

**LA EXPERIENCIA DE LA LECTURA  
A TRAVÉS DE UNA HISTORIA DE ALBERTO BRECCIA**

DANIELE BARBIERI

El análisis del significado, cualquiera que sea la metodología empleada, no es suficiente para rendir cuenta de la *eficacia retórica* de un relato, o en otras palabras, de su capacidad para transportar al lector a lo largo de un recorrido emotivo eficaz. La individualización de un esquema narrativo, de los roles actanciales, de las atribuciones de valor, etc., son todos ellos pasos útiles para alcanzar una mejor comprensión del texto narrativo, pero no nos permiten, de por sí, distinguir un texto eficaz de un texto que no lo es.

Y viceversa. Si no estamos en grado de evaluar la eficacia retórica de un texto narrativo, no estaremos en grado de evaluar la incidencia con la cual sus significados pueden alcanzar la fruición del lector. Este aspecto es tanto más verdadero en cuanto la fruición del texto no es un factor obligatorio, en la medida en que se basa en el interés del lector estimulado por la eficacia del texto mismo. En cuanto estemos, como lectores, más obligados por las circunstancias de lectura y comprensión del texto, menos será la eficacia retórica. Nadie nos *obliga* a la fruición textual de la mayoría de los textos narrativos (literarios, filmicos, gráficos, ilustrativos) con los cuales estamos continuamente en contacto: para todos estos textos, la calidad del recorrido emotivo sobre el que será transportado el lector será una condición imprescindible para la transmisión misma de su significado.

Nuestra hipótesis<sup>1</sup> se centra en el hecho de que la eficacia retórica depende del sistema de *tensiones* y resoluciones que el texto construye en el curso de la lectura misma,<sup>2</sup> sobre

todo por los efectos de *ritmo* que el texto produce a través de sus recorridos tensivos. Recorridos y efectos rítmicos que son producidos por la sucesión de los significantes y por la sucesión de los significados. Pero en un texto narrativo (en forma diferente a lo que sucede, por ejemplo, en los textos poéticos y musicales), la dimensión del significado es más influyente, y requiere por lo tanto, debido a esto –y además por su mayor complejidad–, de una mayor profundización. Propondremos, entonces, un recorrido analítico de *seis niveles* aplicado a un objeto narrativo de historietas, un texto argentino del año 1976 diseñado por Alberto Breccia a partir de un guión de Carlos Trillo, o más específicamente: el episodio titulado “Ojo por ojo” de la serie *Un tal Daneri* (conformado por siete páginas en blanco y negro, realizado en tinta china con varias técnicas y collage). Los niveles que organizan nuestro discurso son niveles diversos de análisis y comprensión del texto, no necesariamente sucesivos en relación con una fruición real del texto; sólo en el último nivel trataremos de delinear, en su adecuada complejidad, el recorrido emotivo a través de los ejes o líneas de lectura que el texto propone al lector.

#### PRIMER NIVEL: LA LECTURA NARRATIVA DE BASE

El primer nivel, preliminar y que antecede a cualquier otro, es el nivel que corresponde a la comprensión de base de la forma narrativa, es decir, a la comprensión del relato. El efecto de una comprensión de este tipo es algo similar a este resumen o sinopsis:

*Daneri entra en un local de ambiente indefinido para cumplir una misión: romperle las manos al pianista Marengo, por encargo de Julieta. Luego de haberlo hecho, es seguido por un amigo de Marengo quien le revela que Julieta, una modelo famosa, lo ha engañado, siendo ella la perseguidora de Marengo y no al revés, como le había hecho creer a Daneri. Luego de una larga reflexión, Daneri se reúne con Julieta, pide que se le pague por su trabajo y luego toma venganza por el engaño destruyendo el rostro de ella siguiendo la antigua ley del “ojo por ojo”.*

No es este el único resumen que puede extraerse del texto de Breccia y Trillo. Podemos imaginarnos fácilmente versiones más concisas y detalladas, pero también versiones distintas, con divergencias más o menos acentuadas. Poco importa cuál sea la comprensión de base, pero es indispensable que esta exista. Este resumen será del cual partiremos, considerando que sea presumiblemente muy similar a la lectura de base realizada por un lector modelo occidental.

