. Lovecraft, *Mujima*, de Lafcadio Hearn, *El hombre y la bestia*, de R. L. Stevenson, y *La noche de Camberwell*, de Jean Ray.

Partiendo del mismo objetivo de sus adaptaciones anteriores, los autores buscan crear la atmósfera angustiosa, mediante síntesis y una forma de trabajar el acrílico totalmente pictórica. Las incógnitas y preguntas que surgen por reducción del relato y la imagen despierta la curiosidad del lector para seguir la lectura en los textos originales, pudiendo despejar dudas nacidas de la complejidad de cada obra.

Su gran pasión literaria lleva a Breccia a adaptar su obra, a los géneros fantásticos, siendo las adaptaciones mucho más que meros resúmenes de los cuentos que eligió. Podría decirse que eran notas de lectura, que agregaba preguntas e incógnitas al relato, provocando el impulso irresistible de volver a narrar, poniendo hincapié en fijar a través de las imágenes y el ritmo narrativo, el conjunto de las sensaciones que le provocó la lectura de los mismos. Los elementos que contienen las imágenes, el diseño del color, el montaje, el enfoque, todo este conjunto plástico y comunicativo podrá devolver los sentimientos y emociones que sintió Breccia al leerlos, con una determinación visual, comprometida y elegante, del que nace el profundo

deseo de transmitir a otros las emociones que él mismo disfrutó. Cada una de las viñetas contiene imágenes de gran profundidad intuitivas, con la intención de que el espectador busque nuevas interpretaciones. Las cinco historias que recoge este libro fueron muy bien seleccionadas ya que ellas tocan temas recurrentes en la obra del artista, como lo equívoco, lo doble o la íntima unión del bien y del mal.

El registro narrativo es bastante uniforme. Cada cuento posee una gama de colores diferentes, que caracteriza a cada uno con un valor retórico único. Alberto Breccia saca provecho de su sentido del ritmo a través de una magnífica estructura de maquetación, representando con las imágenes sólo lo esencial del relato. Los textos son mínimos y el color toma protagonismo marcando la tensión en el ritmo de la página. La gran mayoría de estos cómics se diferencian en gran medida del trabajo analizado anteriormente. Los colores no brindan un alto contraste, la técnica usada es únicamente acrílico u óleo, sin recurrir al collage u otra técnica. Pintada sobre cartón o papel de buen gramaje, preparado con una imprimación "Creta", con el poro abierto, para que el líquido pase fácilmente al interior, logrando que la pintura gane en densidad y textura, realizando pincelas con gran carga matérica.

Guillermo Saccomanno escribía en septiembre de 2003: *"En esos años, todavía en democracia, con Carlos Trillo habíamos recibido el pedido de reportear a Oesterheld. Lo entrevistamos durante todo un mediodía, una tarde y una noche. Poco más tarde, Oesterheld era secuestrado y "desaparecido" en un chupadero de la dictadura. También poco más tarde, el gran amigo de Breccia, el dibujante Oscar Conti (a) Oski, moría en un hospital. Breccia se sumía en el bajón. Y para aliviarlo prefería – lo deduzco ahora - reunirse con jóvenes antes que con contemporáneos. Luego de una intervención quirúrgica, sin poder salir de su casa, Breccia empezó a pintar al óleo. En*

menos de un mes juntó una gran cantidad de pinturas en las que reflejaba, con su expresionismo piadoso, viejas de confitería. Lejos de conformarse con el encierro prescripto, Breccia expandía su obra colmando de pinturas las paredes. Cabe consignarlo, este Breccia no era menos artista que el dibujante de historietas. Para Breccia no había escisión entre el dibujante de historietas, el ilustrador y el artista plástico."

En *LOS MITOS DE CTHULHU* Breccia ha introducido el informalismo como una de sus pautas de comunicación, en tanto estas adaptaciones literarias en color son más representativas, con cuerpos sugerentes y dramáticos, con una pincelada enérgica y expresiva. Se centra más en las cualidades de la pincelada, sin introducir otra técnica. Sabemos que las obras informales no suelen presentar ninguna relación con el mundo real; podría asegurarse, más abstractas que las así denominadas propiamente dichas. Son el resultado de una elaboración muy personal del artista, muy difícil de captar por parte del espectador.

El informalismo reúne a la vez diversas manifestaciones: El action-painting de Pollock es una manifestación informal cuya característica más significativa es la rapidez de ejecución. En el caso de Rothko predominaba en cambio el espacio, los grandes formatos cromáticos que dominan al espectador.

En España, en 1948 aparece en Barcelona el grupo Dau al Set, núcleo de pintores y escritores que representa una fuerte ruptura con lo que se estaba realizando en aquellos momentos en la península. Cuatro pintores formaban parte del grupo: Antoni Tàpies, Modest Cuixart, Joan Ponç y Joan- Joseph Tartas. Influenciados por el Dadaísmo y el Surrealismo, crearon era un mundo onírico, fantástico e incluso esotérico, que se traslucía tanto a sus obras, como a su revista homónima. La importancia del grupo radica en que forjaron una

serie de tendencias vanguardistas, en especial el informalismo, del que Tàpies puede considerarse el creador en Cataluña. Su informalismo es básicamente matérico, con empleo de cartón, papel, hilos, cuerdas, polvo de mármol, superficies quemadas, maderas, hierro, etc.

Paralelo al movimiento catalán se desarrolló en Madrid el grupo El Paso, creado en 1957 en torno a la figura de Antonio Saura, por José Ayllón, Rafael Canogar, Luis Feito, Juana Francés, Manolo Millares, Manuel Rivera, Pablo Serrano, Antonio Suárez, Manuel Conde y el propio Saura. El grupo fue disuelto en 1960. Este grupo de artistas aunaron sus fuerzas para obtener mejores resultados en su lucha por vigorizar el arte contemporáneo español. Manolo Millares, iniciado en el surrealismo, fue uno de los que mejor valoró las materias añadidas al marco de la obra. Telas y arpilleras cosidas o encoladas y mezcladas con pintura constituyen la mayoría de su dramática producción.

Giovanni Papino

(Florencia, 9 de enero de 1881 - id. 8 de julio de 1956). Fue un controvertido escritor italiano. Inicialmente era escéptico, posteriormente pasó a ser un fervoroso católico. Fue hijo de un modesto comerciante de muebles en Borgo degli Albizi. Lo bautizaron a escondidas para soslayar el agresivo ateísmo de su padre. Adoptó desde niño un talante escéptico, pero lleno de curiosidad por las diversas doctrinas y religiones. Una de sus ilusiones tempranas, nunca abandonada, era escribir una enciclopedia que resumiera todas las culturas. Su obra *El Diablo* fue objeto de grandes discusiones y controversias. La crítica europea considera que su mejor obra es *Gog*, una colección de relatos filosóficos, escritos en un estilo brillante y satírico. Escribió varios libros de crítica política y eclesiástica, entre los que destacan *El libro Negro* y, especialmente, *Un hombre acabado*, el que muchos consideran como su obra maestra. Su muerte, en su natal Florencia, produjo desconsuelo por doquier. Otra de sus obras "*Retratos*" que es una mezcla de recuerdos de personajes, que hoy día son reconocidos en la historia como grandes hombres, el caso de Cervantes, el Quijote, entre otros pero dándole un toque diferente enmarcado en una lírica que trasciende lo que cotidianamente vemos acerca de ellos.

En tanto, Alberto Breccia no se limitó a una sola tendencia, ni a un esquematismo de grupo. Él utilizó ésta y otras tendencias pictóricas en función de la comunicación, porque el cómic es narrativa visual por sobre todas las cosas y él trató de encontrar todas las vías posibles para llevar al espectador a sentir y reflexionar profundamente cuando vieran y leyeran una de sus obras.

En *La última visita del caballero enfermo*, una adaptación libre de la obra original de Giovanni Papini observaremos a un Breccia especialmente pictórico (*imagen 7.9*), que presenta una pincelada extremadamente matérica en cada imagen. El autor practica en paralelo durante mucho tiempo la pintura, tarda en aplicarla al cómic un tiempo considerable. En esta obra y en las que le siguen, Breccia perfecciona la retórica visual con el color, constituyendo uno de los hitos más sobresalientes en la historia del cómic.

En la colección "*La Biblioteca de Babel*", dirigida por Borges, editada por Franco María Ricci y la Librería de la Ciudad de Buenos Aires, en el volumen que le dedica a Papini, escribe el propio Borges:

"L'ultima visita del gentil uomo malato" presenta de un modo íntimo, nuevo y triste la secular sospecha de que el mundo –y en el mundo, nosotros– no es otra cosa que los sueños de un soñador secreto.

Papini realta una vieja idea y dos tratamientos diferentes, presentando a un sueño que ya conoce su triste destino: no existir. Es simplemente la proyección del sueño de otro y no quiere serlo. No desea serlo. Entonces se dedica a realizar los actos más sublimes y los más espantosos para tratar de sacar a su creador del letargo en que se halla sumido. Si el soñador se despierta, ese hombre enfermo podrá deshacerse de la humillación que le produce el no ser real, el ser, simplemente, una apariencia. Pero con gran dolor, pronto se da cuenta de que no podrá conseguir lo que se propone.



Imagen 7.9
La última visita del Caballero Enfermo - Pág. 2
1985

«Soy... nada más que la figura de un sueño... Existo porque hay alguien que me sueña y me ve obrar y vivir y moverme, y en este momento sueña que yo digo todo esto...Lo que estoy haciendo en este momento es mi última tentativa. Le digo a mi soñador que yo soy un sueño; quiero que él sueñe que sueña. Es algo que le sucede a los hombres, ¿no es verdad? ¿No ocurre, entonces, que se despiertan cuando se dan cuenta que están soñando?».

Esta angustia existencial es retratada cuadro a cuadro con un texto muy reducido dejando total protagonismo a la imagen pintada. En la *imagen 7.9* Breccia vuelve a utilizar la repetición, en un proceso de diálogo, el personaje relata directamente al espectador su historia, sus desgracias, su existencia etérea. Los dos primeros cuadros se repiten con un primer plano, su cuerpo esta sugerido, reconociéndose su rostro fantasmagórico. En el tercer cuadro se repite el ángulo frontal del encuadre, esta vez un poco más alejado, si bien no se agrega ningún nuevo elemento a la viñeta anterior. En la cuarta que se representa también en la sexta, observaremos un plano general, siempre el personaje sigue siendo amorfo, con un cuerpo que se va expandiendo por el cuadro. Sobre sus ojos Breccia colocó un rectángulo negro. Esto se suele usar en los medios gráficos para que la persona maneje su anonimato, una clara metáfora a su inexistencia.

La página cuatro de este cómic (*imagen 7.10*) está compuesta por cuatro cuadros, el primero apaisado con un gran plano general. Un paisaje desolador,

4 - Edvard Munch: Nacido en Loeiten, Noruega, el 12 de diciembre de 1863, en un ambiente infeliz y puritano, su infancia transcurrió de forma trágica, marcada por la muerte de su madre y de su hermana víctimas de la tuberculosis, y al lado de su padre médico. Munch comenzó a pintar a la edad de 17 años. Una beca estatal, concedida en 1885, le permitió proseguir sus estudios durante un breve periodo de tiempo en París, donde estudió a los antiguos maestros, a los impresionistas. Veinte años después, en las ciudades de París y Berlín, Munch desarrolló la mayor parte de su producción artística. Tras una primera influencia de la pintura impresionista y postimpresionista, derivó hacia un estilo mucho más personal, obsesivamente apegado a la representación de imágenes relacionadas con la enfermedad y la muerte. Inspirado por los dramas de su compatriota Henrik Ibsen, inició una intensa y angustiada búsqueda ahondando en los dramas de la psique. En sus obras se combina con una inédita eficacia un dibujo cerrado, ondulado, con un color irreal, vivaz y forzado, pero tremendamente expresivo. La tensión de estas obras alcanza su punto culminante en el cuadro titulado El grito. Los diez años siguientes desde 1898 fueron agotadores para Munch, con constantes viajes por Alemania, Noruega, Francia e Italia. En 1908 su estado de ansiedad alcanzó tal magnitud que hubo de ser hospitalizado. En 1909 regresó a Noruega. En 1916 se refugió en la soledad de un fiordo noruego, Ekely, cerca de Oslo, donde permaneció hasta su muerte.

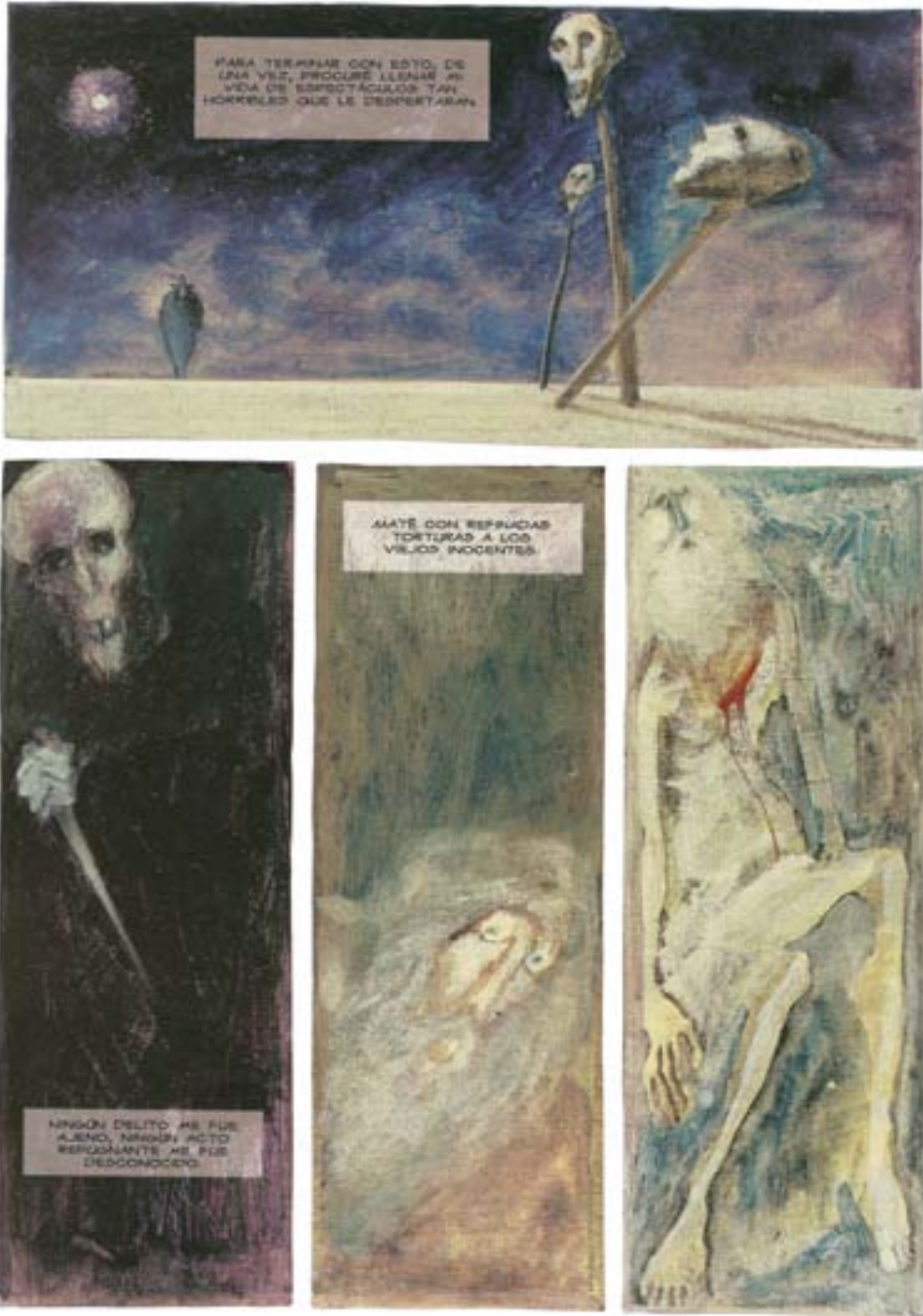


Imagen 7.10
La última visita del Caballero Enfermo - Pág. 4
1985

metáfora de la muerte que recorre la acción de estas viñetas. El sueño empuñando un cuchillo, desolado por lo que tiene que hacer.

Edvard Munch brinda un clima parecido en su pintura "*El grito*" (imagen 7.11). Expresa una desesperación total; todos los elementos refuerzan esa desesperación. La figura humana carece de sustancia, se dobla y se agita bajo la presión de sus emociones. Las sinuosas formas del cielo y del agua, la marcada diagonal del puente dirigen la mirada hacia la boca, abierta en un grito. En el puente hay otras personas; sin embargo el ambiente es de un terrorífico aislamiento. El grito expresa que no hay escapatoria para la existencia, que solo cuenta el insoportable dolor que esta produce. No hay descanso en el cuadro para la mirada, el fondo entero está agitado. La fuerza de las líneas y ritmos marcados y la agitación en el tratamiento de los colores ponen de manifiesto la emoción del artista. Munch obsesionado por la muerte, nos muestra un estado aparentemente peor que ella.

El parentesco de los temas une expresivamente la forma de encarar ambas obras, con una pincelada tensa, adoptando como tema estados mentales, representados con tanta fuerza que la apariencia normal de las cosas queda distorsionada. Breccia puso al descubierto una amplia desesperación humana que nadie había expresado anteriormente en el cómic.

Los tonos contradictorios, grotescos y morales que asume *El hombre y la Bestia*, adaptación libre de Robert Louis Balfour Stevenson resaltan con una gama de colores más vivos y contrastados en esta historia. Manteniendo la pincelada desenvuelta, con un estilo logrado en la forma de encarar la imagen y en algunos casos hasta manierístico, Breccia logra crear en solo catorce páginas la historia de Doctor Jekyll y Mr. Hyde. La narrativa visual se condice con lo trepidante del relato, con vibrantes colores y una pincelada llena de materia.

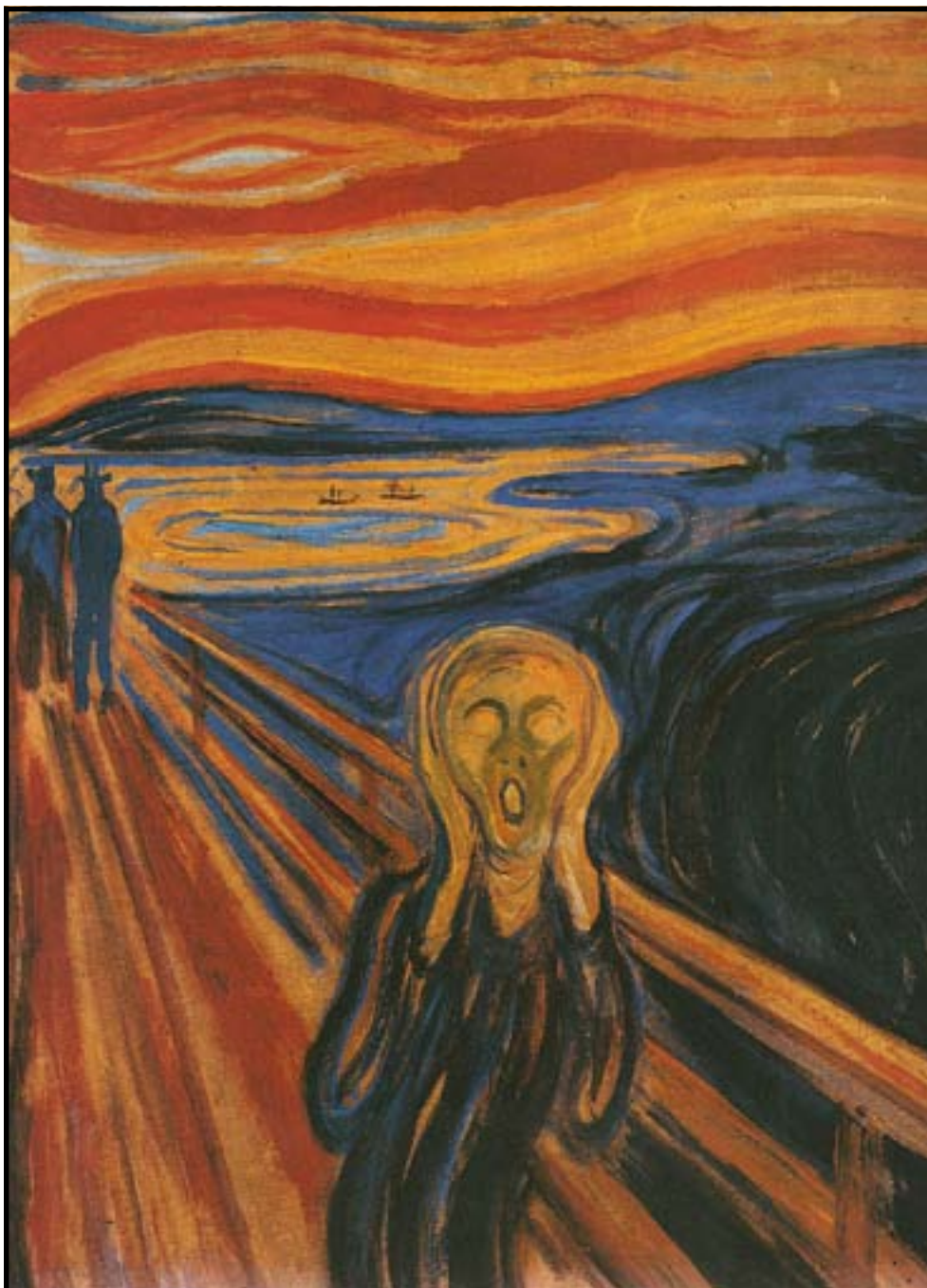


Imagen 7.11
Edvard Much - El Grito
1893

La escritura dinámica y exacta de Stevenson, puesta al servicio de una imaginación interesada por aquello que en esos tiempos la literatura de su época solía esquivar, criticando a la civilización industrial, burlándose del progresismo y el racionalismo, utilizando “lo fantástico” como herramienta creativa. Baja a profundidades temáticas a las que muy pocos realizadores del cómic se atrevieron: el pecado, la culpa, la redención, la dualidad del ser. Y así consigue asomarse a la miseria y a las grandezas humanas, para mostrar la verdadera cara del hombre, que tantos rasgos tiene de bestia.

Esta dualidad, del bien y del mal, que tanto atrae a Breccia, es enriquecida con tintes propios resueltos en la conclusión de la historieta. Respetando el texto original, el autor da un giro brusco visual, Mr. Enfield amigo de Dr. Jekyll y representante de la conciencia, de la moral y nivel social en esta historia, se dirige luego de encontrar muerto a su amigo, Dr. Jekyll, a un burdel (*imagen* 7.12). La doble moral que se desarrolla

Robert Louis Balfour Stevenson

Nació el 13 de noviembre de 1850 en Edimburgo. Hijo de un ingeniero, estudió también esta profesión y más tarde leyes en la universidad de su ciudad natal. Desde su niñez, sin embargo, siempre había sentido una especial inclinación hacia la literatura. Enfermo de tuberculosis, se vio obligado a viajar continuamente en busca de climas apropiados a su delicado estado de salud. Sus primeros libros son descripciones de algunos de estos viajes. La popularidad de Stevenson se basó fundamentalmente en los emocionantes argumentos de sus novelas fantásticas y de aventuras. La isla del tesoro (1883), en la alegoría moral en forma de historia de misterio El extraño caso del doctor Jeckyll y mister Hyde (1886), los dos extremos, el bien y el mal, se unen en una sola persona. La inconclusa Weir of Herminston (1896) está considerada como su obra maestra, pues los fragmentos que se conservan contienen algunos de los más bellos pasajes de la prosa escocesa moderna. El proceso de realización del héroe, posible a través de la superación de pruebas y dificultades, permite vincular la novela de aventuras con la estructura tradicional de la épica.



en la historia escrita por Stevenson es reforzada por Breccia, esta vez sin colaboración de Norberto Buscaglia.

Oesterheld y Breccia tuvieron siempre la intención de que la historieta cumpliera una función introductoria a la lectura posterior de libros. Esta idea la vemos florecer en varias obras del artista rioplatense, especialmente las relacionadas con adaptaciones literarias. El misterio que crea Alberto Breccia alrededor de "*Mujima*" en uno de sus pocos cómics sin ningún tipo de texto, solo narración visual, lleva al espectador inexorablemente a leer el texto original de Lafcadio Hearn.

Un cómic realizado en cinco páginas de trepidante acción y gesticulación. En las páginas dos y tres (*imágenes 7.13 y 7.14*) el protagonista se acerca a su mujer, quien deprimida muestra su falta de rostro. Toda la tensión pasa por el rostro del hombre, la gesticulación de la mujer es corpórea, sentada sobre una piedra, toda encorvada, tapándose el rostro. La secuencia comienza con una toma panorámica en la única viñeta de la primera fila, donde el protagonista se acerca a la mujer. La segunda tira de cuadros esta compuesta por tres viñetas. El hombre trata de hablar con la mujer, como no le responde la toma del hombro, y en el tercer cuadro la cámara toma un primer plano. Este primer plano, lleno de textura, revela la técnica al óleo utilizada para esta obra, donde predominan especialmente los azules y tierras dentro de la gama cromática. La mujer se tapa su rostro con la mano, no quiere ser vista por el protagonista, hasta que deja caer la mano en el cuarto cuadro de la primera línea de la *imagen 7.14*. Nuevamente un primer plano del protagonista, esta vez horrorizado; la cámara retrocede en las dos viñetas siguientes, mostrando la fuga del hombre.

Este cómic lleno de misterios nos abre más preguntas que certezas: quién es el protagonista, la anciana que le da la información de donde esta la mujer que él busca, porqué no tiene rostro. Para resolverlo habrá que leer el cuento cerrando el círculo que crea Breccia.



Imagen 7.13
Mujima - Pág. 2
1985



Imagen 7.14
Mujima - Pág. 3
1985

La última visita del caballero enfermo y La noche de Camberwell fueron publicadas por primera vez junto a *“La máscara de la muerte roja”* y *“El gato negro”* de E. A. Poe, en una magnífica y respetuosa edición realizada por Editiemme, en Milán, en 1985. Una tirada de 520 ejemplares numerados y firmados por Alberto Breccia, acompañados por litografías hechas especialmente para tal ocasión por el autor.

Esta edición marca un punto de inflexión muy importante en la historia de la historieta. Darío Mogno, editor responsable de Editiemme, con su aguda percepción, se dio cuenta del cambio. Un cambio por cierto ya preanunciado en otras obras de Alberto Breccia.

Buscaglia comentaba sobre estas obras: *“La historieta, (fumetti, cómics o como quiera llamársele) había ingresado a la adultez de la mano de un maestro. Un maestro a quien le disgustaba mucho que le llamaran artista. Prefería definirse como un laburante, argot de origen italiano con el cual los argentinos definimos a un trabajador. Una definición que, creo, era una manifestación suya destinada a desacralizar, sin partidismos políticos, el concepto que la burguesía tiene acerca del arte. El arte también es un trabajo y bastante complicado por cierto. Picasso decía que el arte es un 10% de inspiración y 90% de transpiración, y esto Alberto Breccia lo aplicaba disciplinadamente a todo lo que encaraba, sin importarle qué opinaban los demás o el establishment con el cual jamás se llevó bien. Y tenía razón...”*

DRÁCULA, DRACUL, VLAD, BAH...

El Conde transilvano es aquí una criatura patética, un monstruo casi entrañable, capaz de succionar la alcoholizada sangre de Poe, perder la dentadura en el cuello de sus víctimas o donar su propia hemoglobina a su cadavérica amada. La obra consta de cinco historias: *La última noche de Carnaval*, *Las latitudes de los caminos no molestan*, *Un tierno y desolado corazón*, *Ya no soy una leyenda y Poe? ... Puaf!*, en las cuales desarrolla distintos temas que le preocupan e interesan.

Toda la obra no es dinámica solamente por el color, sino también por una dirección general que Alberto Breccia le dió de avance de izquierda a derecha. No hay ninguna línea estática, todo se está moviendo, el trazo no es nunca recto. Y a eso le opone un color sordo, los contornos delinean muy rica en la variedad pero siempre en negro, quiere decir que encierra los campos de color muy modulados con líneas muy fuertes, una construcción del trazo que nos recuerda a los expresionistas. Los colores son más bien uniformes pero la tensión de las imágenes las da la dirección que da la línea y la forma.

La tensión no deviene del color, sino del uso extremo del valor, marcada por zonas muy oscuras contrastadas por valores muy altos.

En el primer episodio, de *La última noche de Carnaval*, el Conde Drácula es castigado por el hombre de acero, Superman, quien es a su vez derrotado por la doncella rescatada. La técnica que utiliza en este y los demás episodios es el acrílico, con figuras claramente reconocibles, donde la caricatura predomina en todos los personajes. El desafío más grande que toma en este trabajo, es realizar un cómic sin diálogos, ni voz en off. Todo es descrito por imagen. El lenguaje corporal es muy destacado, como la secuencia paso a paso de la

historia, sin dar grandes saltos en el tiempo. Maneja los códigos y expresiones de una antigua película muda. Transpone los recursos narrativos del cine mudo de los años 20 a la historieta. Breccia quería dar a sus cómics el aspecto de un cuento clásico moderno, para lo que buscó un recurso simple pero efectivo: la historieta muda, lo que le obliga a multiplicar la expresividad de sus personajes pero también a jugar con la estructura narrativa, optando por la utilizada en el "slapstick", gags simples, sencillos e ingenuos, de clara vocación infantil, pero que contrastaban profundamente con un personaje tan oscuro como el Conde Drácula.

El resultado es impresionante, cuadrando historias de arrebatadora ingenuidad que consiguen hacer olvidar la crueldad del personaje para rebautizarlo como un icono tierno y por el que nos compadecemos. El amor, la invasión de las costumbres americanas (representadas en Superman) o incluso un dolor de muelas son diferentes excusas para acercarnos a este nuevo personaje de triste figura, con el que simpatizamos a partir de la primera viñeta.

Como vemos en la *imagen 7.15*, Superman llega rompiendo la pared de una casa, acto innecesario, resaltando la violencia gratuita que despiden los cómics americanos, la gente a su alrededor parece tener tanto miedo de él como del Conde Drácula. En el siguiente cuadro el superhéroe se enfrenta al villano y es separado de la doncella en el cuadro siguiente. Se puede destacar en esta historieta los cuadros con grandes dimensiones, en este caso solo tres en una página, destacando la gestualidad y los movimientos en cada imagen.

Si bien Superman es representado con una gran semejanza, sabemos que el escudo en el pecho lo identifica. La carencia de este importantísimo símbolo no fue por un olvido del autor, sino que fue censurado en todas las reediciones hechas de esta colección. Solamente en su primera aparición en Comix Internacional, publicada en el número 45 en 1984, podremos ver la obra completa (*imagen 7.16*).



Imagen 7.15 - Drácula, Dracul, Vlad, bah... - Pág. 6 - Les Humanoides Associés - 1983



Imagen 7.16 - Drácula, Dracul, Vlad, bah... - Pág. 6 - Comix Internacional N.º 45 - 1983

En *Las latitudes de los caminos no molestan* relata una historia graciosa y divertida, donde el Conde se dirige al dentista. Como vemos en la primera viñeta el carruaje de Drácula llegando al pueblo (*imagen 7.17*). Para representar el miedo que produce su presencia, Breccia coloca personajes que salen de todos lados, mirando al vampiro en el centro. En el segundo cuadro identificamos que llega al dentista por el molar enorme que cuelga encima de la puerta. A continuación el ayudante del médico lo hace entrar, esperándolo en el último encuadre el dentista. El doctor no demuestra miedo, sino por el contrario lo recibe con cortesía y amabilidad. Cada uno de los cuadros representa un espacio en el tiempo totalmente marcado, donde la gestualidad abunda y algunos signos nos ayudan a ubicarnos en la situación. Breccia generó el espacio con recursos relacionados con la visión, disminuyendo las cosas cuando se aleja, superponiéndolas o escalonándolas. Otra forma de crear espacio es lo oscuro adelante y lo claro atrás, invirtiendo el orden natural.

La última historia nos introducirá en el siguiente capítulo, en *Ya no soy una leyenda*, Breccia denuncia lo sucedido en la última dictadura militar argentina, donde realizó una pequeña, pero muy cruda descripción de los horrores y diferencias sociales que sucedieron en el proceso militar argentino. El salvajismo es tan grande, que el mismísimo Príncipe de las Tinieblas, se horroriza de los acontecimientos provocados por los militares, llevándolo a huir a la iglesia que el tanto detesta.

Alberto Breccia fue un hombre muy comprometido con sus ideales y a pesar de las amenazas nunca se marchó de la Argentina. Valiéndose de un personaje siniestro como Drácula, el autor, pudo describir hechos tan atroces como el hambre que empezó a inundar el país, la falta de libre expresión, la represión brutal, las torturas y el posterior asesinato de los desaparecidos y la lujuria de los acomodados por el régimen. El horror base, el barroco y el



Imagen 7.17 - Drácula, Dracul, Vlad, bah... - Pág. 4 - Comix Internacional N.º 48 - 1983

expresionismo, usando el caos. Crea angustia eliminando cualquier generador de espacio como vemos en la *imagen 7.18*. Trabajando con la acumulación, la imagen atosiga, se desmorona, agobia y aplasta al espectador. Con un manejo formal y tonal, porque las figuras están muy bien definidas pero también los colores son muy determinantes, hay un contraste muy desabrido entre los negros y blancos. Utiliza elementos del arte conceptual, es decir que a la imagen le agrega la significación del texto comprensible. La palabra paz es un grafismo y un mensaje, es un doble mensaje. Un ejército de palabra paz y un ejército oponiéndose de militares. Esta figuración manifiesta de elementos, con un color a templado, lo que produce la angustia. Utilización del descontrol espacial porque genera la idea del caos de la historia a través de los elementos visuales descompuestos. La imagen trastoca los generadores lógicos del espectador, rompiendo los conceptos básicos de espacio con el amontonamiento, haciéndola parecer ilógica.

En la *imagen 7.19* observamos una página compuesta por tres viñetas, donde Drácula observa los horrores de la tortura. La primera viñeta realizada con un plano general de una ciudad vacía y descascarada. La forma de encarar la fisonomía del personaje es sintética, con un gran macizo negro, el rostro es lo único que nos ofrece con detalle. En su paseo por la ciudad, el protagonista observa por una ventana tapiada y rota lo que acontece en el interior de la vivienda. Los militares representados como seres grotescos y monstruosos, con rostros iguales, torturan con saña y un placer retorcido a los supuestos subversivos. En la calavera que esta más cerca de la cámara tiene colgada una etiqueta "Boleta 1038" describiendo la cantidad de asesinados hasta el momento en ese lugar. También representa el valor que daba ese tipo de individuos a la gente, era solo un número en su lista. Las casas que se desmoronan que se aplastan, generan el drama, un generador de angustia



Imagen 7.18 - Drácula, Dracul, Vlad, bah... - Pág. 2 - Comix Internacional N.º 52 - 1983



Imagen 7.19 - Drácula, Dracul, Vlad, bah... - Pág. 5 - Comix Internacional N.º 52 - 1983

muy grande, todo lo natural que vemos se desmorona, se cae. El ascendente de los tonos rojos saturados, compuesto por un carmín en estado puro, que contienen el peso y la tensión, las figuras arman un esquema dinámico opuesto a un color muy pesado en los contrastes y los claroscuros.

La *imagen 7.20* muestra uno de los bocetos para esta serie, que corresponde a la *imagen 7.18* ya terminada. Fue realizada por Breccia en bolígrafo. A pesar de que es un boceto rápido, la estructura de las viñetas se mantiene con pocas variaciones. Los personajes también son respetados, sus caracterizaciones sufren pocos cambios con la página terminada.

Drácula, Dracul, Vlad, bah... se publicó por primera vez en Comix Internacional en España en 1983, siendo recopilada años después, en 1993, por la editorial Les Humanoïdes Associés en Francia. En el 2006 la serie fue reimpressa por Sins Entido en España.

Los trabajos en color son un pequeño paréntesis en su larga trayectoria en blanco y negro. Aunque no es su costumbre trabajar con gran variación de tonalidades de color, Breccia logra unos climas adecuados y equilibrados para los temas y ambientes que quiere narrar. "Drácula, Dracul, Vladl, bah..." es un perfecta muestra del poder de comunicación de la imagen, sin otra ayuda que su propia retórica.

Con estos trabajos Alberto Breccia buscó una libertad expresiva, en la historieta valiéndose de la pintura. Estas obras son testimonio de un gran conocimiento de los resortes pictóricos y visuales, llevando a sus historietas a otro nivel retórico. Breccia cada vez más entusiasmado con la pintura no va a dejar el grafismo de la historieta, sino que va a sumar. Informa la imagen



Imagen 7.20 - Drácula, Dracul, Vlad, bah... - Boceto - 1983

a través de la pintura, usando unos recursos visuales muy complejos, que le son permitidos por la gran libertad que da este lenguaje gráfico. Él esta mostrando una dialéctica, una luz interna, el valor de su ideario.





Política A

CAPÍTU

8

POLÍTICA ACTIVA

Alberto Breccia logró transmitir en su obra varios de sus ideales morales, sentimentales y políticos. Si bien en los años sesenta afloró su desesperanza, tristeza y agobio por la enfermedad y pérdida de su mujer, en los años setenta, su obra comunicaba un ambiente gris y poco alentador. Podríamos en realidad decir que generalmente su obra no poseía tintes políticos abiertamente marcados, ya que los temas literarios y las historias que elegía estaban más bien asociados con el miedo y el terror. Este género era el favorito del artista, pero al analizar las imágenes, la forma de dibujarlas y pintarlas, descubrimos que el miedo y el terror coinciden justamente con el ambiente que se respiraba en esta década en Argentina. Un miedo abstracto, donde los sucesos aplastaban psicológicamente a las personas.



Imagen 8.1
Evita - Pág. 1
1970

Alberto Breccia creció en un país políticamente inestable. Cinco golpes de estado tuvieron lugar desde la instauración de la democracia con voto universal en 1916 hasta 1983 cuando concluyó el último y más cruel gobierno de facto que sufrió este país. Los breves y esporádicos lapsos que la República Argentina vivió en "democracia", no fueron precisamente tiempos de tolerancia, ya que la censura partidaria y de ideologías así como también la violencia siempre estuvieron presentes.

En alguna oportunidad rompió su discreción en la forma de encarar su obra, como en el caso del cómic *EL CHE*, con guión de Oesterheld y trabajada en conjunto con su hijo en la parte gráfica. Una obra en blanco y negro, donde advertimos que el trabajo de Enrique se destaca sobre el de su padre. Alberto Breccia no demostró un gran compromiso con este proyecto, con intervenciones que se limitan a la ilustración y caracterización de los personajes, mientras que Enrique enriqueció la obra con una retórica dinámica, y un estilo osado y vanguardista.

Sin embargo, este trabajo provocó una oleada de opinión en el país, durante el gobierno militar del General Onganía, e incluso el diario *LA NACIÓN*¹ – tradicional diario argentino- publicó una editorial vapuleando y cuestionando la obra.

Asimismo en esta época, por motivos comerciales aceptó ilustrar la vida de Evita Perón sin aportar algún valor plástico. Simplemente ilustra cada uno

1 - **Diario La Nación:** A su primer director y fundador lo sucedieron sus hijos, Bartolomé Mitre y Vedia y Emilio Mitre. Este último creó S.A. La Nación en 1909, la cual sigue siendo la sociedad propietaria del diario. Entre 1909 y 1912 los co-directores fueron los nietos del fundador, Luis y Jorge. Luego el primero presidiría el directorio, y el segundo sería director periodístico. En 1932 Luis Mitre asume ambas funciones, que mantiene hasta su muerte en 1950. Desde entonces hasta su muerte en 1982 el diario sería conducido por Bartolomé Mitre, bisnieto del fundador, y desde 1982 hasta el presente (2007) por Bartolomé Mitre, tataranietao del fundador. Es visto por lo general como uno de los diarios argentinos más prestigiosos y con mayor trayectoria, que ha sabido tener una continuidad en su estilo y orientación a lo largo del tiempo. En enero de 2007 conmemoró sus 137 años de publicación. Actualmente es el segundo diario en cantidad de circulación en Argentina, detrás de Clarín. De tendencia tradicionalmente conservadora, ha solido ser vía de expresión de sectores afines a la Iglesia Católica, a las Fuerzas Armadas y a los productores agropecuarios de la Argentina. Sin embargo, por sus columnas y notas de opinión han pasado personalidades de los más variados colores políticos.

de los pasajes del guión y a Juan Domingo Perón y a Evita con una técnica depurada y clásica, casi fotográfica.

Hacia el final de la dictadura militar, se embarcó en un proyecto escrito por Juan Sasturain, *PERRAMUS*. Los artistas plantearon la obra como un trabajo comercial, con la idea de plasmar la situación política y social de América Latina, poniendo énfasis en el estado moral y psicológico de la gente común, supuestamente la más afectada por el "terror de estado" impartida por los militares.

La intención de este capítulo es hacer el análisis y descripción de *PERRAMUS*, la más extensa obra de toda la carrera del artista, ya que consta de aproximadamente cuatrocientas páginas. Aunque primeramente comentaré sobre *EL CHE* y *DIBUJAR O NO*, esta última también escrito por Juan Sasturain y trabajado en color.

La introducción de temas políticos en los trabajos de Breccia no siempre fueron encarados de la misma manera. Mientras que *EL CHE* se caracterizó por una imagen realista, marcando el dramatismo en cada claroscuro, *DIBUJAR O NO* presentó una imagen mucho más caricaturesca, para exagerar y gesticulizar irónicamente una historia dramática. El uso de la caricatura para tratar temas políticos ya poseía antecedentes de más de ciento cincuenta años atrás, comenzando con Honoré Daumier² quien fue reconocido universalmente como el primer caricaturista político. Su producción pictórica y escultórica quedó relegada ante el tan notable lugar adquirido en la historia del arte con sus dibujos. La caricatura, "género singular", como lo denomina Baudelaire, se convirtió para H. Daumier en su verdadera profesión. Resultado de una interesante coincidencia entre el auge de la litografía, la difusión de la caricatura y la situación política de los franceses cuando llegaba al poder el Rey Luis Felipe de Orleans.



Imagen 8.2
Daumier

Charles Philipon era un republicano, editor, caricaturista y litógrafo. Fundó el 4 de noviembre de 1830 un periódico satírico “La Caricature”, tres meses después de haber sido proclamado rey Luis Felipe I y “Le Charivari”, otro periódico, el más longevo de ellos, fundado el 1^a de diciembre de 1832.

2 - Honoré Daumier: Daumier nació en Marsella y de niño se trasladó con su familia a París. Trabajó en un tribunal de justicia y en una librería, y después estudió dibujo y pintura. Comenzó su carrera artística dibujando para anuncios publicitarios. Fue empleado de la revista cómica La Caricature y adquirió fama por sus litografías de descarnada sátira política. Una de esas caricaturas, publicada en 1832, mostraba al rey, Luis Felipe I de Orleans, como Gargantúa (el gigante legendario de la obra de François Rabelais), lo que le valió a Daumier seis meses de cárcel. Más tarde satirizó a la sociedad burguesa en una serie de litografías publicadas en el periódico Le charivari y volvió a la sátira política durante la Revolución de 1848. Las esculturas de escayola (yeso) y bronce que hizo para utilizar como modelos de sus dibujos de diferentes personas son muy valoradas por coleccionistas y galerías. Daumier fue un dibujante de gran talento y muy prolífico, ya que realizó alrededor de 4000 litografías, 300 dibujos y 200 pinturas. Entre sus principales obras, no fechadas, se incluyen La república, Los ladrones y el asno (Louvre, París) y El levantamiento (Colección Phillips, Washington). Daumier tuvo un gran número de imitadores, pero ninguno de ellos alcanzó la profundidad y agudeza de su estilo.

Honoré Daumier colaboró con el primero con 192 caricaturas, y con 3.382 de las 3.958 caricaturas del segundo que aparecen en el catálogo razonado de su obra litográfica.

El subtítulo de "La Caricature" decía que era un periódico "moral, religioso, literario y escénico". Con el paso del tiempo la palabra "religioso" fue sustituida por "político", y pasó a ser considerado por los historiadores de la gráfica crítica como "el primer hebdomadario 'político-satírico' en el sentido moderno del término: aparece regularmente, fue independiente, dotado de una redacción estable, y claramente orientada; podríamos decir que llega a ser el teatro de las 'guerras de Philipon contra Philippe'.

En un principio H. Daumier, comenzó siendo un joven dibujante desconocido, que al cabo de poco tiempo se convirtió en constante colaborador de los periódicos y terminó siendo el más famoso. Sus escenas lúgubres y dramáticas representaban a obreros muertos en habitaciones o a prisioneros encadenados en celdas, y las elaboraba de manera tan cruda que recuerdan a Goya. El Rey aparece desentendido, no le importa la suerte de su pueblo. La libertad fue la protagonista en muchas de sus caricaturas; el hombre está amordazado ante las órdenes de la autoridad.