#### SEGUNDO NIVEL: EL ANÁLISIS GENERATIVO

En el segundo nivel de análisis podemos describir el relato según las categorías de la semiótica generativa.<sup>3</sup> Nos daremos cuenta de que no estamos en frente de un solo relato, sino de dos, de los cuales el primero funciona como la fase de *manipulación* del

segundo. En el primer relato, encontramos un *destinador inicial* (Julieta) que encarga a Daneri (*sujeto*) hacer el mal (*objeto*) a Marengo (*destinatario*). La fase precedente –al inicio de los hechos narrados– de la *manipulación* se hace evidente a través del diálogo entre Daneri y Marengo, la *adquisición de la competencia* es implícita, exceptuando quizás su fase conclusiva, en la cual Daneri encuentra a Marengo; mientras el texto se concentra en la *fase de la performance y*, sobre todo, en la fase de la *sanción (negativa)* llevada a cabo por el amigo de Marengo (*destinador final*).

El segundo relato se construye a partir de esta *sanción negativa*, a través de la cual el *destinador final* del primer relato se vuelve un *destinador inicial* y protagonista de la *nueva manipulación*. Daneri siempre es el sujeto que *adquiere la competencia* a través de la reflexión y la observación de la imagen de Julieta. Cuando Daneri entra en la casa de Julieta, ella se dispone como *destinador final* del primer relato (con una *sanción* obviamente positiva), y Daneri parece seguir este trayecto; pero enseguida el juego se hace más explícito y Julieta es reconfigurada inmediatamente como *destinatario* de la acción de Daneri, acción orientada a procurar el mal (*objeto*) sobre ella (*destinatario*) para poder recuperar una situación de justicia. La *sanción final*, ambiguamente positiva, se propone directamente a través de la palabra del narrador.

Marengo y Julieta se colocan sobre los polos de una oposición axiológica que podríamos describir como *ser vs. parecer*. Pero esta relación no es explicitada en el transcurso del relato sino en la fase de la *primera sanción*, cuando el amigo de Marengo revela a Daneri la verdadera situación o estado de las cosas. El largo paseo solitario de Daneri tiene la función tanto de hacer evidente la contraposición como de mostrar que Daneri se encuentra en realidad del mismo lado de Marengo, en el lugar del *ser*. La mentira de Julieta asume entonces, en este punto del relato, el aspecto de un enfrentamiento personal, el cual se le hace evidente a Daneri por las palabras de Marengo.

La misión de Daneri es, a partir de aquí, recuperar una situación de justicia, en la cual Julieta sea trasladada desde el mundo del *parecer* al mundo del *ser*, un mundo que pertenece tanto a Daneri como a Marengo. Obviamente, también la justicia misma será aquella que pertenezca a este mundo, la justicia de los antiguos, la justicia del “ojo por ojo”.

### TERCER NIVEL: LA LECTURA NARRATIVA PROFUNDA

A partir de las consideraciones anteriores podemos ahora explicar una serie de aspectos de carácter gráfico. Toda la primera parte de la historia se distingue por un signo gráfico oscuro y *sucio*. La tinta es extendida “al seco”, las manchas de color negro poseen una textura y unos márgenes inciertos, las figuras están repletas y densas de signos nerviosos e irregulares, las tonalidades oscuras son dominantes.

Hay un signo diferente que sólo se encuentra al inicio, en la primera viñeta de la página 1, allí donde la imagen muestra unas vallas publicitarias. Más adelante, el có-

mic regresa a la misma función semiótica al comienzo de la página 3. En este punto del relato, el signo es *limpio* y perfectamente definido, tendencialmente claro y realizado con la técnica del collage y ya no con tinta china. Este tipo de signo regresa en la página 5, cuando vemos por primera vez el rostro de Julieta en una valla publicitaria.

Lo mismo ocurre en la página 6, cuando Julieta es dibujada en su propio ambiente y cuando Daneri, siempre obscuro y sucio, se encuentra frente a ella. En este punto, Julieta está dibujada en tinta china pero tiene una consistencia similar a los objetos visuales del collage de las páginas precedentes.

Ahora bien, es evidente que la oposición visual entre lo *oscuro*, lo *sucio* y lo dibujado *a mano*, por un lado, y lo *claro*, lo *limpio* y el *collage*, por otro, corresponde sobre el plano figurativo a la oposición entre el *ser* y el *parecer* que hemos trazado antes. La venganza de Daneri se configura como un movimiento simple para reconducir a Julieta al mundo del *ser* también desde el punto de vista gráfico. Si observamos las cuatro viñetas en las cuales se describe la acción conclusiva de Daneri, percibiremos una progresión del aspecto de Julieta hacia la dirección de lo informe, lo sucio y lo obscuro: finalmente su figura se reduce a una mancha, aún más incierta eidéticamente en relación con las otras figuras encontradas a lo largo de la historia.