Con él la caricatura tomó un nivel serio y cuando el artista demostraba buen poder de síntesis, lograba transmitir con una sola imagen conceptos complejísimos de ser descritos en palabras.

En la Argentina la caricatura tuvo y tiene una gran relevancia asociada a la crítica política, y Alberto Breccia aprovechó este género para alivianar en muchos casos los dramas que él ilustraba.

ENTREVISTAS

Abriré un breve paréntesis dentro del análisis de las obras políticas de Alberto Breccia para introducir dos pequeñas entrevistas realizadas a dos de sus alumnos, actualmente reconocidos dibujantes de cómics, para poder entender un poco más lo que hizo destacable la obra del artista uruguayo. Los dos dibujantes respondieron las mismas preguntas por lo que mostraremos las similitudes y diferencias en la valoración de cada uno sobre la obra de Breccia.

Para esto comenzaremos con Lito Fernández, para luego continuar con Domingo Mandrafina.

Lito Fernández³

C. Fellingner: ¿Cuál fue o fueron las virtudes más grandes de Alberto Breccia?

L. Fernández: Su ética, profesionalidad y respeto con su profesión y sus alumnos.

C.F.: ¿Qué técnicas recuerda de su trabajo, y cuáles son las que más le sorprendieron?

L. F.: La utilización de detergente, la hoja de afeitar o los palitos afilados son

algunas de las técnicas que me sorprendieron.

C. F.: ¿Qué obra influyó más en su trabajo?

L. F.: Contaba que lo más sorprendente fue ver a Ángel Borisoff usar el pincel, pues el rellenaba los negros con plumin (al comienzo de su carrera). También la obra de José Luis Salinas, Frank Robbins, El Greco y Rembrandt.

C. F.: ¿Por qué cree que Alberto Breccia no se dedicó a la pintura, sabiendo él que tendría mucha más aceptación y reconocimiento en su trabajo como obra artística?

L. F.: El pintó siempre, pero no mostraba, salvo en aquella muestra del Palace de Glace (postmortem) donde su viuda, supongo, mostró varios de su cuadro. El pintaba uno por día como disciplina pictórica, en pequeños formatos.

C. F.: ¿Quién o quienes han seguido para usted el camino plástico y de ruptura en el cómic que abrió Alberto Breccia?

L. F.: Sin duda alguna Enrique Breccia, su hijo, reconocido mundialmente por su obra pictórica e historietística, discípulo del mismo maestro que su padre, el pintor, escenógrafo y escultor: Urruchua.

3 - **Lito Fernández:** Ángel Alberto Fernández (Buenos Aires, 1941) , más conocido como Lito Fernández, es un dibujante de historietas argentino. Publicó su primer trabajo en la revista Día D, con guión propio. Colaboró luego en Hora Cero y otras publicaciones de la Editorial Frontera. Hugo Pratt lo convocó en 1963 para dibujar Misterix. Dibujó luego personajes e historietas sueltas para la Editorial Columba; el más destacado, Dennis Martin, con guión de Robin Wood. En 1971 crea Long Lester para el suplemento Mac Perro, de la revista Billiken. En 1974, tras colaborar brevemente con la revista Turay, comienza a dibujar Precinto 56, con guión de Eugenio Zapietro, para la revista Skorpio, de la Editorial Récord. Al ser publicado en Italia, adquiere reconocimiento internacional. Actualmente su producción se orienta en su totalidad hacia el mercado exterior.

Domingo Mandrafina⁴

C. Fellingner: ¿Cuál fue o fueron las virtudes más grandes de Alberto Breccia?

D. Mandrafina: La búsqueda constante de nuevas formas expresivas, tanto en el relato como en el dibujo, sin alterar la esencia de la historieta. Y además, como maestro tenía una extraordinaria capacidad para transmitir conceptos.

C.F.: ¿Qué técnicas recuerda de su trabajo, y cuáles son las que más le sorprendieron?

D. M.: La primera vez que ví originales suyos fueron los de Mort Cinder, y nada me pudo sorprender más. Lo que realizó a partir de allí fue una constante exploración y si tengo que elegir algo de todo eso me quedo con las adaptaciones de la obra de Lovecraft. En ellas usó técnicas de grabado, monocopia, lápiz, aguada, etc.

C. F.: ¿Qué obra influyó más en su trabajo?

D. M.: Sin duda, Mort Cinder. Aunque estudié mucho su trabajo en Sherlock Time cuando comencé mi camino profesional como historietista. Especialmente el concepto para encarar el relato, ambientarlo, darle clima y, en cuanto al dibujo, su técnica de pincel.

C. F.: ¿Por qué cree que Alberto Breccia no se dedicó a la pintura, sabiendo él que tendría mucha más aceptación y reconocimiento en su trabajo como obra artística?

D. M.: No sé si estuvo en sus planes dedicarse a la pintura abandonando la historieta. De lo que estoy seguro es que encontró en la historieta su medio de expresión, y le amplió el horizonte artístico al género.

C.F.: ¿Quién o quienes han seguido para usted el camino plástico y de ruptura en el cómic que abrió Alberto Breccia?

D. M.: Para mí el término "plástico" no va de la mano de la historieta. Es un género narrativo que tiene más contacto, en todo caso, con el cine e incluso con la literatura que con la pintura. Desde ese punto de vista, entre los que trabajaron con la libertad de hacer con la historieta cosas que antes de Breccia no se imaginaba, me gustan José Muñoz, Enrique Breccia, Mike Mignola.

4 - Domingo Mandrafina: Nació en Buenos Aires, en noviembre de 1947. En 1971 comenzó su larga relación con Editorial Columba: primero dibujando pequeñas historias unitarias para la revista Intervalo, luego realizando adaptaciones de películas en historieta y, ya en colaboración con el guionista Robin Wood, en 1978 empezó con la serie "Savarese", historieta sobre gánsters que fue el despegue popular del dibujante. Al mismo tiempo que trabajaba para Columba, Mandrafina colaboraba con la revista Skorpio (Ediciones Record), dibujando unitarios policiales con guiones de Ray Collins. En esa misma publicación, nació otra de sus creaciones, "El Condenado", escrita por Guillermo Saccomanno. Hacia fines de los años '70, Mandrafina comenzó una larga dupla con el guionista Carlos Trillo, realizando "historias mudas" para la revista Superhumor de Ediciones de la Urraca. Publicado en casi todas las revistas de historietas nacionales de los últimos 20 años, Mandrafina no solo es un autor reconocido en su país, también su trabajo recibe halagos y distinciones en Italia, Francia, España y otros lares. En la actualidad, puede leerse su nueva historieta "El conejo de Alicia" en la revista Fierro (con guiones de Trillo y Eduardo Maicas, una sátira al cuento de Lewis Carroll), publicación que edita mensualmente el periódico Página 12 de Buenos Aires.

EL CHE

A finales de los años setenta, Héctor Oesterheld comenzó un proyecto personal para llevar a la historieta la biografía de personajes relevantes de la historia argentina. Marcando una clara tendencia política, su primera personalidad fue el "Che" Guevara, recientemente muerto en la selva boliviana. Los que llevaron el guión a imágenes fueron Alberto Breccia y su hijo Enrique, primer trabajo del joven artista en la historieta.

La obra esta dividida en dos partes: una descriptiva, realizada por Alberto Breccia, donde se narra brevemente los momentos más relevantes de la vida del "Che", la otra dibujada por Enrique Breccia, donde se exponen los últimos días de vida del líder guerrillero en la selva boliviana.

Llama la atención lo realizado por Enrique, que supera en calidad con creces a lo realizado por su padre; mucho más comprometido en lo plástico, en lo expresivo, valiéndose de numerosos recursos y misterios visuales.

Juan Sasturain comentaba al respecto:

"En el caso del Che, es un buen trabajo pero rutinario, el trabajo de ruptura es el de Enrique, visto como esta armado el guión del Che, es la alternancia de las escenas finales de su muerte, con la recopilación de su vida, lo dramático, lo poderoso esta en el relato de Enrique, Alberto tiene un segundo plano de ilustración, donde hay que meter la información, donde tiene que aparecer un Fidel Castro que se parezca, un Che en las conferencias, mientras Enrique puede contar dramáticamente el desenlace. Es un laburo en el cual él tiene un compromiso mínimo, y el siempre lo dijo".

En tanto Enrique Breccia comentaba al respecto:

“Mi primer contacto con el mundo del cómic fue una propuesta que nos hizo a mi padre y a mi Héctor Oesterheld sobre la vida del Che Guevara, con guiones por separado, de forma deliberada, porque la visión que teníamos del mismo personaje mi padre y yo era completamente diferente... Mi padre era un admirador ferviente del Che Guevara y yo, por mi militancia política de aquél entonces, tenía una diferente. De todas maneras, me atraía el personaje. Así que cada uno dibujó el cómic en su casa e hicimos un pacto de no vernos durante el mes y medio que duró el proceso.”

El dibujo de Alberto Breccia es mucho más frío, totalmente gráfico y testimonial, como podemos ver en la *imagen 8.3*. Sin dejar de lado su gran oficio, Alberto representa fielmente a los protagonistas, en un ejercicio casi fotográfico, donde cada uno de los personajes es reconocido inmediatamente. Fidel Castro junto a "El Che", en los festejos por la liberación de Cuba, la composición del cuadro es directa y muy lineal, abarcando gran parte de la página.

La forma de plantear Enrique Breccia la obra difiere en gran medida a la de su padre, con un trabajo mucho más personal, como podemos ver en la *imagen 8.4*. A primera vista podemos observar que los textos son casi inexistentes, el lenguaje visual pasa al frente para modelar una narración mucho más dinámica. Con grandes planos negros y blancos el autor compuso las figuras, recordando el trabajo realizado por Alberto Breccia en *MORT CINDER*, aunque éste es menos gráfico y más manierista. Para componer las figuras, Enrique dibujo sobre una cartulina enyesada, entintada de manera tal que la tinta exceda los límites del dibujo. Luego la raspaba hasta dar la forma del contorno final. El raspaje lo hacía con una hoja de afeitar. Las



Imagen 8.3
El Che - Pág. 52
1968



Imagen 8.4
El Che - Pág. 72
1968

líneas quinéticas que utilizó en cada una de las viñetas realzan el movimiento y el drama del combate. Las cabezas unidas en la primera viñeta ejemplifican la unidad y camaradería que existía en el grupo guiado por “El Che”, hasta en los momentos más angustiantes.

La diferencia de concepto visual la observamos en las *imágenes 8.5 y 8.6*. En la primera realizada por Alberto Breccia observaremos un retrato del “Che” muy bien logrado casi una fotografía, en donde cada rasgo se respeta, con su usual maestría expresiva con la tinta, mientras que en la siguiente, la de Enrique Breccia, retrata a un “Che” menos testimonial y mucho más dramático. El claroscuro brinda angustia y misterio a la vez, las pinceladas llevan al espectador a vibrar con la muerte de un gran hombre.



Imagen 8.5
El Che - Pág. 60
1968



Imagen 8.6
El Che - Pág. 81
1968

La obra fue publicada en pleno gobierno de facto en 1968, siendo secuestrada su primera edición y destruida con los originales de la obra. Gracias a Irma Dariozzi de Breccia se pudo reimprimir la obra más de veinte años después, ya que ella enterró en su jardín una copia de la historieta.

Este cómic, como el de *EVITA*, tomaron relevancia mayormente por los personajes a los cuales se le dedicó la obra, más que por el talento del trabajo realizado por Alberto Breccia y Héctor Oesterheld. Sin embargo no podemos obviar comentar la brillante participación de Enrique Breccia, quien a partir de aquí emprendió una destacada carrera autónoma dentro del cómic y la pintura, porque a diferencia de su padre, se dedicó a la pintura en principio y tan solo después a partir de sus veinticinco años saltó al mundo de las historietas.

El gran talento de Enrique Breccia fue acompañado por un conjunto de inquietudes visuales y temáticas semejante a la de su padre. Desarrolló adaptaciones literarias y guiones propios, además de los realizados en conjunto con guionistas talentosos como Carlos Trillo. Si bien su padre había logrado su capacidad plástica a través del esfuerzo y el trabajo duro tomándole más de veinte años para alcanzar un nivel gráfico de excelencia, en Enrique Breccia esta habilidad fue innata.

Norberto Buscaglia escribía en una reseña biográfica sobre él:

“En el mismo año en que finalizó la segunda guerra mundial se le dio por nacer a Enrique Breccia en algún lugar de la Capital Federal.

Su padre, Alberto Breccia, por aquellos años comenzaba a consolidarse en el mundo de la historieta con Vito Nervio. A diferencia de él, Enrique se crió en un ambiente favorable al arte, que permitió incentivar desde pequeño al talentosísimo artista que no tardaría en revelarse ante las íntimas miradas

de sus familiares. Alguien contó que no era difícil ver a Enrique recorriendo la enorme casona de Haedo, en la que transcurrió su infancia, con un pequeño mortero en su mano machacando extrañas plantas que encontraba en el fondo del jardín, y cuando uno se paraba a preguntarle qué estaba haciendo, Enrique explicaba que estaba preparando sus pinturas. Esta precocidad en Enrique me obliga a asegurar que él nunca aprendió a dibujar, pues más bien parece que siempre lo supo”.

EL CHE lo realiza con veinticinco años, logrando una obra seria de gran valor comunicativa y expresiva. Alberto Breccia tenía cuarenta y nueve cuando realizó esta historieta y cuarenta y tres cuando produjo uno de sus mayores hitos, *MORT CINDER*.

Enrique Breccia afirma que el cómic es un mero trabajo, a pesar de eso, se puede diferenciar algunas obras de otra. Muchas son claramente comerciales, mientras que otras tienen un peso expresivo mucho mayor. Enrique nunca abandonó la pintura, exponiendo y compartiendo los tiempos entre una y otra cosa.

En el setenta y dos retoma la serie *Spy 13* –que fue realizada en un principio por el dibujante Moliterniganas- para la editorial inglesa Fleetway.

Enrique Breccia comentaba sobre sus comienzos en la editorial inglesa:

“Después de esto comencé a trabajar para la Fleetway inglesa durante nueve años con un pseudónimo, porque cuando mostré siete páginas de dibujo al representante de la editorial en Argentina me dijo que no estaba en condiciones de dibujar y que "Siendo un poco duro con vos, te auguro que jamás vas a poder vivir de esto, porque ya está tu padre y no tienes ninguna condición para ello”.

Yo le agradecí la franqueza (risas) y pensé "Voy a joder al gringo este". Entonces dejé pasar nueve meses e hice ocho páginas con estilos diferentes y las firmé

con un pseudónimo, con el nombre de mi cuñado, Norberto Buscaglia, que era profesor de latín, y se las envié. Le dije al editor que era un amigo mío y me dijo que él si valía y que "Vos tenés que acercarte al talento de tu amigo y él si se va abrir camino con toda facilidad en el mundo del cómic". Sólo le faltó decirme "Dedícate a estudiar violín". Entonces estuve nueve años trabajando para la Fleetway con este pseudónimo isin que nadie supiera que era yo porque si no me echaban! El trabajo era agotador porque hacía 64 páginas al mes. Entonces lo dejé y empecé a trabajar en Alvar Mayor en Argentina con guión de Carlos Trillo y El Peregrino a las Estrellas y otras historias sueltas. Algo antes de eso hice, con guiones propios, para la revista Linus italiana La Guerra del Desierto, La Guerra de Argelia y La Revolución Mejicana." Ser hijo de Alberto Breccia le resultó un inconveniente, que superó por su gran talento y picardía."

En el año 1974 unió su verdadera pasión, la pintura, para realizar *LA LEYENDA DEL THYL ULENSPIEGEL* adaptada junto con Norberto Buscaglia de la obra de C. de Cóster. Al año siguiente, viajó a Europa junto a su padre, donde ilustra *EL REY DEL RÍO DE ORO*, de Ruskin, para EMMÉ Editrice.

A su regreso realizó la serie *LA GUERRA DEL DESIERTO* para Linus, editorial italiana. En ella dibujó historias de guerra (*imagen 8.7*), demostrando que lo expuesto en *EL CHE* no fue un accidente. Con una gran habilidad visual y de selección de historias, el drama de la guerra y las matanzas fue representado con crudeza, con una retórica sin censura y gran manejo técnico de la tinta y el cuerpo humano. Al igual que su padre su estilo se adapta a cada guión. En la primera y segunda viñeta recorta los cuerpos, el caballo gana velocidad y el jinete en misterio, en tanto el drama del cuerpo abatido se recrudece por el corte violento, en una acción muy dinámica. El suelo entramado, los miembros y los rostros destruidos en una toma aérea captada en el último cuadro.



Imagen 8.7
Los dueños de la Tierra- Pág. 5
1974

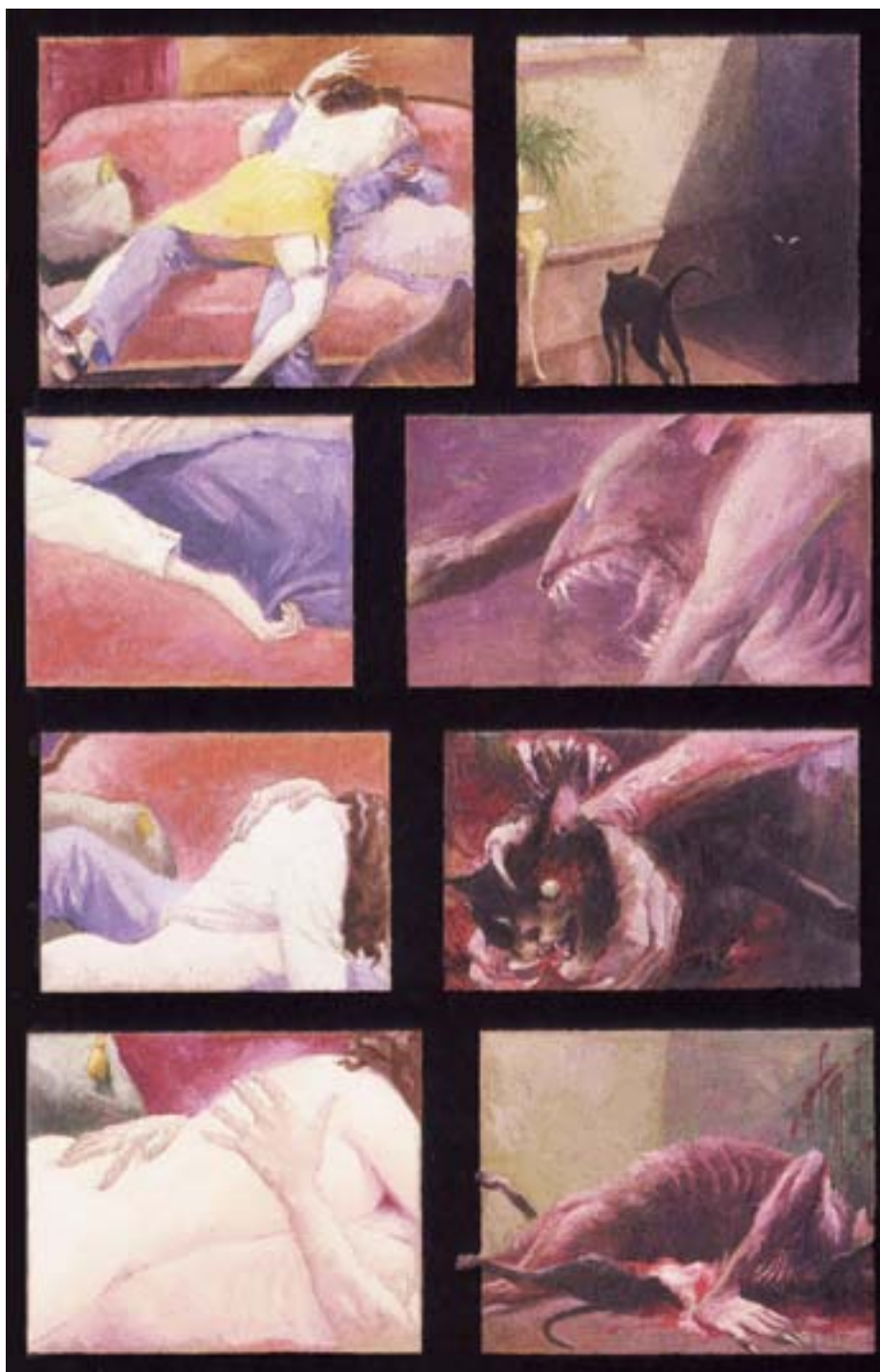


Imagen 8.8
Lovecraft - Pág. 86 - DC Comics - 2003

Su primer gran éxito fue *ÁLVAR MAYOR*⁴ que se empezó a publicar en 1976, con guiones de Carlos Trillo hasta 1983, reeditándose una y otra vez. Con este trabajo ingresó en el mercado internacional, dejando de ser considerado el hijo de Alberto Breccia, para ser reconocido por sus propios méritos.

Uno de sus últimos trabajos lo realizó para Vertigo Comics (Editorial Norteamericana), en 2002, para el novela gráfica *Lovecraft*, con libreto de Hans Rodionoff, guión de Keith Giffen y prólogo del cineasta norteamericano John Carpenter, muestra ya a un artista maduro, en permanente crecimiento, porque no se repite ni se agota, sino que evoluciona y busca. En el cómic de *Lovecraft*, mezcla su vida y la fantasía de sus relatos.

Enrique Breccia realizó esta historieta utilizando acuarela, lápiz y tinta, con una paleta policromática muy variada (*imagen 8.8*). Los cuadros sintetizan acciones, con cortes abruptos en cada escena. La página se divide en dos, las viñetas de la parte derecha describen el acto sexual, el cual contrasta con los de la izquierda de extrema brutalidad y dominación.

4 - Álvar Mayor: Alvar Mayor es uno de los primeros blancos nacido en la América, hijo de uno de los hombres que acompañó a Pizarro al Perú. Es una mezcla de Alvar Núñez Cabeza de Vaca, el tipo que atravesó gran parte de América caminando; y de cowboy que avanza por un camino polvoriento buscando hacer justicia. La serie estuvo influida por algunas lecturas del realismo mágico y las historias brutales de los tiempos de la conquista. Esas leyendas de la América profunda son fascinantes, e incluirlas en una historia como si realmente hubieran ocurrido me pareció muy interesante.

Lo siguiente es una entrevista realizada a Enrique Breccia. Nos comenta su forma de trabajo con el Che, qué destaca de la obra de su padre y cuál es su valoración de la historieta y forma de trabajarla, entre otras cosas.

Christian Fellingner: ¿Cuál fue la forma de trabajo que tuvo con su padre y Héctor Oesterheld para realizar la historieta del Che Guevara?

Enrique Breccia: Héctor hizo dos guiones por separado, y mi viejo y yo los dibujamos casi sin tener contacto entre nosotros.

C. F.: ¿Hubo una mayor implicación de parte suya en la realización de esta historieta que la de su padre?

E. B.: Esa fue mi primera historieta, y puse en ella todo lo que tenía. El trabajo de mi viejo fue más rutinariamente profesional.

C. F.: ¿Su forma de plantear y desarrollar sus trabajos es igual a la de su padre?

E. B.: No. Son absolutamente diferentes. El hacía el lápiz tomando apuntes del natural con modelo vivo. Yo dibujo directamente sin hacer bocetos.

C. F.: ¿Cuál fue o fueron las innovaciones técnicas y aportes discursivos en la historieta que más destacaría de su padre?

E. B.: La excelencia de su dibujo, la fluidez narrativa y el virtuosismo de la tinta.

C. F.: ¿Cuál fue o fueron la/s obra/s que más lo marcaron de la extensa obra de él?

E. B.: No me marcó ninguna en el sentido de desear imitarla. Esto queda claro en la completa diferencia que existen entre nuestros estilos.

C. F.: ¿Por qué piensa usted que el color tuvo poca ingerencia en su obra?

E. B.: Porque nunca se sintió cómodo con el color.

C. F.: ¿Afectó profesionalmente a su padre la desaparición de Oesterheld?

E. B.: Lo afectó, como a todos, desde lo emocional. Profesionalmente hacía mucho tiempo que no hacían nada en común.

C. F.: ¿Cuál sería para usted los mayores logros profesionales de Breccia en la historieta?

E. B.: Sin duda Mort Cinder.

C. F.: ¿Piensa que hubo un divorcio entre usted, su padre y los lectores de historietas por sus constantes desarrollo en una imagen cada vez más compleja, fuera de la práctica clásica de trabajar los cómics?

E. B.: Ese supuesto divorcio entre la obra y los lectores se notó más en mi viejo, porque el fue complejizando cada vez más su imagen, y como la historieta es un medio de comunicación y entretenimiento masivo, a los lectores se les hacía cada vez más difícil entender su narrativa y su imagen.

Yo siempre traté, y aún lo hago, de no complicarles la vida a los lectores en ese sentido.

La experimentación en el terreno narrativo y gráfico creo que se debe reservar a otros medios expresivos que no tienen nada que ver con la historieta.

C. F.: ¿Cuáles fueron para usted las razones que su obra y la de su padre tengan mayor aceptación y publicación en el extranjero, especialmente en Europa, que en la Argentina?

E. B.: No estoy tan seguro que eso sea así. Vito nervio, Sherlock time y Mort Cinder de mi viejo, tuvieron mucha aceptación en la argentina y en su momento. Lo mismo que mis historietas Alvar Mayor, Marcomono o el Sueñero.

Lo que pasó después es que se terminó el mercado historietístico nacional.

C. F.: Juan Sasturain nos comentaba que su padre pintaba cuadros para "soltar la mano". ¿Hizo con ellas alguna exposición?

E. B.: Nunca expuso sus obras a color, y su mano estuvo siempre extraordinariamente "suelta", sobre todo en el blanco y negro.

C. F.: ¿Por qué cree que Alberto Breccia no se dedicó a la pintura, sabiendo que en ella podría llegar a tener mayor aceptación y reconocimiento como obra artística?

E. B.: Porque siempre fue consciente que estaba mucho más dotado para el blanco y negro que para el color, así que afirmar que hubiera sido más aceptado como pintor que como historietista, es aventurado.

C. F.: Juan Sasturain nos comentaba que usted se dedica paralelamente a la exposición y producción pictórica. ¿Por qué y cuando se decidió a realizarlo?

E. B.: Yo comencé a pintar antes de dibujar historietas, así es que hago ambas cosas desde hace más de 47 años.

C. F.: ¿Aparte de usted, quién o quienes han seguido el camino plástico y de ruptura en el cómic que abrió Alberto Breccia?

E. B.: Como dije anteriormente, yo siempre traté de no mezclar la pintura con el cómic, y cuando lo hice prioricé la claridad del relato y la imagen por sobre lo puramente experimental. El cómic más "rupturista" de mi viejo es Mort Cinder, y está hecho sin apartarse de los cánones clásicos.

Cuando hicimos el Eternauta para Editorial Atlántida, lleno de técnicas experimentales, el resultado es notoriamente inferior al de Solano López.

C. F.: ¿Hicieron juntos?

E. B.: En El Eternauta yo hice completos (lápiz y tinta) todos los cuadros donde las figuras no están en primer plano. Y los fondos íntegros de todos los cuadros de la historieta. También fue responsabilidad mía el empleo de la plasticola. Una técnica experimental fallida que hizo confusa a esa historieta.

C. F.: ¿Hubo alguna otra historieta donde usted también participara?

E. B.: En Mort Cinder hice completos los cuadros sin figuras del primer capítulo, y boceté el encuadre de todo ese capítulo, el de la Torre de Babel y el de las Termópilas.

C. F.: ¿Su padre lo instó a usted y a sus hermanas a continuar con la tendencia que, había emprendido en la historieta?

E. B.: Mi padre nunca hablaba de laburo con nosotros.

C. F.: ¿Este legado familiar continuará o terminará con usted y sus hermanas?

E. B.: No es un legado familiar sino un trabajo, y en tanto eso, lo puede continuar cualquiera.

Leyendo las respuestas de Enrique Breccia, Domingo Mandrafina y Lito Fernández, quienes coinciden en valoran como la mejor obra de Alberto Breccia a *Mort Cinder*, dándonos a entender directa o indirectamente que su visión del cómic se maneja dentro de los parámetros clásicos de la historieta. Ellos entienden, que este lenguaje expresivo es solamente un medio gráfico de comunicación, especialmente remarcado por Enrique Breccia. Según él, los ensayos plásticos que introdujo en historietas como *El Eternauta*, hicieron más complejo el discurso visual de la historia. Seguramente este cómic no fue publicado en la revista apropiada, pero decir que es notoriamente inferior al de Solano López es pecar de dureza.

Este trabajo justamente valora el atrevimiento que tuvo Alberto Breccia en su obra, y en muchos casos la de Enrique, quien llega a realizar trabajos de valor visual extraordinarios. La elección temática que realiza Enrique Breccia nos hace dudar de la severidad que utiliza para limitar la historieta como un simple trabajo. Seguramente por ser él también pintor busca separar una profesión de la otra, aunque el cómic tiene la facultad de incluir estilos,

experimentación y complejidad visual, tan grandes y osadas como las que él y su padre utilizaron. Ahora bien que esto no sea aceptado por el lector común del cómic es otra cosa, es normal, y es otro punto en donde se apoya esta tesis, el desconocimiento visual de la masa.

Cerrando las entrevistas a dibujantes relacionados con Alberto Breccia hablamos con una de sus hijas, Patricia Breccia. Al término de la misma se hará una descripción de algunos de sus trabajos.

Christian Fellingner: ¿Cuál fue la forma de trabajar de Alberto Breccia?

Patricia Breccia: Mi viejo (papá) hacía un boceto antes de empezar, muchas veces muy detallado. Después lo pasaba y lo trabajaba hasta terminarlo.

C.F.: ¿Tu forma de trabajo se asemeja a la que realizaba tu padre?

P.B.: La verdad que no, mi papá hacía un boceto previo. En cambio yo no, me equivoco, borro, cambio, borro hasta que sale lo que quiero.

C.F.: ¿Él usaba modelo para hacer sus historietas?

P.B.: En los primeros tiempos, con Vito Nervio, Sherlock Time, Mort Cinder, El Eternauta, después para los trabajos más expresionistas los dejó de usar. Algunas veces nos usaba a nosotros de modelos.

C.F.: ¿Cuáles fueron los aportes importantes que hizo a la historieta?

P.B.: Y... todo, para mí es uno de los mejores historietistas del mundo, a todo nivel, como plástico también. Él metió la plástica dentro de sus trabajos, inventó técnicas y resoluciones, una manera de expresarse que muchos otros dibujantes tomaron. Muchos de los mejores dibujantes hoy, fueron alumnos de mi viejo.

Vos fijate Frank Miller. Todo lo que copió de mi padre, los temas, la forma de dibujar!

C.F.: ¿Él era una persona inquieta, que cambiaba, que investigaba?

P.B.: Él no tenía una fórmula para trabajar, él cambiaba según sentía. Por ejemplo, Mort Cinder no se vendió enseguida. Pasaron muchos años hasta que la pudo colocar, era muy moderno y vanguardista, y eso lo aislaba muchas veces.

C.F.: Cuando yo entrevisté a tu hermano o alumnos, ellos me decían que el cómic no es artístico

P.B.: Es un laburo, es un laburo infernal, son hora y horas y a veces te resulta tedioso. Muchas veces no tenes ganas de hacerlo, pero al fin y al cabo es arte, no es un laburo común, no es un trabajo de oficinista.

Vos fijate en el la obra de los Mitos de Thulu, trabajó con monocopia, la verdad que son cuadro cada una de las viñetas y a la vez sigue siendo historieta.

Tenía una particularidad, él no se quedaba con una receta. Siempre cambiaba. Yo creo que es arte, y el trabajo de mi padre, más que ninguno.

C.F.: ¿Cuál fue la obra que te marcó de tu padre?

P.B.: Me marcó todo. Vos tenes que pensar que lo vimos trabajar desde chiquititos y te va marcando inconsientemente .

Vos imaginate, eras pibe, estas todo el tiempo vinculado con lo creativo. Vos ves a un tipo que esta todo el día dibujando y pintado. Además venían a casa editores, pintores, escritores, músicos, todo tenía que ver con lo artístico. Mi

padre era una imagen muy presente, a pesar de no ser invasivo con nosotros.

C.F.: ¿Los tres hermanos se dedicaron al cómic?

P.B.: Si, los tres. Lo que pasa es que yo no te puedo decir en qué me ayudó a mejorar en mi laburo. Él no era una persona metida, si vos le preguntabas algo él te lo respondía, pero no te enseñaba todo el tiempo. Él te aconsejaba. No era como Salinas, que le enseñó a su hijo esa meticulosidad de la línea. Si hubiese sido así, dibujaríamos todos igual y no es el caso. Tenemos como un sello de él, pero llegar a su nivel es muy difícil.

C.F.: ¿Él tenía alguna rutina diaria de trabajo?

P.B.: Él se despertaba a la mañana y laburaba hasta las cinco de la tarde, hasta que se ponía el sol.

C.F.: ¿Le gustaba trabajar con luz natural?

P.B.: Ponía luz artificial, no le gustaba trabajar de noche. Por lo menos desde que yo recuerdo, supongo que cuando era más joven trabajaba también de noche.

C.F.: ¿Fue importante Oesterheld en la obra de Alberto Breccia?

P.B.: En los trabajos que hicieron juntos, sí. Oesterheld es importante en si mismo. Para mi el trabajo que hicieron con Mort Cinder fue el mejor que hizo mi padre.

C.F.: ¿Le afectó la muerte de Oesterheld?

P.B.: En lo laboral no, él ya trabajaba con otros guionistas. Para el mundo del cómic sí, por supuesto, era un grande.

C.F.: Ustedes tienen una forma muy personal de realizar los cómics. ¿Piensan en el lector cuando lo realizan?

P.B.: Yo no pienso, la verdad. Por eso tengo muchos inconvenientes con las editoriales. La historieta tiene que ver conmigo, con mi persona individual, posiblemente soy medio egoísta. Si uno piensa en el lector termina condicionándose.

C.F.: El cómic europeo como el argentino consideran a la historieta como un medio que respeta mucho más el estilo del dibujante. ¿Esto pasa con el cómic americano?

P.B.: Claro. Los superhéroes...

La verdad que fue muy duro mantener esa forma de pensar y trabajar. Por eso le fue mal a mi padre mucho tiempo. Los editores le rechazaban los laburos. Esto cambió cuando empezó a triunfar en Europa.

Vos fijate, los norteamericanos cuando le mandas el trabajo te lo mandan de vuelta con las cosas que quieren cambiar. Te lo corrigen según sus parámetros y para que no te lo devuelvan te vas adaptando a lo que ellos quieren y vas perdiendo tu estilo.

C.F.: ¿Para vos, cuáles fueron las razones por las que Alberto Breccia tuvo más éxito en el extranjero que acá?

P.B.: Por los editores, acá en la Argentina no hay editores, hay oportunistas, comerciantes. Mi viejo era un tipo muy combativo, muy moderno, sus propios colegas lo criticaban. Era muy envidiado.

La falta de criterio a la hora de hablar del trabajo de mi padre lo obligó a emigrar. Él tuvo muy poco lugar para publicar en la Argentina.

C.F.: ¿Juan Sasturain, me comentaba que tu papá pintaba para soltar la mano, hizo alguna exposición de eso?

P.B.: Creo que no. Él pintaba porque le gustaba, no para soltar la mano. Él no era nada estructurado, siempre hizo lo que le gustó hacer, historietas, pintura, ilustración, siempre de una forma relajada, descontracturada.

C.F.: ¿A parte de tu padre, quién pensas que se destaca plásticamente en el cómic?

P.B.: Muñoz, me parece que es un tipo que es muy expresionista.

C.F.: ¿Hiciste alguna historieta con tu papá?

P.B.: No. Solo Enrique, éramos muy chiquitos.

C.F.: ¿Pensas que hay alguien que va a seguir con el estilo de los Breccia, algún alumno?

P.B.: Yo no enseño, mis hermanos tampoco.

La obra de Patricia Breccia la coloca dentro de las más importantes creadoras argentinas en el campo de las historietas y el humor gráfico. Ha participado en importantes publicaciones, tales como las revistas Sancho, Mengano, Mediasuela, Humor, SexHumor y Fierro, entre las más conocidas en la argentina, además de publicar para revistas europeas.

Esta artista del trazo ha logrado imponer su estilo dentro de un medio hegemonizado por varones. Como sus hermanos supo mantener el apellido Breccia en la excelencia del dibujo.

La socióloga Claudia Ferman opina sobre la historieta publicada a principios de los `80 por Patricia Breccia en la revista Fierro: "Las series de Breccia constituyen "un texto que sale al encuentro de la codificación de un lenguaje tradicionalmente dominado por el hombre en todas sus instancias: guionistas y dibujantes, (...) personajes que protagonizan, (...) visión (o la ideología) de representación."

Patricia Breccia agrega una voz nueva dentro del cómic, con una retórica nueva, desenfadada, rebozante de expresión gráfica. Ella comenzó dibujando con guiones de Guillermo Saccomanno en Humor, Siete Días y Superhumor la serie "Sol de noche", en Fierro comenzó publicando con Juan Sasturain la tira "Museo" y luego con guión propio, "Sin novedad en el frente y otras historias sueltas".

Una de las problemáticas principales que integran la obra de Patricia Breccia es el lugar que ocupa la mujer en un ambiente del cómic. Breccia comenta: "... *la historieta te quita vida, te quita tiempo para vivir. No tenés horario, como sí pasa con otro laburo, que trabajás de tal a tal hora y listo. Acá estás mucho en el tablero y sola, en términos generales. (...) eso te quita posibilidades, por ejemplo, de plantearte una vida tipo Susanita. En el caso de los hombres es diferente: un tipo puede, se sienta y dibuja, mientras la mina hace los trámites, se ocupa de la casa, todo. Es el tipo que se pone a laburar en la*

mesa y la mujer que respalda haciendo lo cotidiano. Pero en mi caso eso no pasa: yo hago lo que sería el laburo del tipo y también el soporte que hace la mina, hago los trámites, voy a pagar el gas, hago las compras, iy eso me quita tiempo para laburar! (Patricia Breccia entrevistada por Soledad Vallejos en Las 12)".

La obra de Patricia Breccia se destaca la línea como medio principal del desarrollo de cada viñeta. Cada uno de los cuadros rebozan de trazos, sin dejar prácticamente ningún espacio en blanco. Esta saturación visual crea el ambiente deseado por su creadora como podemos observar en la imagen 8.9, ella logra crear un ambiente asfixiante, sin una salida clara. Los textos se entremezclan con las figuras, son una parte importante de la composición de cada una de las acciones de la historia, reflejando la saturación y la crispación que padece su protagonista.

La lectura de cada una de las viñetas no es rápida, hay que detenerse para poder observar la gran cantidad de detalles que se desarrollan dentro de la misma. Los personajes se abultan dentro, como sino quisiesen ser desplazados por el encuadre de la cámara, como podemos observar en la viñeta dos.

Patricia Breccia crea un personaje autobiográfico el cual narra los problemas que se le presentan en un medio dirigido por el hombre. La autora crea un lenguaje visual fuera de los cánones tradicionales de la historieta, muy personal, imponiendo su carácter enérgico.

En la *imagen 8.10* podemos observar un trabajo más reciente. La línea discursiva es más clara y mantiene su vigor y protagonismo, con una modulación mucho más acentuada. A diferencia del trabajo anterior la línea se complementa con plenos negros y tramas, las cuales dotan a cada viñeta de mayor profundidad. El texto pasa a ser secundario.



Imagen 8.9
Bajo el título El plumín, ¿ovula o no ovula?- Pág. 1
Revista Fierro 1987



Imagen 8.10

Bajo el título El plumín, ¿ovula o no ovula?- Pág. 1
Revista Fierro 2010

Conclusión de las entrevistas

Por lo escuchado en las entrevistas, se puede desprender la gran admiración que ha sabido crear Alberto Breccia entre sus colegas y discípulos. Casi todos concuerdan en que el cómic no es un obra artística, sino un trabajo. Solamente Patricia Breccia se despega de ellos, dejando de lado el agobio de las entregas contra reloj y valorando la destreza técnica y creativa que hay que tener para poder mantenerse vigente en la primera línea del cómic.

Yo creo que la falsa imagen que tiene el arte tradicional, donde el artista plástico hace lo que quiere, cuando quiere y sin esfuerzo, confunden a estos maestros del dibujo en la valoración de su trabajo.

Dibujar o No

Esta pequeña historieta de ocho páginas enmarca perfectamente el ideario de Alberto Breccia, ideada y escrita por Juan Sasturain, quien supo englobar con maestría uno de los principales motores de trabajo en la vida del artista: dibujar.

La historia se centra en la incapacidad de un General para dibujar y pintar, quien gobierna con mano de hierro su país. Frustrado por su falta de virtuosismo prohíbe a todo el pueblo dibujar o pintar y manda a sus tropas a eliminar cualquier tipo de imagen.

Para encarar esta obra Breccia remarca la saturación del campo gráfico, construyendo las figuras con un manierismo angustioso, con los colores púrpuras y verdes como protagonistas, usando una gran variedad de recursos plásticos como líneas, pasajes, modulación del tono, medios tonos y saturaciones.

En el primer cuadro de la *imagen 8.9*, la inestabilidad del conjunto con perspectiva descentrada, y ausencia de líneas constructivas lógicas, quiebra el espacio, causa una discontinuidad que hace aflorar una falta de lógica horizontal y vertical, causando que el espectador sienta que todo se cae. Este desorden del sentido lo traduce en un caos plástico, muy inestable, con exceso de curvas y uso de varios puntos de fugas.

En la segunda viñeta Breccia realizó un preanuncio con la figuración de lo siniestro en el General, anticipó que va a pasar algo dramático y el personaje se desenvuelve en el centro de la página. El recurso manierista le sirve para fomentar una escena más grotesca y dramática. El dictador



Imagen 8.9
Dibujar o no - Pág. 4
1982

da comienzo a la censura, el autor fortifica esta idea contraponiendo dos mundos, el de la primera, con un pueblo feliz, que aunque sea pobre puede dibujar y pintar, con el de la segunda y tercera viñeta, un General monstruoso y sus tropas. Existen varios indicios de la muerte que se avecina, en el primer cuadro el cielo se ve tormentoso a punto de tapar el sol, en la segunda viñeta el General es acompañado por dos oficiales cadavéricos, indicio de muerte.

Los soldados avanzan con un bote de pintura negra y pincel en mano, tapan todas las imágenes, inclusive los anuncios publicitarios. La fuga hacia adelante que utiliza magnifica la situación, con un horizonte impasible y curvo que no se percibe, usando un horizonte más atrás de lo que puede ver el espectador.

La figura principal está en el centro de la página, esta expresando todo el ideario de Breccia. La imagen es libre, pudo transmitir en las peores circunstancias. Un mínimo símbolo puede abrir el mundo, el General -al no poder dibujar-, no puede entender. Los dibujantes tienen un compromiso ético, porque ellos están dotados de una fuerza que puede transgredir la brutalidad inmediata.

El dictador logra su cometido, destruye todas las imágenes y se siente victorioso. Como buen marinero hace traer una mujer para festejar, sin recordar que tenía un tatuaje en el pecho. Su guardia, sin sentimientos ni remordimientos, obedece la orden primaria, y lo mata porque posee una imagen. La imagen (el dibujo), no puede ser acallada, se venga de su perseguidor, dibujando con su sangre una paloma, símbolo de la libertad (*imagen 8.10*).



Y EL DIBUJO DE SU SANGRE LO AGRADECERÍA.

Imagen 8.10
Dibujar o no - Pág. 8
1982

PERRAMUS

Si su trabajo hasta el momento había sido comprometido en la técnica, en la ideología política y en los conceptos filosóficos, Perramus fue la apuesta más arriesgada ideológicamente hablando.

La historia de la República Argentina esta signada por una continúa intermitencia entre gobiernos “democráticos” y golpes de estado militares.

En 1916 asumió el primer Presidente elegido por sufragio universal, el Dr. Hipólito Yrigoyen⁵, del Partido Radical, seguido seis años después por el Dr. Marcelo T. de Alvear⁶. Seis años más tarde fue nuevamente elegido H. Yrigoyen. Tras 16 años de gobierno democrático, Yrigoyen fue derrocado por un golpe de estado, planeado por el sector conservador argentino. A partir de aquí comenzó un período de gran inestabilidad política hasta 1983, cuando se recuperó la democracia hasta los presentes días.