En las últimas dos viñetas, finalmente, mientras la voz fuera de campo expone su propia sanción, Daneri abandona el mundo del *parecer* de manera definitiva (al cual resiste, más allá del destino de Julieta) para retornar al crudo, violento pero sincero mundo del *ser*, el cual es, por otra parte e indudablemente, el suyo. La oposición de valores se manifiesta como una oposición gráfica; la oposición gráfica le da cuerpo y espesor, interés a la oposición de los valores.

#### CUARTO NIVEL: LA LECTURA TENSIVA

La historia comienza con una larga secuencia de acercamiento. Esta secuencia no posee sólo la función de relatar una fase narrativa: es evidente que Daneri sabe dónde quiere ir y no tiene necesidad de adquirir una competencia práctica que ya posee. Se trata, antes bien, de una dilatación, de un retardo; sabemos que *algo debe suceder*, y que este algo aún no acontece. Esta dilatación tiene dos objetivos: uno es local –hacer crecer la expectativa del lector introduciéndolo en un estado de tensión– y el otro es global, general –comenzar la introducción de un ritmo narrativo *lento y cauteloso*, constituido por largas fases de tensiones y de resoluciones veloces.

La tensión crece hasta la tercera viñeta de la página 2, para encontrar una resolución en la cuarta viñeta y terminar en la quinta. Pero la acción realizada por Daneri se produce muy temprano en relación con la economía de la historia para poder ser aceptada como una acción conclusiva: el lector espera que un relato posea un sentido extranarrativo, una moral (sobre todo una historia de este tipo, que pertenece a toda una tradición, como lo es la del cómic argentino, hecho de historias breves de carácter

moral), y una historia que concluye de esta manera, ya a partir de la segunda página no sigue evidentemente esta tradición.

La tensión del lector no se reduce o aplaca del todo y encuentra un nuevo alimento en las imágenes de la página 3. También aquí una sola viñeta habría sido suficiente para relatar todo aquello que sin embargo aquí requiere de tres viñetas o quizás cuatro: de nuevo, estamos en presencia de un mecanismo dilatorio, que tiene como finalidad una acumulación tensiva y un *rallenti* rítmico.

A su vez, la conversación de Daneri con Marengo se desarrolla *a baja velocidad*, a través de recapitulaciones y preguntas retóricas, llegando hasta la información crucial sólo hasta la quinta viñeta de la página 4, mientras que a las últimas viñetas de la misma página se les da un rol de *cola* y despedida (similar a lo que ocurre en la última viñeta de la página 2).

La quinta viñeta, en la página 3, nos muestra a Daneri inmerso en las calles de la ciudad nocturna. Las cuatro viñetas de la primera tira de la página 5 confirman el gesto de su caminar, con la implicación de duratividad e iteratividad, mientras en la segunda tira se nos muestra un evento minimal: el interés de Daneri por el manifiesto de Julieta, sin que el lector pueda aclararse el motivo de este. Del resto, la última viñeta de la página confirma el tema de la caminata solitaria, como si no hubiese sido nunca interrumpida.

El comienzo de la página 6 nos anuncia que la situación ha cambiado y que estamos por alcanzar una solución: la presencia de una didascalia que define con una cierta precisión el lugar (mientras el deambular anterior de Daneri era indeterminado), la situación estática luego de muchas viñetas levemente dinámicas, el regreso de la voz (luego de varias viñetas mudas), el encuadre desde abajo (mientras que los anteriores eran horizontales o desde lo alto), la tonalidad ligeramente más clara. El relato está volviendo hacia una cierta definición, luego de una fase de indeterminación a través de la cual el lector está legitimado para esperar algo relevante que va a suceder.

Cuando llegamos finalmente a un evento que posee todos los requisitos para ser considerado como “decisivo”, el evento se prolonga en cuatro viñetas. Podemos notar que luego del primer puñetazo de Daneri, el rostro de Julieta ha tomado el aspecto gráfico de todos los personajes de la historia, pero Daneri continúa enardecido, hasta reducir la cara de Julieta a una pura mancha de tinta. La insistencia sobre el evento crea saturación y, de nuevo, la espera de un cambio; de esta forma la llegada de la fase de la *sanción final* se convierte en una etapa fuertemente programada.

#### QUINTO NIVEL: LA LECTURA RÍTMICA

Como hemos ya anticipado en las observaciones anteriores, el ritmo narrativo de esta historia es *solemne*. Los momentos cruciales de los recorridos narrativos que se suceden están intercalados por largas secuencias dilatorias.