5 - Hipólito Yrigoyen: Nació el 12 de julio de 1852, en Buenos Aires. Aunque, trabajó en el gabinete jurídico de su tío materno, Leandro Nicéforo Alem, y de Aristóbulo del Valle. En 1896, tras el fallecimiento de Alem, pasó a ser el líder de la Unión Cívica Radical (UCR), partido en cuya definitiva fundación también había intervenido con aquel en 1891 y de cuya sección de Buenos Aires era presidente desde 1893. Yrigoyen combatió la corrupción electoral, boicoteando todas las elecciones hasta que, en 1912, durante la presidencia de Roque Sáenz Peña, logró que se aprobara una ley de reforma electoral que concedía el sufragio universal masculino, secreto y obligatorio. Cuatro años más tarde, en 1916, su candidatura triunfó (alcanzó el 45,6% de los votos) y fue elegido presidente de la República. Yrigoyen adquirió especial popularidad entre la clase media, que por primera vez se sentía integrada en el proceso político. Fue nuevamente elegido presidente en 1928, con un amplio margen (alcanzó el 57,4% de los sufragios) y derrotando a quien encabezaba la tendencia antipersonalista de su partido, Leopoldo Melo. Durante esta segunda presidencia, que dio comienzo el 12 de octubre de ese año, su incapacidad para hacer frente a la crisis provocada por la Gran Depresión acabó con su derrocamiento. Este se produjo tras un golpe de Estado militar que triunfó el 6 de septiembre de 1930; el general José Félix Uriburu accedió a la presidencia. Después de ser depuesto, Yrigoyen fue confinado en la isla Martín García, en el estuario del Río de la Plata. Regresó a Buenos Aires poco antes de su fallecimiento, que tuvo lugar el 3 de julio de 1933, luego de aceptar finalmente la absolución que le ofrecía el régimen dictatorial y que previamente había rechazado.

6 - Marcelo T de Alvear: (1868-1942), político argentino, presidente de la República (1922-1928). Nació en Buenos Aires. Nieto del libertador Carlos de Alvear, militó, desde 1890, en la Unión Cívica Radical. En 1893 se unió a Hipólito Yrigoyen en su fracasado intento de hacerse con el poder. Se trasladó a Europa y allí permaneció hasta 1912, año en que regresó a su país y fue elegido diputado. Durante la presidencia de Yrigoyen (1916-1922) fue embajador en París en 1916 y representante de Argentina en la Sociedad de Naciones en 1920. En 1922 fue elegido presidente. Durante su mandato, caracterizado por un escrupuloso respeto de la legalidad y por la tranquilidad interior, el radicalismo se dividió en dos tendencias, la de los 'yrigoyenistas' y la de los 'antipersonalistas'. Marchó de nuevo a Europa, pero retornó a Argentina en 1931, un año después del golpe de Estado militar que depuso a Yrigoyen, para dirigir el radicalismo argentino. Falleció en 1942 en Buenos Aires.

Lo cierto es que a principios de junio de 1970 se depuso al General Onganía⁷ y se designó un nuevo Presidente, el general Roberto Marcelo Levingston⁸, nombrado por la Junta de Comandantes –que se reservaba la autoridad para intervenir en las principales cuestiones de Estado-. Los jefes militares apreciaron en poco tiempo que él no era capaz de encontrar una salida a la crisis existente. Esto los obligó a negociar directamente con Juan Domingo Perón⁹ –exiliado en España desde hacía más de 15 años-. Finalmente, las Fuerzas Armadas optaron por dar prioridad a la salida política. Aunque J. D. Perón había acordado la autoproscricción, su partido triunfó en las elecciones del 11 de marzo de 1973 con casi el 50% de los votos. Su delegado personal, Héctor J. Cámpora era elegido Presidente de la Nación. El 13 de julio de ese mismo año renunciaba al cargo y convocó a nuevas elecciones. Perón ganaría con el 62% de los votos de los ciudadanos. La fórmula presidencial fue Perón-Perón, Isabel Martínez¹⁰ fue la vicepresidenta y su segunda esposa.

El programa económico lanzado por Perón, tuvo resultados espectaculares: se frenó bruscamente la inflación, y se logró superávit fiscal. Aunque esto solo fue un espejismo, ya que hacia fin de ese año empezaron a recrudecerse los problemas económicos y sociales. El Peronismo pasaba por una crisis interna gravísima, los grupos de izquierda y derecha chocaban dentro del partido.

7 - General Onganía: Juan Carlos Onganía (1914-1996), militar y político argentino, presidente de la República (1966-1970). Nació en Marcos Paz (Buenos Aires). En 1962 era comandante de la guarnición Campo de Mayo que se opuso al derrocamiento del presidente José María Guido (1962-1963). Jefe de la facción militar de 'los azules', fue ascendido a comandante en jefe del Ejército de 1963 a 1965. Tras el golpe de Estado que derrocó al presidente Arturo Umberto Illia (1963-1966) ocupó la presidencia de la República al frente de una dictadura militar desde 1966. En 1969 reprimió duramente una huelga general declarada por los sindicatos y los estudiantes. Fue derrocado en 1970 por una Junta militar presidida por el general Alejandro Agustín Lanusse.

8 - Roberto Marcelo Levingston: Nació en San Luis en 1920. Ingresó en la Inteligencia del Ejército en 1947 y en 1956 se integró en el Servicio de Inteligencia del Estado y fue destinado a Washington, donde ejerció como agregado militar argentino en Estados Unidos y como representante de su país en la Junta Interamericana de Defensa. Elegido por la junta militar tras el derrocamiento de Juan Carlos Onganía (1970), asumió la presidencia (junio 1970). Levingston tuvo que afrontar dificultades económicas (quiebra financiera, elevada inflación) y sociales (agitación laboral y restauración institucional). Dio prioridad a los problemas económicos, apoyando las propuestas de Aldo Ferrer, ministro de Economía y Trabajo, lo que provocó la movilización social. En marzo de 1971 fue derrocado por la Junta, que nombró a Alejandro Lanusse, a quien Levingston había intentado relevar de su puesto de comandante en jefe del Ejército.

Perón retiró su apoyo a los Montoneros –grupo radical de izquierda- por su ideología revolucionaria y organización armada, pero igualmente la puja continuó. Pronto optaron por la vieja táctica y pasaron a la clandestinidad. Siguieron los asesinatos, los secuestros extorsivos para financiar sus actividades guerrilleras y tuvieron intervención en los conflictos sindicales.

El 12 de junio de 1974, Perón convocó a una concentración masiva en la histórica Plaza de Mayo, donde dramáticamente pidió a las partes disciplina y amenazó con renunciar. Fue la última aparición en público antes de su muerte.

9 - Juan Domingo Perón: Nacido en Lobos (provincia de Buenos Aires) el 8 de octubre de 1895, desde 1911 hasta 1913 estudió en el Colegio Militar. En 1924 ascendió a capitán y entre 1926 y 1929 completó su formación en la Escuela Superior de Guerra. En 1930 participó a las órdenes del general José Félix Uriburu en el golpe de Estado militar que derrocó al presidente Hipólito Yrigoyen, y fue nombrado secretario privado del ministro de la Guerra (1930-1935). Más tarde impartió clases en la Escuela Superior de Guerra, pasó un año en Chile como agregado militar, publicó cinco libros sobre historia castrense y viajó a Italia para estudiar métodos militares para la alta montaña. A su regreso a Argentina en 1941 recibió el ascenso a coronel. Admirador del dictador fascista italiano Benito Mussolini, en marzo de 1943 participó en la creación del Grupo de Oficiales Unidos (GOU), que en junio de ese año protagonizó un golpe de Estado que depuso a Ramón Castillo. Desde su posición al frente del recién instituido Departamento Nacional de Trabajo procedió a transformar el movimiento sindical, debilitando la influencia que ejercían sobre él los partidos de izquierdas. Cuando en febrero de 1944 el GOU formó la Junta Militar que llevó a la presidencia de la República al general Edelmiro Julián Farrell, Perón fue nombrado vicepresidente, además de ministro de la Guerra y de conservar el citado cargo en Trabajo. Alcanzó una enorme popularidad entre las clases obreras, pero según crecía su poder aumentaba la oposición entre las Fuerzas Armadas. El 9 de octubre de 1945 fue desposeído de todos sus cargos, detenido y finalmente confinado en la isla Martín García, en el estuario del Río de la Plata. Todo ello provocó una crisis de gobierno que fue resuelta el día 17 de ese mismo mes, cuando sus seguidores sindicalistas, especialmente los miembros de la Confederación General del Trabajo (CGT), lograron su puesta en libertad y su regreso triunfal a Buenos Aires. Cuatro días más tarde, Perón, que era viudo, se casó en segundas nupcias con su compañera, María Eva Duarte, más conocida por el nombre de Evita. Tras una campaña electoral represiva y violenta, en la que se había presentado candidato de su propio movimiento político, aglutinado formalmente bajo la denominación inicial de Partido Laborista, fue elegido presidente en febrero de 1946 con el 56% de los votos emitidos. Creador de su propio movimiento, el peronismo, siguió políticas sindicalistas de carácter nacionalista y populista con la ayuda de su esposa, que pasó a ser un miembro influyente, pero informal, de su gobierno. Instituyó desde entonces un régimen político cercano al corporativismo fascista. En 1949 consiguió la aprobación de una reforma constitucional que amplió sus poderes al tiempo que le permitió optar a un segundo mandato presidencial. De hecho, en noviembre de 1951 logró ser reelegido presidente de la República, esta vez por una amplia mayoría obtenida por la aplicación de severas restricciones ejercidas sobre los partidos opositores. Sin embargo, a principios de la década de 1950 comenzaron a disminuir las ventajas de que gozaba la clase trabajadora de las ciudades. La muerte de Evita (ocurrida en 1952, el año en que Perón comenzó su segundo mandato presidencial), las dificultades económicas, la creciente agitación laboral y su excomunión por parte de la Iglesia católica debilitaron aún más su gobierno. En septiembre de 1955, un golpe de Estado encabezado por el general Eduardo Lonardi forzó su dimisión. Comenzó entonces un largo exilio que le llevó sucesivamente a Paraguay, Venezuela, República Dominicana y, finalmente, a España. Perón contó durante todos esos años con la adhesión de los sindicatos y ejerció su influencia en la política argentina apoyando a sus seguidores en su intento por alcanzar el poder. En 1961 contrajo en España terceras nupcias con María Estela Martínez. Once años más tarde se le permitió regresar a Argentina, pero de inmediato regresó a su exilio español. Una vez que los peronistas, agrupados en el Frente Justicialista de Liberación, lograron la victoria de la candidatura de Héctor José Cámpora en las elecciones presidenciales de 1973, Perón regresó definitivamente a su país en junio de ese año. Tras la renuncia de Cámpora, en junio de ese año fue nuevamente elegido presidente (obteniendo más del 61% de los votos emitidos), en tanto que su esposa lograba la vicepresidencia. Falleció en el ejercicio de ese cargo el 1 de julio de 1974, y su viuda le sustituyó al frente de la presidencia.

Muerto su esposo, Isabel Perón asume como presidenta, –alrededor de cuya figura simbólica todas las fuerzas concentraron una tregua tácita- se lanzó a construir una base propia de poder, rodeada de un grupo de fieles, de escasa tradición en el peronismo, que encabezaba el siniestro personaje de José López Rega¹¹ –fundador de la Triple A¹²-. Pese a que Isabel se dedicó a parodiar las fórmulas y gestos del líder muerto para capitalizar su herencia simbólica, su política se apartó totalmente de la que aquél había trazado en sus últimos años.

En 1975 la crisis económica urgía a tomar medidas drásticas. El 2 de junio, el nuevo Ministro de Economía, Celestino Rodrigo, provocó un shock económico al decidir una devaluación del 100% del peso argentino y un aumento de tarifas y combustibles similar o superior. El “Rodrigazo” echó por tierra los salarios y el poder adquisitivo de los trabajadores, quienes generaron una masiva resistencia. Ni las Fuerzas Armadas, ni los empresarios respaldaron a la Presidenta. Los empresarios cedieron con facilidad a los reclamos de los sindicatos, como si se complacieran en fomentar el caos de la economía.

10 - María Estela Martínez de Perón: (1931), política argentina, presidenta de la República (1974-1976), nacida en La Rioja. Era bailarina de ballet antes de conocer a Juan Domingo Perón, del cual se convirtió en su tercera esposa en 1961, casándose con él en España, donde vivía exiliado. Cuando Juan Domingo Perón regresó a Argentina en 1973 y ganó las elecciones presidenciales, nombró a Isabel vicepresidenta de la República, a pesar de que el pueblo no la apreciaba. Debido al mal estado de salud de su marido, Isabel solía sustituirle en el desempeño del cargo. Cuando Perón murió en 1974, le sucedió como presidenta. Rechazó las demandas de dimisión ante el agravamiento de los problemas argentinos y fue depuesta por la Junta Militar presidida por Jorge Rafael Videla, que se hizo con el poder en 1976. Acusada de malversación, permaneció encarcelada hasta 1981, año en que se exilió en España.

11 - Roberto Marcelo Levingston: Conocido como el Brujo (Buenos Aires, 17 de octubre de 1916 – 9 de junio de 1989) fue un político argentino y el secretario privado de Juan Domingo Perón y de María Estela Martínez de Perón, ambos presidentes de Argentina sobre quienes ejerció poderosa influencia. Como ministro de Bienestar Social durante los gobiernos de Héctor J. Cámpora, de Raúl Alberto Lastiri y del propio Perón, López Rega promovió una política fuertemente conservadora y organizó la Alianza Anticomunista Argentina, un grupo armado de ultraderecha que practicó asesinatos selectivos para combatir la influencia del ala izquierda del peronismo y de organizaciones marxistas. Obligado a renunciar a su cargo en 1975 tras las violentas reacciones al plan económico promovido por su protegido Celestino Rodrigo para desmovilizar al sindicalismo argentino, se exilió en España, y estuvo prófugo de la justicia durante diez años. Fue apresado en Estados Unidos y luego extraditado. Murió a la espera de ser juzgado por múltiples cargos de homicidio, asociación ilícita, y secuestro.

12 - Triple A: La Alianza Anticomunista Argentina (AAA), conocida popularmente como Triple A, fue un grupo paramilitar de ultraderecha de la República Argentina, que llevó a cabo numerosos asesinatos contra guerrilleros y políticos de izquierda durante la década de 1970. Sus acciones fueron catalogadas como delitos de lesa humanidad por el juez federal Norberto Oyárbide en el año 2006

El General Jorge Rafael Videla¹³, nuevo Comandante en Jefe del Ejército, al tiempo que se negaba a respaldar políticamente al gobierno en crisis, puso plazos, esperó a que la crisis económica y política sumadas consumaran su deterioro y preparó el derrocamiento.

El 24 de marzo de 1976, la Junta de Comandantes en Jefe, integrada por el General Jorge Rafael Videla, el Almirante Emilio Eduardo Massera y el Brigadier Orlando Ramón Agosti, tomaron el poder, y dictaron los instrumentos legales del llamado “Proceso de Reorganización Nacional” Se designó Presidente de la Nación al General Videla, quien continuó al frente del Ejército hasta 1978. El caos económico, la crisis de autoridad, las luchas facciosas, la muerte cotidiana, la acción espectacular de las organizaciones guerrilleras que recibían instrucción del exterior, el terror sembrado por la Triple A, crearon las condiciones para la aceptación de un golpe de Estado, que prometía restablecer el orden y asegurar el monopolio estatal de la fuerza. La propuesta militar –quienes poco habían hecho para impedir que el caos llegara a ese extremo- iba más allá: consistía en eliminar de raíz el problema, que en su diagnóstico se encontraba en la sociedad misma y en la naturaleza irresoluta de sus conflictos. Una operación integral de represión, cuidadosamente planeada por la conducción de las tres armadas.

13 - Jorge Rafael Videla: (1925-), militar argentino, presidente de la República (1976-1981). Nació en Mercedes (provincia de Buenos Aires) y estudió en el Colegio Militar. Comandante en jefe de las Fuerzas Armadas desde 1975, comenzó a introducir cambios en la organización del Ejército, expulsando a los partidarios de la viuda de Juan Domingo Perón, la presidenta Isabelita Martínez de Perón. Videla asumió la presidencia de la República e inició una serie de medidas enérgicas no sólo contra los grupos terroristas sino también contra cualquier tipo de organización disidente, especialmente la Confederación General del Trabajo (CGT). Estableció un régimen militar extremadamente autoritario y dictatorial, que abolió los tribunales, los partidos políticos y los sindicatos. En 1981 fue sustituido en la presidencia de la República por otro miembro de la Junta Militar, Roberto Viola. En 1983, finalizada la dictadura militar, el gobierno democrático presidido por Raúl Alfonsín acusó a Videla de haber cometido asesinatos, además de otros delitos; tras un largo juicio, en 1985 fue condenado a cadena perpetua. Sin embargo, en diciembre de 1990, el presidente de la República, Carlos Saúl Menem, firmó un decreto de amnistía, que otorgaba la libertad a los doce miembros que habían formado parte de las Juntas Militares desde su establecimiento en 1976. En junio de 1998 resultó detenido tras ser acusado de cometer delitos de lesa humanidad contra cinco menores, 'sustraídos ilegalmente' en 1975, cuando era comandante en jefe de las Fuerzas Armadas. Ese tipo de delito estaba excluido de la tipología de los contemplados por las leyes que habían permitido la libertad de Videla y otros miembros de las Juntas Militares (las denominadas leyes de Punto Final y de Obediencia Debida), por lo que se dispuso su arresto domiciliario. En 2001, aún en dicha situación, fue procesado por su presunta responsabilidad como miembro de la asociación ilícita que llevó a cabo la llamada Operación Cóndor (planificada para perseguir a opositores políticos en los países en que éstos buscaron refugio).



Imagen 8.11
Primera Junta de la dictadura. Emilio E. Masera, Jorge R Videla y Orlando
R Agosti presiden un acto oficial, Bs. As 1978

La planificación general y la supervisión táctica estuvo en manos de los más altos niveles de conducción castrense, y los oficiales superiores no desdeñaron participar personalmente en tareas de ejecución, poniendo de relieve el carácter institucional de la acción. Las ordenes bajaban, por la cadena de mandos, hasta los encargados de ejecución. Cada detenido, desde el momento en que era considerado sospechoso, era consignado en una ficha y un expediente, se hacía un seguimiento, una evaluación de su situación y se tomaba una decisión final que correspondía siempre al más alto nivel militar. Se trató de una acción terrorista de estado, dividida en cuatro momentos principales: el secuestro, la tortura, la detención y la ejecución de los sospechosos. En algunos casos, al secuestro seguía el saqueo de la vivienda, técnica perfeccionada posteriormente obligando a las víctimas a ceder la

propiedad de sus inmuebles. Pese a que la Junta Militar estableció la pena de muerte, nunca se la aplicó, y todas las ejecuciones fueron clandestinas. A veces los cadáveres aparecían en la calle, como muertos en enfrentamientos o intentos de fuga, En algunos casos se dinamitaron pilas enteras de cuerpos, pero en la mayoría de los casos los cadáveres se ocultaban, enterrados en cementerios como personas desconocidas quemados en fosas colectivas que eran cavadas por las propias víctimas antes de ser fusiladas, o arrojados al mar con bloques de cemento, luego de ser adormecidos. De ese modo, no hubo muertos sino "desaparecidos".

Las víctimas fueron muchas, pero el verdadero objetivo eran los vivos, el conjunto de la sociedad que, antes de emprender su transformación profunda, debía ser controlada y dominada por el terror y la palabra. El Estado se desdobló: una parte, clandestina y terrorista practicó una represión sin responsables, eximida de responder a los reclamos. La otra, pública, apoyada en un orden jurídico que ella misma estableció, silenciaba cualquier voz.

PERRAMUS es la denuncia de muchos de estos actos que acontecieron en estos tiempos, que no solo marcaron a la Argentina, sino a la gran mayoría de los países latinoamericanos.

Hasta el momento, Breccia había representado las continuas crisis institucionales y morales en la Argentina a través de la diversidad de estilos –podría decirse que acompaña a la diversidad de problemas acontecidos en el país-, tomando ideologías activistas como el informalismo.

En *PERRAMUS* la situación es diferente, su estilo es más depurado y las imágenes son claramente reconocibles para los lectores. Podemos decir que en este cómic él unió la retórica de la historieta con los nuevos recursos explorados en los últimos quince años, obteniendo una obra equilibrada.

El personaje principal es Perramus, es el que da el nombre a este cómic. Él es un militante contra el gobierno absolutista de su país, y es descubierto con sus compañeros por los Mariscales. Como no ve la posibilidad de salvarse todos juntos, se salva él solo. No es un delator, es un cobarde. La historieta esta llena de simbolismos y críticas políticas y sociales a los gobiernos de facto y a los revolucionarios de izquierda, es decir al sistema de bandos imperante en Latinoamérica durante los últimos 40 años y que lamentablemente perdura hasta hoy.

En *PERRAMUS* vemos a un Alberto Breccia distendido en su técnica mixta, con un protagonista con rasgos simples, mientras que las demás figuras rebosan de expresividad y caracteres. El estilo manierista que utiliza en varios cómics anteriores, lo reduce especialmente en las dos primeras aventuras, aumentando en la tercera y cuarta por medio de un cambio de ambiente que impuso el guionista.

La mayoría de los personajes en sus últimos trabajos viven una historia a medio camino entre la aventura y el humor absurdo, ridiculizando y a su vez denunciando lo que sucede en América Latina. Los Mariscales, consumidos por el odio y el resentimiento son una calavera sin piel. Los revolucionarios rebozan de falsedad y de hipocresía. Los subversivos cometen los mismos errores que los golpistas.

El protagonista de la saga no tiene nombre, ni sabe quién es: lo bautizaron Perramus porque eso decía la etiqueta del sobretodo (gabán) o impermeable que llevaba puesto, que ni siquiera le pertenecía. Vive acosado por el miedo y el peso insoportable de una cobardía. El hombre entra en un bar y de todas las mujeres que se le ofrecen, elige la que le promete hacerlo olvidar. Después de una noche de sexo con ella, olvida.

Para entender mejor el proceso de trabajo y los conceptos que llevaron a crear esta historia entrevistamos a Juan Sasturain:

C. Fellingner: ¿Cómo trabajaba con Alberto Breccia?

J. Sasturain: Yo con Alberto hice varias cosas, pero básicamente hice "Perramus". "Perramus" lo hicimos desde el 81 hasta el 89, desde el 81 hasta el 87 trabajamos uno al lado del otro porque yo vivía acá, en el 87 yo vivía en Barcelona y el último episodio que se llamaba "Diente por Diente" y que recién salió en castellano el año pasado (2006), lo hicimos a la distancia, pero siempre hemos trabajado juntos.

Otras cosas que hicimos fueron algunos trabajos puntuales de algunas historietas cortitas, hicimos algunos laburos de adaptación. El noventa por ciento de los que hicimos en esos años fue "Perramus", son cuatro historias, cuatro secuencias largas.

¿Cómo trabajamos? El origen de la historia fue así: Alberto me tenía cerca porque a principios de los años ochenta empecé a salir con su hija menor Patricia. Una vez me preguntó si quería escribirle un guión. ¿Qué tipo de guión quería? El quería un guión aventurero para vender en Europa, quería un material de batalla, quería un material vendible, no quería un material de alta complejidad, que es lo que hacía habitualmente y no podía vender, sino quería algo para vender. Alberto ya tenía en los años setenta una doble producción, mientras hacía "Los Mitos de Cthulhu", "Un Tal Daneri" con Trillo, etc. simultáneamente hacía productos, cómo te podría decir, mucho más alimentarios equivalentes a lo que hacía en "Vito Nervio" en los cincuenta, como la "Escuadra Zenith", "Nadie", es decir era un material que le compraban las revistas europeas, que le pagaban bien y le permitía tener

una fuente de ingreso. ¡Alberto trabajó toda su vida! Y mucho de lo que hacía era difícil de colocar. Nunca hubo tantas revistas que se dedicaran al cómic artístico.

C.F.: ¿Qué lo introdujo en Europa? ¿Fue Mort Cinder?

J. S.: Exactamente. Lo que pasa es que "Mort Cinder " entra en Europa tardíamente, eso lo hizo desde el sesenta y dos hasta el sesenta y cuatro, el descubrimiento artístico de Breccia fue en los setenta, con la Bienal del sesenta y ocho. Ahí es donde vuelve a dibujar, dibuja para Europa.

C.F.: ¿Él había dejado de dibujar unos cuatro años?

J. S.: El había hecho una pequeña interrupción, había dejado de trabajar para revistas especializadas de historietas, había hecho El Che, El Eternauta, con los cuales nunca estuvo contento. A partir de los setenta vuelve a la historieta con el estímulo de Europa.

C.F.: ¿A él no le gustaba el medio de la historieta?

J. S.: El era un viejo mimoso, el decía que no las leía, lo cual era cierto, que no miraba historietas, lo cual es cierto. Era un hombre de un altísimo nivel literario, era un buen lector, era un autodidacta y también le interesaba la plástica. El mundo de la historieta, con lo que tiene más de chato, no le interesaba Obviamente tuvo sus grandes maestros, sobre todo en la historieta americana, a parte que varios autores plástico que influyeron en él.

C.F.: ¿Quién cree que en el mundo de la plástica más influyo en él?

J. S.: Yo creo que en él, por ejemplo, en gran parte de la obra de los setenta para acá, tiene una gran influencia de Lyonel Feininger. No se ha señalado pero es evidentísimo. La forma de describir los edificios, los paisajes urbanos, la forma de construir los personajes. Hay mucho de presencia de él, que en el mundo de la historieta es totalmente inédito.

C.F.: Volviendo a Perramus. ¿Cómo trabajaron?

J. S.: El me había pedido una historia aventurera, para vender en Europa, a ese nivel. Bueno yo le di las seis primeras páginas de Perramus, una historieta densísima, pesada, llena de política, literatura, metáforas, un quilombo que tenía en la cabeza y que fue mi primera historieta. Yo no era un narrador que no tenía desarrollo, yo ya había escrito novelas, escribía en revistas y diarios, pero no había escrito hasta el momento guiones. En ese entonces era editor de Súper Humor y escribía sobre historietas, sobre un montón de autores.

A él le gusto y empezamos a trabajar. ¿Cómo trabajábamos? Nunca nos cruzábamos en nuestro territorio personal, el siempre fue totalmente respetuoso con lo que yo escribía. Jamás lo hizo. Yo por mi parte, con el máximo respeto que podía tener con una figura como él, nunca le di indicación sobre como él tenía que caracterizar alguno de los personajes. Los personajes los caracterizó a su manera, la idea de uniformar a los mariscales con un solo rostro cadavérico era idea de Alberto. Toda referencia histórica puntual que aparece en la historieta, por ejemplo, que un tipo aparezca cantando la marcha peronista, que algún personaje aparezca con el rostro del canciller Caputo, que Whitesnow tenga la cara de Kissinger, son todas cosas de Alberto.

C.F.: ¿Entonces le indicabas que tenía que dibujar en cada cuadro?

J. S.: Si le ponía, algunas eran las referencias políticas y puntuales de la coherencia del dibujo. En cuanto a la distribución, a la gramática de la hoja, sí, yo le presentaba las ocho páginas del capítulo a Alberto así: Yo le dibujaba las tres tiras, sobre todo con unidad de página, que lo aprendí con él, es decir trabajaba con las transiciones y las dobles también, es decir donde comienza una secuencia y donde terminaba, por ejemplo, para el cambio de clima, el cambio de escenario o cambios de lugares. Entonces, yo le mandaba la hoja manuscritas con los cuadros dibujados con birome y adentro los globos. Vos sabes que "Perramus" no tiene narrador, no hay un texto en off que acompañe, es puro diálogo, es pura presentación, para hacerlo más dramático. Los diálogos, más los planos, los enfoques.

Se lo presentaba a mano y Alberto dibujaba en cartulina un poco gruesa en un tamaño similar a A3. Las técnicas que utilizaba eran mixtas, usaba collage, acrílico, tenía tintas y papeles que hacía el mismo. Pintaba y estampaba diferente tipos de grises los cuales los recortaba y después los armaba y pegaba.

Después, cuando terminaba, los globos no los dibujaba, entonces el me llamaba cuando había terminado las ocho o seis páginas y yo me sentaba a escribir a maquina los diálogos.

C.F.: ¿No tenían un rotulista?

J. S.: Si lo teníamos, lo que pasa es que yo pasaba los textos definitivos de los cuadros, porque a veces, el dibujaba más o había dividido más las secuencias a partir de que yo había hecho una variación en el relato, entonces volvíamos a distribuir los globos en el lugar en donde él los había previsto. El rotulista

escribía sobre otro papel que se recortaba y se pegaba sobre las viñetas.

Para resumir, yo escribía, él lo dibujaba, cuando él terminaba las hojas yo pasaba a maquina los textos definitivos y un rotulista escribía y pegaba los globos. Esa era la forma de laburar, esa era exactamente la forma de trabajar.

C.F.: ¿Cuáles fueron las ediciones de Perramus?

J. S.: Acá (en la Argentina) se publicaron en castellano las dos primeras partes, después salieron en Italia, Francia, España, en todos lados, las dos primera partes se publicaron en todos lados. "La Isla del Guano", que es la tercera parte, se publicó sobre todo en Francia y la cuarta, "Diente por Diente", fue solo en Francia. Se la publicó el año pasado (2006) en la Argentina.

C.F.: ¿De que tratan las cuatro historias?

J. S.: Las dos primeras partes son alegorías que podían pasar en cualquier parte, no solo en la Argentina, sino en cualquier lugar donde hubiera un régimen autoritario. Trabaja con ideas que eran muy afines al universo de Oesterheld, él trabajó con el tiempo, él trabajó con la memoria. El piloto del olvido es porque Perramus nunca sabremos quien es, él decide no saber, lo eligió porque había cometido un acto de cobardía. Él consiguió olvidar aquello que había que olvidar que es su propia cobardía. A diferencia del resto de las personas, él tuvo una segunda oportunidad. Son también ideas borgianas. El hombre está para cumplir una tarea que desconoce. Uno cree que su vida tiene un sentido determinado, que uno la maneja, que uno la elige, pero en verdad uno no sabe que está eligiendo. En el caso de Perramus él creía que no estaba a la altura, pero tiene otra oportunidad para cambiarlo. Es una metáfora que nos damos todos, como sociedad, como país y como gente, tené

en cuenta con que drama inmediato estuvo relacionado.

C.F.: ¿Cuándo lo pudieron publicar?

J. S.: Lo empezamos a escribir en el ochenta y uno, ochenta y dos.

C.F.: ¿En plena dictadura militar?

J. S.: Claro. Lo empezamos a escribir en la dictadura y lo pudimos publicar en el ochenta y tres en Orient Express en Italia y en Circus en Francia. Para el ochenta y cinco salió un álbum. En el ochenta y cuatro salió en Fierro, ya en democracia y después fue publicada con normalidad.

C.F.: ¿La tercera parte?

Si al principio Perramus tiene un tono muy sombrío casi trágico, la tercera parte es más humorística, es grotesca. Es un grotesco de una revolución latinoamericana, están los intereses de un sector, están los intereses de la guerrilla, los sectores que capitalizan esa situación, los sectores hegemónicos. Es una descripción grotesca de lo que pasaba es Latinoamérica. Y la cuarta parte es un folletín aventurero donde tienen que reconstruir la sonrisa de Gardel.

C.F.: ¿Siempre usando símbolos importantes?

J. S.: Son cosas que te sirven. La primera tiene forma de itinerario, de viaje de ida y vuelta. En la segunda que es el alma de la ciudad, esta armada con simetría, hay que conseguir siete hombres que sueñan la ciudad y la

sostienen, eso corresponde a los siete pecados capitales, que son los siete días de la semana, trabajando con una estructura para ensamblar la aventura dentro de esquema mas o menos geométrico, eso es muy de Marechal. La tercera es una parodia grotesca y la cuarta es reconstruir la sonrisa de Gardel, en la cual van por el mundo buscando sus dientes. De algún modo se piensa que reconstruyéndola recuperaremos la sonrisa, pero al final cuando la reconstruyen todo sigue igual, pero vale la pena intentarlo. Es linda la aventura porque toda la expedición la financia García Márquez (en la ficción), pero se queda con los derechos de autor, para una vez que la termine, la historia la pueda contar él.

Como nos comentó Juan Sasturain, *PERRAMUS*, fue realizado desde 1983 hasta 1989 en cuatro aventuras: *El piloto del olvido*, *El alma de la Ciudad*, *La isla del Guano* y *Diente por Diente*. Cada aventura está dividida en varios capítulos, cada uno de ellos generalmente de ocho páginas. Esta obra es la más extensa en cantidad de páginas dibujadas y creó junto a Juan Sasturain un realismo fantástico de alto valor artístico. Como es habitual en Breccia, adaptó una nueva forma de trabajar el ambiente creado por el guión, un nuevo estilo, que lo mantendrá en todas las aventuras. El ambiente gris y angustioso encaja perfectamente con los dos primeros episodios, no siendo tan así en el tercero y el cuarto, por ser estos una sátira y una aventura respectivamente.

El Piloto del olvido consta de ocho capítulos, más un epílogo de seis páginas. En esta aventura, se presentan los personajes principales, los cuales son: Perramus, Canelones, El Enemigo y Jorge Luis Borges. Como vemos en la *imagen 8.12*, la primera página de esta historieta, encontramos una estructura de página de tres tiras que predominará a lo largo de todos los relatos. Los grises con luminosidad media y baja prevalecerán en casi todas las viñetas, sin grandes saltos tonales, ya utilizado en "Un tal Daneri". Sin embargo, aquí los contextos son más explícitos. Los dos primeros cuadros marcan la llegada de la medianoche, en donde la luna llega a su punto más alto. La utilización de astros circulares es algo habitual en su obra, su figuración es muy diversa según su color y forma, y muy bien utilizada la circularidad como punto, cumpliendo la función de filtro, de anclaje compositivo, iconos que marcan el ritmo del relato que Breccia bien conocía. En la mecánica es el punto de apoyo de cualquier palanca, lo usa como mecanismo central en un campo cuadrangular, es un punto imaginario virtual que se desplaza, juega en el interior de una composición, en la cual muchas veces Breccia lo vuelve visible en el contexto astronómico para señalar diversos climas y tiempos narrativos.



Imagen 8.12
Perramus - El Piloto del Olvido - Pág. 1
1983

Las nubes, realizadas con hojas texturizadas brindan el toque de misterio y acompañan el movimiento del astro. La tercera viñeta plantea un plano general del barrio donde se desplaza un auto. El clima de la escena es sombrío, Breccia sintetiza las viviendas con recortes, incluyendo en el contexto un árbol, uno de sus recursos favoritos para aumentar el drama del ambiente. En el primer cuadro de la segunda línea aparecen los primeros personajes, los Mariscales, es la viñeta más contrastada y sintética en su composición. El uso de grandes planos de blancos hace de este cuadro el más destacado de la hoja, la mirada se dirige en primer término a ella, para después seguir con el orden natural de la página de arriba a abajo, de izquierda a derecha. Los cuatro militares poseen el mismo rostro, cadáveres vivientes sin escrúpulos, como la SS nazi sus gorras tienen un escudo con una calavera, otro símbolo de la muerte. En la viñeta siguiente los militares llegan a su destino y bajan de los autos. Los edificios aparentan debilidad, parecen desmoronarse en un juego de diagonales y líneas curvas. A diferencia de la tercera viñeta de la primera tira, el árbol esta deshojado, como una garra amenazante sobre el edificio. Las figuras esqueléticas de los árboles significan la negación de la vida, el preámbulo de una fatalidad. La tercera tira comienza con un cuadro negro donde se distinguen únicamente un par de escudos. Son los militares que se mueven en la oscuridad. En la segunda tira se refuerza esta sensación con dos metáforas visuales. Estos ruidos despiertan al protagonista en la tercera viñeta. Los saltos tonales no son abruptos. Un rostro y brazo emergen de la oscuridad, pequeños planos blancos resaltan algunos aspectos de la fisonomía acompañados de pasajes de grises.

La página tres (*imagen 8.13*) muestra al protagonista huyendo. En esta primera viñeta las paredes encierran al personaje, parecen caerse sobre él, en un ejercicio visual angustiante y sumamente dinámico. Él esta en el centro de



Imagen 8.13
Perramus - El Piloto del Olvido - Pág. 3
1983

la imagen, es el centro de la historia y huye para salvar su vida. Fiel a su estilo, Breccia no describe literalmente la ejecución de los compañeros de Perramus, sino que para ello utiliza metáforas visuales, "Ratatat", corresponde al sonido de una ametralladora disparando, detrás salpicaduras negras, la sangre derramada. Perramus observa en la protección de la oscuridad el final, en un plano medio ennegrecido, pintado con un pincel muy húmedo, para que la tinta al contacto con la hoja se pueda dispersar, aprovechando la absorción del soporte para crear nuevas texturas. El cuadro central es un gran plano general, Perramus llega a la costa. Para la gente que conoce la ciudad de Buenos Aires interpreta rápidamente la ubicación, el Riachuelo, afluente emblemático de la urbe. Un lugar lleno de melancolía, porque albergo a los inmigrantes más pobres, en su mayoría italianos. Breccia se ayuda del contexto para brindar el clima de melancolía, depresión y traición que siente el personaje central.

El protagonista pertenecía a un grupo guerrillero contra la dictadura militar. Su grupo fue descubierto por los Mariscales y él no intenta salvarlos sino que huye cobardemente. Quiere olvidar su falta y va a la Madame del bar Aleph quien le ofrece tres de sus mejores chicas, María (El placer), Rosa (La suerte) y Margarita (El Olvido). Elige a Margarita y olvida su cobardía. A partir de allí, sin saber quien es, ni recordar su pasado se viste con ropa de un marinero sueco y el sobretodo de marca de un Capitán escoses. Los Mariscales lo encuentran, y como no recuerda su nombre lo bautizan *PERRAMUS*, de acuerdo al nombre que figura en la etiqueta del sobretodo.

Lo llevan junto con otras personas en un barco para tirar cadáveres al mar. Conoce a Canelones, un mulato uruguayo que mata a los soldados y se hace del control del barco. Como no pueden regresar a su país, buscan refugio en la isla de Whitesnow.

La primera viñeta de la *imagen 8.14* representa la llegada de Perramus y Canelones a la isla con un gran plano general de Whitesnow, el Dictador de la isla, y su comitiva dejando en segundo lugar a los protagonistas. La cámara hace foco principalmente sobre en el mandatario y dos de sus acompañantes que están en primera línea. Tras de ellos se visualiza el resto de subordinados. El sol es representado con sus rayos, aludiendo al cambio de clima, así como el contexto de un bosque tropical desdibujado, aunque igualmente se logra distinguir lo que es, evitando el detalle que haga lenta la observación del cuadro. Las viñetas siguientes se centran en lo gestual, en primeros planos, donde la majestuosa caracterización revitaliza el diálogo entre los personajes y deja entrever las intensiones y personalidades de cada uno de ellos. Los rostros son menos caricaturescos, aunque Breccia sí acentúa rasgos gestuales para enfatizar y aumentar la parodia de la trama, como si fuese una película muda. Todo régimen o gobierno necesita un enemigo, alguien que mantenga el "estatus quo", alguien a quien hostigar o echarle la culpa. Mr. Whitesnow tenía a un viejo opositor al que llamaban "El Enemigo". Todos pueden escapar con la ayuda de Perramus y Canelones. De regreso en Santa María, la guerrilla obliga a Perramus a ayudarlos. El guía que lo ayudará a realizar la misión será Borges.

Alberto Breccia incluyó en la historia elementos claramente reconocibles para un argentino. En la *imagen 8.13*. Perramus lee el diario Clarín, el diario de mayor tiraje de este país. Otro recurso es la inclusión de personajes reales dentro de la ficción, como la participación de Jorge Luis Borges. El escritor es representado con un gran parecido, para que el espectador lo pueda reconocer rápidamente. A diferencia de los demás personajes su rostro es casi fotográfico, sin caricaturación o deformación. Los textos acompañan armoniosamente las viñetas, manteniendo un equilibrio con la imagen. Perramus concluye su misión con éxito dando la clave al contacto.



Imagen 8.14
Perramus - El Piloto del Olvido - Pág. 17
1983



Imagen 8.15
 Perramus - El Piloto del Olvido - Pág. 51
 1983

La segunda aventura se titula *El alma de la Ciudad*, en donde Perramus y sus amigos tendrán que salvar el alma de la ciudad. Santa María, el nombre de la ciudad, es una nomenclatura que cruza el nombre completo de Buenos Aires y el homenaje a las novelas de Juan Carlos Onetti. Alberto Breccia traza una geografía ensombrecida, en la que cada tanto se distingue algún cartel ("Compro Oro", que podría corresponder a la calle Libertad), un taxi con patente municipal provoca una ubicación inmediata de los lectores que conocen Buenos Aires. Esta aventura posee la misma cantidad de capítulos que la anterior. Los grises se multiplican porque en esa Santa María la dictadura extingüía la posibilidad de tonos concretos como el blanco y el negro, que desaparecían junto con su alma. En una atmósfera de pesadilla, la cadavérica fisonomía de los Mariscales se funde junto con otros contornos en el gris: color del silencio, del miedo, del horror. Las figuras se mueven en varios planos, los contornos se confunden y aparecen y desaparecen de la vista, según desde donde se los mire. Hay en ellos reminiscencias del "Guernica" de Pablo Picasso y también de "Los desastres de la guerra" o "los caprichos" de Goya.

De algún modo, en la historieta se libran dos batallas. Una real, contra los represores, y otra simbólica, vinculada a la cultura. Ambas confluyen finalmente, porque la literatura –en términos más generales, el arte– se vuelve el camino redentorio. Perramus tiene que descifrar la clave dentro de la frase extraída del poema de Antonio Machado: "golpe a golpe, verso a verso". Jorge Luis Borges les dará, con leves toques de la birome sobre la mesa, mientras recita un soneto de Quevedo, las siete claves para encontrar a las siete personas que representan el alma de la ciudad.

La elección no es arbitraria: la culpa, el olvido, el tiempo, la memoria... son todas figuras borgeanas. Pero hay algo más, los autores no reconstruyen el

Borges que fue sino el que ellos –y muchos argentinos progresistas- hubieran deseado que fuera: una figura sin fisuras ideológicas. Por eso, en la ficción, el gran escritor participa de la resistencia. Sasturain decía: “Un ciego en el lugar del guía. Un ciego que es capaz de ver, como Tiresias, lo que vendrá. Y ve que a pesar del presente, a pesar de los mariscales, la ciudad se salva.”

Santa María es representada como una ciudad fantasma (*imagen 8.16*), que parece desplomarse. Breccia recurre nuevamente al árbol deshojado para simbolizar la muerte de la misma, un sol negro en el centro de la escena, punto de apoyo para acentuar aún más la siniestralidad que ronda por sus calles. De entre las sombras surgen los Mariscales vigilantes, las sombras toman una ciudad sin alma. La frase de Onetti describe el fracaso del pensamiento sobre la brutalidad, el predominio de tonos con muy baja luminosidad acompañan esa tristeza. Este cuadro sirve también para describir el lugar donde los protagonistas discuten. Hay un cambio de escena, los seis siguientes cuadros de iguales dimensiones se nutren de un primer plano para describir el diálogo entre ellos. El artista se apoya en lo gestual, reforzando la expresión de cada rostro con una de las manos. En el primer cuadro, Perramus tiene la mano tensionada y abierta, simbolizando un corte radical a la situación en la que están, “Hay que huir inmediatamente. Debemos partir ya”. El Enemigo en la segunda apoya su mano en su cuerpo, señal de protección, “Es peligroso, sólo cabe permanecer acá, hay que quedarse quietos”. Canelones quiere luchar con su puño en alto, “Nos vendrán a buscar. Hay que luchar. Salir a pelearlos”. Contagia a Perramus con esa actitud, él también levanta el puño, “Eso. No nos queda otra que pelear contra ellos”. Pero El Enemigo desiste, corta la idea con su mano extendida, “Cautela. Es mejor esperar aquí. Veremos que sucede”. Por último Canelones acepta desanimado la situación, su rostro está inclinado como aceptando la realidad, ya no agita su mano, es una señal de



Imagen 8.16
Perramus - El Alma de la Ciudad - Pág. 1
1985

rendición, “No. Para eso escapemos. En realidad no podemos hacer nada. Yo creo...”. Remata la secuencia con una frase de Onetti, “No nos une el amor sino el espanto...”, que engloba el sentimiento de los tres personajes.

En la *imagen 8.17* encontramos una viñeta única que abarca toda la página, en ella utiliza elementos de arte conceptual, lleva al texto a interactuar con una imagen poderosa como es la de los Mariscales, “Usted elige Sí o Sí. Lo mismo es mejor que lo peor”. Este acento compositivo es acompañado por edificios toscos y megalíticos, de líneas rectas y rígidas. El cuadro tiene una composición central, estática, el pequeño sol que emerge tras el edificio rompe todo este centralismo, una luz de esperanza dentro de tanta rigidez.