Al inicio del relato, muchas viñetas introductorias preceden un pequeño núcleo en el cual son presentadas conjuntamente la fase de *manipulación* (a través de las palabras de Daneri –“me manda una muchacha llamada Julieta”–) y la fase de *performance*. Muchas otras viñetas preceden la explicación del amigo de Marengo, que funge al mismo tiempo como *sanción negativa* del primer recorrido y como *manipulación* del segundo. Otras viñetas preceden la fase de *performance* del segundo recorrido narrativo; y sólo a posteriori podemos percarnos de que en su trayecto está escondida una adquisición de *competencia cognitiva*. Al final, la fase de performance se prolonga enormemente, con un relieve muy intenso y aun si la sanción final no tarda en producirse, esta llega justo cuando el cómic repropone el tema del *divagar*, el cual ha caracterizado todas las fases de dilatación precedentes.

Esto indica que unos pocos puntos o zonas de enorme relieve se encuentran dispersos en un *contexto tensivo* de alta intensidad, constituido por una sola espera vacía de acontecimientos. Aunque estas imágenes no relaten casi nada –ya que gran parte de estas viñetas no introducen novedades significativas–, ellas deben ser leídas y marcan por lo tanto el tiempo de la lectura. Si fuesen eliminadas o condensadas, la historia sería igualmente comprensible, pero cambiaría internamente el avance rítmico.

Es legítimo sostener que las imágenes de la caminata de Daneri sirven para relatar el traspaso de su toma de decisión; aún más, desde el punto de vista particularmente narrativo, pocas palabras de una didascalia (algo así como: “Daneri estaba sorprendido y estaba reflexionando sobre qué hacer”, o también para lanzar un efecto de focalización externa: “Daneri caminó por un largo trecho”) podrían tener la misma función. La diferencia entre este relatar por imágenes repetidas y su resumen en pocas palabras no se ubica por lo tanto en el plano o rol informativo-narrativo, sino en la construcción de una *duración* en el campo de la experiencia del lector.

En otras palabras, la secuencia de imágenes que requiere ser recorrida con un largo tiempo de separación, demanda que el lector *viva en primera persona* una duración que es larga en relación con las duraciones de las acciones representadas hasta ese momento. El transcurrir efectivo del tiempo es algo diferente a su descripción; y esta diferencia es del mismo tipo que el que distingue la *experiencia directa* de un evento de los relatos que puedan hacerse sobre él.

#### SEXTO NIVEL: LA LECTURA INTEGRAL Y EL RECORRIDO DE LECTURA, VIVIR UNA HISTORIA RELATADA

Digamos entonces, que el relatar no puede reducirse a una simple exposición de los eventos relevantes de una historia. El tiempo del relato (contrapuesto al tiempo relatado, de acuerdo con la oposición clásica *erzählseith* vs. *erzählteZeit*)<sup>4</sup> es un elemento crucial, ya que su duración es experimentada de manera directa y no simbólicamente por el fruidor del texto. En otras palabras, el fruidor vive el tiempo del relato, porque

es *el tiempo de su misma experiencia* normal y mundana, el tiempo de su interacción normal con el mundo. Este tiempo no es llenado por eventos reales sino por eventos relatados, simbólicos.

De esta manera, a través de la gestión de la duración del relato, los eventos relatados se cargan de los aspectos del mundo real, volviéndose, al menos desde el punto de vista temporal, eventos reales como aquellos experimentados en la vida misma. Aun si el suceso de Daneri burlado por Julieta, y luego el Daneri protagonista de una venganza, es una historia relatada, las tensiones, las esperas, los caminos complejos que la historia produce son eventos reales, y por tanto comparables con otros eventos del mundo real.

A través de esta interrelación entre realidad y *fiction*, el lector puede vivir los eventos relatados.

Cuando termina una experiencia real, lo que conservamos en la memoria está fuertemente determinado por la *sucesión temporal de la experiencia misma*, con sus tensiones, resoluciones y avances rítmicos, mientras que aquello que antes era real se vuelve ahora simbólico. Cuando una experiencia real termina, su cualidad no es muy diversa de la cualidad de una experiencia bien relatada, con las tensiones y sus duraciones adecuadas. En la memoria, la experiencia real y aquella que está bien relatada pueden parecer muy poco diversas, casi indistinguibles por su cualidad.