Perramus y amigos buscan el emblema de la ciudad, lo mismo que los Mariscales, para esto los militares organizaron un concurso en el zoológico de la ciudad para que los ciudadanos voten el símbolo del país. En el primer cuadro de la *imagen 8.18*, con un plano americano, Canelones y El Enemigo se preguntan qué hacen en este lugar, el gesto del mulato con la mano lo indica así. En la segunda viñeta se mantiene este plano, con los personajes esta vez de frente riéndose de la situación, detrás ellos una multitud. A pesar de la gravedad, la gente acompaña las iniciativas del gobierno de facto. La tercera de esta primera tira esta compuesta por un plano medio, donde en primer plano está el soldado, representando al régimen, y el pueblo ordenado ante él, en fila para el matadero ideológico.

Breccia utiliza tres imágenes representativas del escudo, el animal y la persona que el espectador puede relacionar como afin. “Lento pero seguro”: el escudo con la síntesis del animal, en este caso un elefante, que es grande y firme, después el animal en cuestión que es presentado por un sultán. En el mundo árabe, las cosas son lentas y conservadoras, y para los autores, mantienen hasta hoy en día un sistema monárquico apoyado en la seguridad religiosa del



Imagen 8.17
Perramus - El Alma de la Ciudad - Pág. 16
1985



Imagen 8.18
Perramus - El Alma de la Ciudad - Pág. 42
1985t

Islam. Esto mismo pasa con el segundo símbolo, el águila imperial, símbolo Norteamericano, tomando como referente al presidente de ese momento Ronald Regan. La caracterización del mandatario es caricaturesca, su boca está torcida levemente, la sonrisa marca el sentimiento de superioridad sobre otros pueblos. Se venden como el país con el sistema ganador, el de aplastar y dominar al contrincante.

La crítica política no queda enmarcada solamente a un sector. La supuesta izquierda del país entra en el juego de los Mariscales, peor aún dividida por penosas diferencias. Como vemos en la *imagen 8.19*, Breccia utilizó una meta imagen, en la cual los textos comparten la composición de cada viñeta, mientras un bando lleva el lema "El cuervo es nuestro", "Poe es el símbolo", el otro lleva "Cucaracha o nada", "Kafka al escudo". Estas dos viñetas tienen en común el caos visual, el descontrol espacial, que identifica, según los autores, a estos grupos políticos sin sentido, envueltos en una discusión estéril. En la primera viñeta de la tercera fila los grupos llegan a una colisión ridícula y caótica, demostrando la intolerancia intelectual y de pensamiento, dando letra y razones válidas a los Mariscales para su intervención.

La isla del Guano es la tercera aventura que consta de diez capítulos. Como nos comentaba Juan Sasturain, esta aventura tiene tintes de humor grotesco, mantiene la caracterización de los personajes, aunque en los nuevos brinda a cada uno de ellos un toque manierista. Como vemos en la *imagen 8.20*, Mr. Whitesnow esta rodeado por el Gabinete de los siete enanos a quienes delegará el poder en la isla. Él quiere dividir la isla en siete regiones y cada una de ellas será gobernada por uno sus enanos. Alberto Breccia comentaba: *"En Perramus se conjugan muchas cosas mías y es un resumen de todos mis*



Imagen 8.19
Perramus - El Alma de la Ciudad - Pág. 43
1983



Imagen 8.20
Perramus - La Isla del Guano - Pág. 14
1986

experimentos gráficos. Los negros y los grises, con poco blanco, interpretan una época donde no había lugar para la luz. En el tercer episodio, que está inédito, las cosas cambian con la recuperación de las libertades, y la obra tiene un tono de comedia sin perder la carga dramática”.

La trama de esta historieta lleva a Perramus y sus compañeros a la isla gobernada por Mr. Whitesnow. La resistencia lucha por la vuelta a un país cirquero, mientras el Dictador quiere que se mantenga un “país de mierda”. Literalmente hablando, la economía de la isla se basa en la industria del guano, excremento de pájaros y que con un proceso industrial se transforma en energía. Trata de ser una burla a los nuevos sistemas tecnológicos.

Unas de las páginas que más llaman la atención de esta historieta las encontramos en la ejecución de Perramus y sus compañeros (*imagen 8.21*), que no tiene diálogo, sólo cuentan con lenguaje visual. En la primera viñeta se representa parte del tejado de la Casa de Gobierno de la isla. Sobre él se posan gran cantidad de pájaros. Las aves pintadas en forma sintética empiezan a cubrir el cielo, como un preámbulo de la importancia que tomarán en las escenas siguientes. Los pájaros, muchas veces utilizados por Breccia como símbolo de libertad, serán utilizados como instrumentos de ejemplificación de la libertad capitalista. Las aves fueron modificadas genéticamente para producir mayor cantidad de excremento, el guano, el cual podrá ser utilizado con mayor eficiencia en la generación de energía. Esta sátira a los adelantos tecnológicos, muestra también el precio que la libertad económica e industrial trae aparejada. En el siguiente cuadro uno de los soldados toca la trompeta anunciando el comienzo de la ceremonia. Los cañones cobran protagonismo y serán luego disparados. Los soldados son de raza negra, están vestidos con uniforme nazi, y llevan en su casco el símbolo del dólar norteamericano, es decir, hay una confluencia de símbolos contradictorios. Observaremos que



Imagen 8.21
Perramus - La Isla del Guano - Pág. 89
1983

las aves también se posan sobre los cañones. Como en todo régimen totalitario las ejecuciones se hacen en la plaza principal, con todos los honores de una ceremonia de Estado. En el primer cuadro de la tercera línea, Mr. Whitesnow, vestido con uniforme de ceremonias, siempre rodeado por su séquito, presencia en primera fila el acto. Las dos últimas viñetas marcan un mismo tiempo temporal: mientras traen a Perramus, Borges y Canelones para su ejecución, las aves toman vuelo. Las aves salvarán a los héroes con una lluvia de excrementos. A diferencia de las dos primeras aventuras, los edificios no están desdibujados, todo lo contrario, como vemos en la primera viñeta, los edificios tienen mayor detalle y estabilidad. En tanto la luminosidad de los grises gana lugar, hasta llegar al punto más extremo que es el blanco.

Diente por diente la última aventura, la cual es sin lugar a dudas la que contiene más acción y cantidad de páginas, formada por un epílogo y diez capítulos. Lejos del tono trágico de sus antecesoras esta aventura llena de enredos y humor equívoco llega a un tono de gran farsa heroica. Perramus, Canelones y El Enemigo son convocados por Borges y García Márquez para reunir la dentadura de Gardel –cantor argentino de tango-. Esta misión los llevará por todo el mundo entrecruzándose con una auténtica galería de personajes.

Si bien Alberto Breccia se destacó siempre por la creación de personajes, rostros y expresiones, llenos de riqueza dramática y espiritual, en este cómic el abanico de personajes es amplísimo mezclando personificaciones reales o inventadas, hiperrealistas o caricaturizadas. Como ejemplo analicemos a Chamarra y el Licenciado Arcadio Bucaramanga (*imágenes 8.22 y 8.22* respectivamente), ambos personajes caricaturizados, el primero con labios carnosos y desproporcionados, con una sonrisa torcida que acentúa la

idea de persona poco confiable; en tanto el segundo personaje tiene los ojos exagerados en su tamaño, así como su boca y sus dientes, mientras la nariz que es extremadamente pequeña esta igualmente remarcada por el artista, con grises más intensos semejante a un muñeco pintado. Chamarra no tiene nada bueno entre manos, él tratará de impedir que Perramus logre reunir todos los dientes. La caracterización cuadra perfectamente con su desempeño en la historia. Un hombre de rasgos latinoamericano, pasado de peso, estereotipo de delincuente de poca monta. El Licenciado representa al una persona estudiosa y arreglada, muy fina que rosa la homosexualidad.



Imagen 8.22 y 8.23
Perramus - Diente por Diente - Pág. 12 y 15
1989

Para la representación de García Márquez (*imagen 8.24*), el autor utilizó varios rasgos característicos del escritor, exagerando algunos de ellos, como la oscuridad alrededor de las cuencas de sus ojos, con un macizo negro con un punto blanco en el centro simbolizando el ojo.



Imagen 8.24
Perramus - Diente por diente - Pág. 31
1989

En tanto Gardel y las rubias de New York (*imagen 8.25*) son encaradas en forma de síntesis, sin perder la similitud del cantante y sus compañeras, en la imagen se destaca la manera dibujística de trabajarlos, sin volumen ni degradés, donde la luminosidad de los tonos predomina.



Imagen 8.25
Perramus - Diente por diente - Pág. 115
1989

Con Fidel Castro Breccia se distiende con una barba movediza, que se va expandiendo por la hoja con una mancha negra. En la *imagen 8.26* se contrasta la figura de Fidel con su compañero comunista. Mientras que con el dictador predominan los grises, trabajados con degradés y pasajes tenues, en el subordinado se destaca el trazo, sin pasajes de color. El tono humorístico y cordial del dibujó desliza la afinidad del autor con el cubano, *“Un personaje que Breccia parece disfrutar dibujando, haciendo que su barba llene los*

cuadritos", comentaba Sasturain. Frank Sinatra mantiene una similitud lineal, sin cambiar el aspecto físico, como hizo en los personajes anteriores.



Imagen 8.26
Ferramus - Diente por diente - Pág. 68
1989

En la imagen 8.27 el contexto toma relevancia, marca la ambigüedad política del cantante, con los retratos de Nixon y Kennedy, el primero emblema republicano de los '60 y '70, mientras que el segundo lo era de los demócratas, íconos de los dos partidos mayoritarios americanos. El carácter que le impuso a la personificación roza lo grotesco representando al astro con un alto tono de agresividad y falta de escrúpulos.

La desaparición de los Mariscales en esta aventura llama la atención. Los militares esta vez son caracterizados con diferentes rostros, marcan uno de los cambios más grandes de la última serie. Los generales están reunidos para una cena del Círculo de Ex Oficiales "Volveremos", encabezados por el General Fragote. La escena comienza con un plano general en la primera viñeta (imagen 8.28), el trío central, que representa a las tres fuerzas militares, de Mar,

Tierra y Aire, es un esquemático y rígido pero bien nivelado. En la segunda viñeta se realiza un acercamiento a los rostros de estos tres uniformados, cada uno con un rostro grotesco, exteriorizando la decadencia interna de su moral y alma. El primer plano del general Fragote en las dos últimas viñetas pone de relieve el pensamiento y mediocridad de este individuo. Los ojos caídos, la boca torcida, inexpresivos, endurece aún más su rostro en la última afirmación, “Pero si no nos llama... ¡Iremos igual”.



Imagen 8.27
Perramus - Diente por diente - Pág. 44
1989

Este cómic se diferencia tanto por su tono humorístico como por la acción que llena muchos de los cuadros con variados efectos (imagen 8.29). La primera viñeta de esta página, en la cual la cámara desciende al nivel del suelo, marca una tensión dinámica, las ruedas del auto pasando al ras de ella. Los autos inclinados destacan la sensación de movimiento, de alta velocidad, sumados a las líneas quinéticas que abundan en esta toma. Los cuadros se empequeñecen, formando cuatro tiras, en cada una de ellas los personajes parecen querer escaparse. Esta economía espacial agudiza la acción, eliminando los elementos que puedan distraer y hacer más lenta la visualización.



Imagen 8.28
Perramus - Diente por diente - Pág. 37
1989



Imagen 8.29
Perramus - Diente por diente - Pág. 12
1983

Alberto Breccia mantiene las técnicas que utilizó en las historias anteriores, siendo estas el agua tinta, el collage y la monocopia. En toda la colección, la línea tuvo poca relevancia. El artista se concentró en crear volúmenes con degradés y pasajes sutiles de luminosidad. Las sensaciones que creó para la primera aventura se adaptan perfectamente en la segunda, donde el guión mantiene la estructura sombría y tormentosa, que amenaza con anegarlo todo. En la tercera y cuarta aventura tuvo que cambiar en la medida de lo que la coherencia y armonía de la serie se lo permitía. Se distinguen mayormente las dos primeras historietas de las dos segundas por el tono lumínico, la caracterización de los personajes y la forma de trabajar los contextos y edificios.

Alberto Breccia mantuvo a lo largo de toda su extensa carrera la forma de personificar al héroe o personaje principal, desde Vito Nervio hasta Perramus. Como vemos en la imagen 8.30, *VITO NERVIO*, *SHERLOCK TIME*, *MORT CINDER* y *PERRAMUS* mantienen rasgos similares, con líneas rectas y simples, sin derroche de expresividad. Lo complejo, exagerado o expresivo quedó para los actores secundarios o villanos, quienes vigorizaban la trama de la historieta.



Imagen 8.30
Vito Nervio, Sherlock Time, Mort Cinder y Perramus

"Perramus" fue galardonado -por primera vez para un cómic - con el premio Amnesty en 1989 en la categoría de "Mejor Libro por los Derechos Humanos". En la Argentina fue publicada por primera vez a partir del número 11 de la revista "Fierro" (julio del '85).

La historieta está compuesta por cuatro partes, formada por más de 400 páginas escritas e ilustradas entre 1981 y 1989, de las cuales sólo una apareció en "Fierro". Fue publicada en los Estados Unidos, en Alemania, en los países escandinavos, entre otros lugares. Sólo en Francia se editó en su totalidad. En español se editaron tres partes compiladas en dos libros.



Linea de Tiempo



1941 - 1942

Margarita Terremoto



1941-1943

El Vengador



1946 -1958

Vito Nervio



1956 - 1960

Pancho López



1959

Ernie Pike



1969

El Eternauta



1970

Evita



1972 - 1974

La Escuadra Zenith



1973 - 1976

Los Mitos de Cthulhu



1974 - 1977

Un Tal Daneri



1979 - 1981

Cuentos con moraleja



1981 - 1982

Busca Vidas



1981 - 1982

El Viajero de Gris



1981 - 1985

Sueños pesados



1982

No, no abras nunca
esa puerta

1959	1958 - 1959	1962 - 1964	1967	1968
Miedo	Sherlock Time	Mort Cinder	Richard Long	El Che

1977	1976	1978	1979	1979
Nadie	La gallina degollada	El corazón delator	Donde bajan y suben las mareas	La pata de mono

1982	1983 - 1984	1983 - 1989	1989	1991
Dibujar o no	Drácula, Dracul, Vlad, bah ...	Perramus	Versiones	Informes sobre Ciegos

CONCLUSIÓN

Al recopilar, mostrar y analizar la extensa obra de este artista una conclusión se impone. Nuevos medios, nuevos recursos y la aparición de un artista innovador pueden encontrar vías antes no imaginadas para el discurso político, para la voluntad nunca atenuada del hombre de liberarse de ataduras de pensamiento que constriñen su libertad. Vanguardista en la forma de crear arte y comunicación en un medio marginal, Alberto Breccia estuvo siempre alerta, abierto a cualquier espacio que le brindara posibilidades de comunicar ideas, de exponer las limitaciones de una sociedad adormecida, de superar prejuicios, y aún en situación extrema de riesgo para su integridad no vaciló en avanzar tanto como fuera posible dentro de ese mass-media y trasladando lenguajes que parecía estaban reservados a la esfera del arte de élite, del arte que aún sigue perteneciendo al prejuicio de las clases privilegiadas de la sociedad. Demostró que temas como la política, el drama, el misterio y la fantasía podían y pueden ser incluidos dentro de este lenguaje de comunicación, sin limitarse a los estereotipos y limitaciones que le imponía desde su nacimiento el carácter comercial del producto. Un orden establecido desde la industria con esquemas y condiciones que impedían aplicar nuevas vías expresivas fue el mayor frente de lucha en su trayectoria.

No fue el único. La incompreensión que muchas veces lo rodeó recortó sus alas y de la forma más directa que sufre el hombre común, la vía económica. Así vemos como fluctúa su obra, de manera un tanto inexplicable vista desde su exposición gráfica; parece tener altibajos, pero es esta la resultante de que tuviera que aceptar imposiciones, por momentos implacables en la realización de propuestas que le acercaban, y a las que debía someter su creación.

En el origen del comic se pretendió generar un nuevo pensamiento, una aspiración romántica, lograr cambios a gran nivel, pero la fuerte demanda establecida por un público heterogéneo determinó que naciera una gran industria. La creatividad se tuvo que poner al servicio de lo que el mercado pedía. Muy pocos privilegiados han podido escapar de la corriente mercantilista y esos artistas han podido demostrar que se puede explorar nuevos rumbos. Uno de los abanderados de esta corriente fue Alberto Breccia, un profesional recto y estricto, con mucha disciplina, que basaba su metodología de trabajo sobre el esfuerzo y el estudio.

Esa perseverancia hizo que tras veinte años empezara a encontrar y hacer lo que a él realmente le interesaba. Breccia comentaba: “[...] Yo no trabajo por encargo, desde mis 53 años hasta ahora, que son casi 20. [...] Después me dicen: “me gustaría que colaborara en la revista”, pero no me dicen qué.” Este afán de mantenerse libre de todo encargo, realizando lo que a él le interesaba, le permitió crear la más variada y compleja producción de historietas. Seguramente podría haber continuado con “Mort Cinder”, su historieta más exitosa en ventas, la que hoy en día se sigue reeditando permanentemente, pero ese camino rutinario y acomodado nunca le atrajo. Su elección por el estudio visual y comunicativo, en algunos casos de índole pedagógicos, como las adaptaciones literarias, lo llevaron a crear obras maestras a todo

nivel de análisis, tanto plástico como comunicativo. Este compromiso con su trabajo lo alejó sin duda de los aspectos comerciales, los editores de revistas (que en la mayoría de los casos son comerciantes), al momento de elegir qué publicar, se decidirían por dibujantes más estables y con un estilo de trabajo ya aprobado por el público, donde las ventas serán mayores. En tanto la obra de Alberto Breccia tardará más en colocarse, sin conseguir tiradas sensacionales, ni masivas, aunque él nunca las buscó. Él se ubica como una alternativa creativa y marginal al sistema, y con un dinamismo que marcó definitivamente su producción a todos los niveles.

Eligió un camino que llevó a sus trabajos a ser entendidos por poca gente, no fue lo ideal para él, pero ya no podía volver atrás. Breccia buscó un crecimiento retórico y plástico constante, muchas veces dejando de lado normas elementales de la historieta, como son, una transmisión rápida y poco compleja de la imagen para el espectador. Generalmente el comprador de un cómic no es una persona que quiera y pueda resolver grandes incógnitas plásticas, ni narrativas, esto pasa también en las telenovelas, cine, y todos los medios de masa. Si comparamos la propaganda soviética con los "Mitos de Cthulcu" o "Informe sobre ciegos", veremos que la primera transmite imágenes enérgicas y colosales, con un nivel artesano muy logrado, las figuras son fáciles de reconocer y su retórica penetra directamente en el pensamiento de sus espectadores; en oposición a este esquema las obras experimentales de Breccia fuerzan al espectador a buscar un significado, a unir los puntos figurativos dentro de la abstracción para conformar los personajes. Demasiado trabajo para alguien que quiere pasar el rato. Pero no solo queda en la apatía del lector la falta de interés, un individuo que no entiende lo que ve lo descarta automáticamente, posiblemente tenga mayor capacidad de comprender un texto complejo, pero una imagen... La falta de preocupación didáctica que se plantea en la formación de las personas con

respecto a la imagen es alarmante, siempre queda relegada a un segundo plano, solamente es utilizada en la comunicación infantil hasta que logra poder comunicarse por medio de la escritura.

La imagen como distracción pura que puede ser identificada por el lector con facilidad es el paradigma comunicacional creado por la cultura de masas, la cultura pop. El personaje mitológico de los cómics, se halla actualmente en esta singular situación: debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible, pero al mismo tiempo tiene que tener la movilidad propia de la aventura, de lo inesperado. Superman, se halla en la preocupante situación narrativa de ser un héroe sin adversario, y por tanto sin posibilidad de desarrollo. A esto se añade que, por estrictas razones comerciales, sus aventuras son vendidas a un público perezoso, que quedaría aterrado ante un desarrollo indefinido de los hechos que ocupara su memoria durante semanas enteras, y por lo tanto cada aventura termina al cabo de unas páginas.

Superman es el mito del hombre común que puede trasponer la barrera de la mediocridad bajo la carne mortal de Clark Kent. Y bajo tal aspecto es un tipo aparentemente miedoso, tímido, de inteligencia media, un poco tonto, miope, enamorado de su contraparte femenina, la otra figura mítica Lois Lane, que lo desprecia y que en cambio está enamorada de Superman.

Narrativamente, la doble identidad de Superman tiene una razón de ser, ya que permite articular de modo bastante variado las aventuras del héroe, los equívocos, los efectos teatrales, con cierto suspenso de novela policíaca. Pero desde el punto de vista mitopoyético, el hallazgo tiene mayor valor: en realidad, Clark Kent, personifica de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes;

a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier lector de cualquier ciudad americana alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, floreciera un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad.

Afirma Aristóteles que existe una trama trágica cuando al personaje le suceden una serie de acontecimientos, peripecias y traiciones, lastimosas o terroríficas, que culminan en una catástrofe. A esto podemos añadir que existe una trama novelesca, cuando estos vínculos dramáticos se desarrollan en una serie continua y articulada que, en la novela popular, al convertirse en finalidad de sí misma, deben proliferar tanto como le sea posible. Los Tres Mosqueteros, cuyas aventuras se continúan por más veinte años y que terminan ante el cansancio general, constituyen un ejemplo de intriga narrativa que se multiplica monstruosamente y que ha podido mantenerse a través de una serie infinita de contrastes, oposiciones, crisis y soluciones.

Los superhéroes están dotados de poderes tales que podrían, apoderarse del gobierno, destruir un ejército, alterar el equilibrio planetario. Por otra parte, es evidente que cada uno de estos personajes es profundamente bueno, moral, subordinado a las leyes naturales y civiles, por lo que es legítimo (y hermoso) que emplee sus poderes con fines benéficos. En este sentido, el mensaje pedagógico de estas historias sería, por lo menos a nivel de literatura infantil, altamente aceptable, y las mismas ráfagas de violencia sembrada en varios de los episodios, tendrían una finalidad en dicha reprobación final del mal y en el triunfo de los buenos.

Raramente se tiene en cuenta el hecho de que, dado que la cultura de masas en su mayor parte es producida por un grupo de poder económico

con el fin de obtener beneficios, permanezca sometida a todas las leyes económicas que regulan la fabricación, la distribución y el consumo de los demás productos industriales. El producto debe agradar al cliente, no debe ocasionarle problemas, el cliente debe desear el producto y debe ser inducido a un recambio progresivo del producto. De ahí los caracteres culturales de los propios productos y la inevitable relación de persuasor al persuadido, que en definitiva es una relación paternalista interpuesta entre productor y consumidor.

El problema de la cultura de masas es en realidad el siguiente: en la actualidad está maniobrada por grupos económicos que persiguen finalidades de lucro, y realizada por ejecutores especializados en suministrar lo que se estima como la mejor salida sin que tenga lugar una intervención masiva de los hombres de cultura, precisamente la de protesta y reserva. Y no cabe decir que la intervención de un hombre de cultura de masas se resolvería en un noble e infortunado gesto sofocado muy pronto por las leyes inexorables del mercado. Decir que el sistema en que nos movemos representa un ejemplo de orden tan perfecto y acabado que todo acto aislado de modificación queda en puro testimonio.

La lucha de una cultura de provocación o de contestación contra una cultura de entretenimiento, no genera siempre los resultados buscados. Si en una situación de tensión social aumenta el salario de los trabajadores de una fábrica, puede que esta solución reformista disuada a los obreros de ocupar el establecimiento. Pero si en una comunidad agrícola de analfabetos enseño a leer con objeto de que estén en condiciones de leer mis proclamas políticas, nada será capaz de impedir que tales hombres lean también mañana las proclamas de otros.

Alberto Breccia quiere dar ese poder a la masa, cultivarla, crearle preguntas que la hagan pensar. Su mensaje llega a pocos, su seguimiento no es masivo, aunque la masa sepa leer, no siempre interpreta lo que lee, y si resulta problemático algo en lo que han sido medianamente capacitadas, cómo lo harán con algo que nunca se les enseñó a entender. Este artista trató de crear una revolución con el arma que mejor manejaba, la imagen, pero como en casi todas las revoluciones la masa no está preparada para seguir ideas tan complejas.

Posiblemente esta falta de comprensión de los medios de expresión visuales, su limitada resonancia, haya salvado a Alberto Breccia de ser asesinado en la época de la represión argentina. A pesar de que fue amenazado, él no sufrió este final. El clima gris, la decadencia y terror de sus historias y personajes, la introducción de ideas plásticas vanguardistas como el informalismo no fueron interpretados como ataques directos al régimen militar. Siempre se relacionó esta forma de ambientar sus cómics con la motivación del artista de adecuar la imagen al ambiente de la historia narrada. Pero no es el motivo real sino que es una descripción viva de lo que sucedía en Argentina: un clima gris, deprimente y desolador.

Breccia desmitifica al mito, al ícono, rechaza el concepto de lo sagrado.

Este estudio intentó demostrar el avance ideológico y de compromiso de Alberto Breccia. En sus primeros trabajos simplemente se adaptó a lo que le imponía su empleador y el mercado. Un buen ejemplo es "Vito Nervio", realizado durante más de diez años para la editorial de Quinterno. El nudo de la historieta no poseía violencia ni amor, todo era muy abstracto y sugerido.

La violencia era inocente, de trompadas y golpes, una retórica sumamente higiénica. Un producto totalmente americano, políticamente correcto. Pero para Alberto Breccia el cómic no es simplemente eso: “[...] me voy dando cuenta de que la historieta es otra cosa, y que no es la yanqui, la historieta yanqui es un producto: el dibujante hace un personaje, el sindicato lo toma, el mercado lo acepta como acepta determinada marca de jabón y ese jabón se tiene que mantener durante 40 años. La historieta es otra cosa, no es eso, lo pensé entonces y lo sigo pensando”. Esta reflexión refleja un sentimiento que fue creciendo y puliendo a lo largo de su vida.

Luego de finalizar “Vito Nervio” comenzó su etapa de investigación para dejar de ser un dibujante del montón y transformarse en alguien diferente. Sus historietas estarán llenas de misterio, buen manejo del claroscuro y habilidad técnica. Su máximo logro fue sin dudas “Mort Cinder” cumpliendo con las expectativas que brindan las técnicas clásicas del cómic.

Este logro lo alentó posteriormente a incursionar en aspectos nunca antes probados dentro del cómic y el arte serio. Expuso que el concepto de lo sagrado esta en crisis. Ya existía un empobrecimiento simbólico de aquellas imágenes que toda una tradición iconológica nos había acostumbrado a considerar como cargadas de significados sacros. Lo que se pretende indicar es el proceso de disolución de un repertorio simbólico institucionalizado, típico de los primeros tiempos de la cristiandad y de la cristiandad medieval (y, en cierta medida, resucitado por el catolicismo contrarreformista). Este repertorio permitía transferir, en medida casi unívoca, los conceptos de una religión revelada a una serie de imágenes, sirviéndose de éstas para transmitir, los datos conceptuales originales, de forma que pudieran ser captados incluso por el pueblo sencillo carente de refinamientos teológicos, constante preocupación de los varios concilios que se ocuparon del problema

de las imágenes.

El proceso de mitificación de las imágenes no se identifica con el proceso, históricamente bastante delimitado, de una identificación entre imágenes y cuerpo institucionalizado. Nos lo demuestra el progresivo esfuerzo de todo el arte moderno para crear ante la caída de los símbolos objetivos en que se basaba la cultura clásica y medieval, unos símbolos subjetivos. En el fondo, los artistas han estado continuamente intentando (y cuando la operación no era intencional en los artistas, lo producía la sensibilidad culta y popular que cargaba de significados simbólicos una imagen) introducir equivalentes icónicos de situaciones intelectuales y emotivas.

No obstante, en el mundo contemporáneo existen sectores en los que se ha ido reconstruyendo sobre bases populares esta universalidad de sentir y de ver. Esto se ha realizado en el ámbito de la sociedad de masas, donde todo un sistema de valores, a su modo bastante estable y universal, se ha ido concretando, a través de una mitopoyética, en una serie de símbolos ofrecidos simultáneamente por el arte y por la técnica.

La mitopoyética tiene carácter de universalidad porque de hecho es común a toda una sociedad y posee las características de creación del vulgo. Pero al mismo tiempo procede de las capas altas, porque un automóvil se convierte en símbolo de status, no sólo por una tendencia mitificadora que parte del inconsciente de las masas, sino porque la sensibilidad de dichas masas ha sido forjada, dirigida y provocada por la acción de una sociedad industrial basada en la producción y el consumo obligatorio y acelerado.

Desaparece la imagen, y con ella desaparece la finalidad que la imagen

simbolizaba. La comunidad de fieles entra en crisis, y la crisis no es solamente religiosa sino psicológica, porque la imagen revestía una función demasiado importante para el equilibrio psíquico de los individuos.

El mercado reemplaza la iconografía sacra por iconos moldeados a la medida de las expectativas del mercado y la sociedad que quiere moldear las clases gobernantes. Sigue siendo Superman el mejor ejemplo, el análisis de un superhéroe típico de la cultura de masas, y creemos poder establecer que este héroe superdotado emplea sus fabulosas posibilidades de acción para realizar un ideal de absoluta pasividad, renunciando a todo proyecto que no haya sido homologado previamente por los catadores de buen sentido oficial, convirtiéndose en ejemplo de una honrada conciencia ética, desprovista de toda dimensión política: Superman no aparcará nunca su coche en zona prohibida ni organizará una revolución.

Mientras que Superman es el emblema del nuevo imperio, el cual no puede ser vencido y representa los valores morales de un país, Breccia alejándose de los estereotipos del Norte, busca personajes complejos como Perramus, donde se refleja la decadencia de los valores humanos y la esperanza de una segunda oportunidad que le de a la humanidad un nuevo camino.

Es simple, la masa quiere leer algo positivo, que la haga soñar con algo mejor aunque nunca lo obtenga ni pueda existir, mientras que Alberto Breccia desenmascara esa idea y acentúa lo que nos hace humanos. Como hemos visto a lo largo de toda la tesis, buscó incansablemente nuevas formas visuales de comunicación apoyadas siempre por un guión muy bien logrado acorde con las exigencias y valores del autor. Sin ellos, seguramente, le hubiese resultado más difícil poder alcanzar metas tan ambiciosas. Gracias al nombre que forjó dentro del ambiente de la historieta, pudo reunirse con guionistas y escritores

de la talla de Oesterheld, Trillo, Buscaglia o Sasturain. Los cuatro fueron en un principio escritores literarios en algunos casos llevados por Breccia al medio gráfico-escrito del cómic.

En el siglo XX el comic permanece como un arte menor comparado con otras expresiones del arte. Su escaso compromiso con la investigación y creación de nuevas expresiones plásticas y artísticas lo dejan en la marginalidad de origen con pocas expectativas de avance. Breccia supera este estancamiento con su increíble y variada obra y nos introduce en la lectura de un comic nunca antes visto. La diversidad de materiales, técnicas y recursos ilustro-pictóricos innovó en un campo poco valorado a nivel artístico. Abrió una puerta a la expresión y a un modo de contar una historia con sus infinitas posibilidades invitando al lector a participar en el relato por medio de las insospechadas imágenes. Sus dibujos llenos de imágenes vigorosas e intensas, crueles y piadosas, con un agudo espíritu crítico y una singular originalidad en la expresión y en el gesto se convertirán en su sello personal.

Los guiones siempre se sostuvieron a nivel visual; la historieta que conjuga el lenguaje visual y escrito debe mantener una armonía constante entre ambos porque en ello radica la fuerza de su contenido. Nunca se hubiese destacado la obra plástica de Breccia si este equilibrio no hubiese sido logrado.

Al principio emparejado con los grandes maestros como Cadiff, Miguel Ángel Salinas o Hugo Pratt, Breccia no se quedó en el mero histrionismo de lo gestual, él era un delirante de la línea, un sibarita de la línea. El sacrificio siempre fue su estandarte porque no era un dibujante innatamente talentoso, sino que recién a los 40 años puede lograr una técnica profesional. Su continua y permanente búsqueda de nuevas formas de expresión hace que se lo destaque

dentro del círculo de artistas del cómic.

El enriquecimiento logrado con la inserción de la literatura y las técnicas plásticas utilizadas en la pintura abren un camino en el comic moderno. Su capacidad de análisis literario y su inagotable curiosidad por todo lo artístico lo llevaron a un nivel creativo y espiritual nuevo. Sus cambios de estilo amplios, en cada nueva obra replanteaban el aspecto técnico y expresivo. El estilo era simplemente un amaneramiento para él.

Su obra es un cúmulo de elementos, de mecanismos, de sinceridad en el trabajo y de humildad que logra abrir muchos caminos y que rara vez se volverán a encontrar en una sola persona.

En sus trabajos de investigación quiere hacer que su obra cuente lo que nunca ha contado. Quiere ir más lejos de lo que lo han hecho sus predecesores. Quiere explotar al máximo las posibilidades expresivas de este lenguaje, más de lo que se hubiera hecho nunca en el pasado. Para ello utilizó todos los medios plásticos que tuvo a su alcance, superando en algunos casos las normas clásicas del cómic.

Alberto Breccia ahonda en la personalidad de los personajes. Nos hace captar sus deseos y miedos, su crueldad y sus paranoias, porque quiere revelarnos la mayor cantidad de emociones posibles.

No hay un estilo en Alberto Breccia, hay muchísimos, o mejor dicho, su estilo es la variación continua, la modulación del estilo según las exigencias expresivas.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Robert Aparici, Agustín García Matilla, Manuel Valdivia Santiago – *La Imagen* – Madrid, España – 1992 – Universidad Nacional de Educación a Distancia

Rafael Argullol – *La atracción del abismo* – Barcelona, España – 2000 – Ediciones Destino, S. A., Primera edición 1983

Daniele Barbieri – *Los Lenguajes del Cómic* – Barcelona, España – 1998 – Ediciones Paidós Ibérica, S. A. – Título Original: I linguaggi del funnetto – Traducción: Juan Carlos Gentile Vitale – Primera edición en italiano 1993 – Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Etas S.p.A.

J. J. Berjon – *Gramática del arte* – Madrid, España – 1998 – Celeste Ediciones – Traducido por Menchu Gómez Martín

José Emilio Burucúa - *Nueva Historia Argentina, Arte, Sociedad y Política* – Buenos Aires, Argentina - 1999 – Editorial Sudamericana, S. A.

Alberto Carrere, José Saborit – *Retórica de la Pintura* – Madrid, España – 2000 – Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.)

Julián Díaz Sánchez – *El Triunfo del Informalismo* – Madrid, España – 2000 – Metáforas del Movimiento Moderno

Donis A. Dondis – *La sintaxis de la Imagen, Introducción al Alfabeto Visual* – Barcelona, España – Primera Edición 1976 – Quinta Edición 1984 – Editorial Gustavo Gili, S. A. – Título Original: A Primer of Visual Literacy – Traducción: Justo G. Beramendi – Primera edición en inglés 1973 – The Massachusetts Institute of Technology

Umberto Eco – *Apocalípticos e Integrados* – Barcelona, España - Primera Edición 1995 – sexta edición 2004 – Editorial Lumen, S. A. y Tusquets Editores, S. A. - Título Original: Apocalittici e integrati – Traducción: Andrés Boglar – Primera edición 1968 – Casa Ed. Valentino Bompiani

Umberto Eco – *Obra Abierta* – Barcelona, España – Primera edición 1979 – Séptima edición 1992 – Editorial Planeta-De Agostini, S. A. Título Original: Opera aperta – Traducción: Roser Berdagué – Primera edición 1962 – Casa Ed. Valentino Bompiani

Edward T. Hall – *La dimensión oculta* – México – Primera edición en español, 1972 – Segunda edición en español, 1976 – Siglo XXI Ediciones, S. A. – Primera edición en inglés, 1966 - Anchor Books – Título original: The hidden dimension – Félix Blanco

André Helbo – *Semiología de la representación, Teatro, televisión, cómic* – Barcelona, España – 1978 - Editorial Gustavo Gili, S. A. – Título Original: *Sémiologie de la représentation, Théâtre, télévision, bande dessinée* – Traducción: Josep Elías – Primera edición 1975 – Éditions Complexe

Sergio García – *Anatomía de una Historieta* – Madrid, España – 2004 – Ediciones Sinsentido - Publicado por primera vez en Francia bajo el título *L'Aventure d'une BD*

Luis Gasca y Román Gubern - *El discurso del Cómic* – Madrid, España – 1988 – Ediciones cátedra, S. A.

Oscar Masotta – *La historieta en el Mundo Moderno* – Buenos Aires, Argentina – 1982 – Editorial Paidós SAICF

Scott McCloud – *Como se hace un Cómic* – Barcelona, España – 1995 – Ediciones B – Título original: *Understanding Comics: The Invisible Art* – Traducido: Enrique Abulí – Primera Edición 1993 – Harper Collins Publishers, Inc.

Manolo Millares - *Memoria de una excavación urbana y otros escritos* – Barcelona, España - 1973 - Editorial Gustavo Gili, S. A.

Tarenci Moix – *Historia social del cómic* – Barcelona, España – 2007 – Ediciones B

José Muñoz, Guillermo Saccomano, Carlos Sampayo, Juan Sasturain, Carlos Trillo y Jorge Zentner – *Héctor G. esterheld, El simple arte de narrar* – Gijón, España - 1998 – Fundación municipal de cultura, educación y universidad popular, Ayuntamiento de Gijón

José M.^a Parramón Vilasalló – *Así se dibuja a la pluma* – Barcelona, España - Primera Edición, 1965 – Segunda Edición 1966 – Instituto Parramón, Ediciones

José Luis Rodríguez Diéguez – *El Cómic y su utilización didáctica, Los tebeos en la enseñanza* – Barcelona, España - Primera edición 1988 – Segunda edición 1991 – Editorial Gustavo Gili, S. A.

Luis Alberto Romero – *Breve historia contemporánea de La Argentina* – 1994 – Editorial Fondo de Cultura Económica

Emilio Sala – *Gramática del Color* – Valencia, España – 1999 – Diputación de Valencia, Institució Alfons el Magnànim

Juan Sasturain – *Buscados Vivos* – Buenos Aires, Argentina – 2004 – Astralib, Cooperativa Editorial

Laurence Toussaint – *El Paso y el arte abstracto en España* – Madrid, España – 1983 - Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.) - Título Original: L art abstrait en Espagne. Le groupe <<Él Paso>> – Traducción: Monique Planes

Eugenio Trías – *Lo bello y lo siniestro* – Barcelona, España – Primera edición 1982 – Octava edición 2001 – Ediciones Ariel

Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno – *Historieta Argentina* – Buenos Aires, Argentina – 1980 – Ediciones Record

TESIS

Arozena Expósito, Ruben - *La escritura en la imagen y la imagen en la escritura, interacciones en el cómic* - tesis doctoral presentada por Ruben Arozena Expósito ; dirigida por Juan Bautista Peiró López - Valencia, España - Universidad Politécnica de Valencia, 1998

Oliver Rubio, Domingo - *Aglutinantes densos para la pintura artística* - tesis doctoral presentada por Domingo Oliver Rubio ; dirigida por Luis Arcas Brauner - Valencia, España - Universidad Politécnica de Valencia, [ca. 1989]

Colección de Cómics

Alberto Breccia – *Alberto Breccia Sketchbook, vol. 2* – Buenos Aires, Argentina - 2005 – Ancares Editora

Alberto Breccia – *Dracula, Dracul, Vlad?, bah!...* – Genève, Francia - 1993 – Les Humanoïdes Associés

Enrique Breccia – *El Sueñero* – Buenos Aires, Argentina - 1998 – Grupo Editorial Imaginador

Enrique Breccia – *Historias Cortas* – Buenos Aires, Argentina - 2003 – Doedytores

Norberto Buscaglia, Alberto Breccia – *Informe sobre Ciegos* – Córdoba, España - 1993 – Ediciones B, S. A

Norberto Buscaglia, Alberto Breccia – *Breccia & Lovecraft, Los Mitos de Cthulhu* – Madrid, España - 2003 – Ediciones Sinsentido

Norberto Buscaglia, Alberto Breccia – *Sueños Pesados* – Madrid, España - 2003 – Ediciones Sinsentido

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia – *El Eternauta y otras historias* – Buenos Aires, Argentina - 1998 – Ediciones Colihue

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia – *El otro Ernie Pike* – Buenos Aires, Argentina - 2002 – Ancares Editora

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia, Enrique Breccia – *Evita/El Che* – Buenos Aires, Argentina, 2006, Diario Clarín

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia – *Evita, vida y obra de Eva Perón* – Buenos Aires, Argentina - 2002 – Doedytores

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia – *Mort Cinder* – Buenos Aires, Argentina - 1998 – Ediciones Colihue

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia – *Sherlock Time* – Buenos Aires, Argentina - 1998 – Ediciones Colihue

Hans Rodionoff – Keith Giffen - Enrique Breccia – *Lovecraft* – Nueva York, Estados Unidos - 2003 – DC Comics

Juan Sasturain, Alberto Breccia – *Perramus* – Barcelona, España - 1987 – Editorial Lumen, S. A.

Juan Sasturain, Alberto Breccia – *Perramus, La Isla del Guano* – Córdoba, España - 1991 – Ediciones B, S. A.

Juan Sasturain, Alberto Breccia – *Perramus, Diente por diente* – Buenos Aires, Argentina - 2006 – Ediciones de la Flor, S.R.L.

Carlos Trillo, Juan Sasturain, Alberto Breccia – *Alberto Breccia, Obras completas, Volumen Uno* – Buenos Aires, Argentina - 1994 – Doedytores

Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno, Carlos Sampayo, Lépido Frías, Leonardo Wadel y Alberto Breccia – *Breccia Negro, version 2.0* – Buenos Aires, Argentina - 2006 – Doedytores

Carlos Trillo, Alberto Breccia – *Buscavidas* – Barcelona, España - 2004 – Editorial Planeta DeAgostini

Carlos Trillo, Alberto Breccia – *Un tal Daneri* – Buenos Aires, Argentina - 2003 – Doedytores

Carlos Trillo, Alberto Breccia – *Viajero de Gris* – Buenos Aires, Argentina - 2003 – SCN Editor S. A.

Revistas

Blue Jeans, Grandes Artistas del Cómic – Año 1, N.º 1 – Madrid, España -
1977 – Editoria nueva frontera, S. A.

Comix Internacional – N.º 3 – Barcelona, España – 1980 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 9 – Barcelona, España – 1980 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 15 – Barcelona, España – 1981 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 17 – Barcelona, España – 1981 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 21 – Barcelona, España – 1982 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 46 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 49 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 50 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 51 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 52 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 53 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 54 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 55 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 56 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 57 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 58 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 59 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 60 – Barcelona, España – 1986 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 61 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 62 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 63 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 64 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 65 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 66 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 67 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 68 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Comix Internacional – N.º 69 – Barcelona, España – 1985 – Toutain Editor

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 4 – Buenos Aires,
Argentina - Diciembre, 1984 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 8 – Buenos Aires,
Argentina - Abril, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 9 – Buenos Aires,
Argentina - Mayo, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 10 – Buenos Aires,
Argentina - Junio, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 11 – Buenos Aires,
Argentina - Julio, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 12 – Buenos Aires,
Argentina - Agosto, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 13 – Buenos Aires,
Argentina - Septiembre, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 14 – Buenos Aires,
Argentina - octubre, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 15 – Buenos Aires, Argentina - noviembre, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 1, N.º 16 – Buenos Aires, Argentina - diciembre, 1985 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 2, N.º 17 – Buenos Aires, Argentina - enero, 1986 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 2, N.º 18 – Buenos Aires, Argentina - febrero, 1986 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 2, N.º 19 – Buenos Aires, Argentina - marzo, 1986 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 2, N.º 20 – Buenos Aires, Argentina - abril, 1986 – Ediciones de la Urraca

Fierro, Historietas para sobrevivientes – Año 2, N.º 22 – Buenos Aires, Argentina - junio, 1985 – Ediciones de la Urraca

Patoruzito – Año VIII, N.º 405 – Buenos Aires, Argentina – 6 de agosto, 1953
– Editorial Dante Quinterno S. A.

Patoruzito – Año IX, N.º 431 – Buenos Aires, Argentina – 4 de febrero, 1954
– Editorial Dante Quinterno S. A.

Patoruzito – Año IX, N.º 470 – Buenos Aires, Argentina – 4 de noviembre,
1954 – Editorial Dante Quinterno S. A.

Skorpio Plus - Año 1, N.º 1 - Buenos Aires, Argentina - enero, 1984 –
Ediciones Record

Viva – N.º 1633 – Buenos Aires, Argentina – 19 de agosto, 2007 – Grupo
Clarín