La experiencia vivida y la experiencia bien relatada gozan por tanto de una cierta semejanza cuando están activadas, y son bastante idénticas a posteriori. Ciertamente, la experiencia relatada adolece del componente de la acción como tal de parte nuestra, componente típico de la experiencia realmente vivida; pero en compensación, la experiencia relatada es por lo general *más interesante* que la vivida, ya que –como sabemos– no se relatan sucesos si no poseen para nosotros cierto interés. En la vida de todos los días, el suceso es naturalmente aquello que es, sea interesante o no. Esto nos explica ya de por sí el éxito de las formas narrativas como la novela, el film o las historias del cómic, inevitablemente más interesantes que lo real por el hecho de que, por su naturaleza, se vuelven más significativas.

Pero en este juego entre el relato y el lector hay muchas cosas más. La experiencia relatada en una novela, en un film o en un cómic (y por lo tanto de una experiencia vivida indirectamente de la manera ya descrita) no es simplemente una experiencia personal. Su naturaleza es *pública* por el hecho de que está destinada a un campo de fruiciones individuales distintas y esto la vuelve una *experiencia compartida*, una experiencia que puedo vivir a través de modalidades similares a cualquier otra persona.

Este hecho es particularmente evidente en relación con aquellos tipos de narración que se pueden fruir en un estado de *copresencia*, como en el teatro o el cine; sin embargo, este aspecto no es menos importante cuando nos referimos a las narraciones sobre soportes gráficos. El hecho de que mi fruición personal no sea

contemporánea con la de los otros no contradice el hecho de que ella sea similar y que los otros seguirán paso a paso el mismo *recorrido tensivo*, con tránsitos rítmicos análogos a los míos.

En suma, en la fruición de una historia relatada (así como también de otros tipos de textualidad expresiva) experimentamos un *mecanismo de sintonía* socialmente compartido no-disímil de la sintonía que se produce en situaciones rituales, en las cuales el hecho de que los participantes compartan comunitariamente los gestos y las percepciones los vuelve sujetos solidarios de una misma colectividad. El relato se vuelve, de esta manera, una suerte de esquema virtual, tan inclusivo y participante en la misma medida en que está retóricamente bien logrado. Desde esta perspectiva, por lo tanto, la ausencia de la acción por parte del sujeto se vuelve menos relevante: en el interior de un rito, de hecho, la acción del sujeto está regulada por el rito mismo, y no es producida para modificar el curso de las cosas, sino para confirmarlo. Es una acción conforme, ritualizada, impersonal, en la cual el sujeto no está involucrado a través de una manera fuertemente intencional: ciertamente, estar presente en un rito también a través de las acciones es mucho más participativo que el hecho de asistir, pero la distancia entre estas dos situaciones es mucho menor de la distancia entre una *acción vivida* individualmente y una *acción relatada* por otros, en las situaciones no rituales de nuestra vida.<sup>5</sup>

La sensación casi *litúrgica* que produce el relato de Trillo y Breccia en aquella persona que lo lee y lo mira está ligada a este mismo sentido de la *participación viva* en un ritual colectivo, que en este caso se vuelve particularmente eficaz. Los valores puestos en juego (*ser vs. parecer, lealtad vs. engaño, sentimiento vs. dinero*) asumen la importancia que merecen, ya que se encuentran en la escena del rito, en un lugar percibido como justo no sólo para mí como lector individual, sino también para mí como miembro de una comunidad de lectores de este texto. El hecho de tratarse de valores relevantes contribuye con la plenitud de este texto y su profundidad ética: el hecho de que estemos o no de acuerdo con la acción vengadora de Daneri, que la encuentremos justificable, excesiva, misógina o viceversa, no nos autoriza o permite negar que el tema puesto en juego en esta historieta es un tema *ético*, y que los tiempos en los cuales se desarrollan los eventos son *tiempos lentos de decisiones sentidas* como moralmente determinantes.

Breccia y Trillo ponen en movimiento una catarsis, pero una catarsis del lector, mucho más intensa que aquella que ha sufrido el protagonista. Es más, es precisamente el sufrimiento del protagonista, el cual podemos experimentar sin padecer, el que nos conduce sobre el camino compartido de la solución.

*Traducción de Rocco Mangieri*

## NOTAS

<sup>1</sup> Para un tratamiento más amplio del tema, véase Barbieri (2004).

<sup>2</sup> Estamos considerando una lectura modelo, inspirada en el concepto de “lector modelo” de Eco (1979).

<sup>3</sup> Nos referimos al modelo de Greimas (1982).

<sup>4</sup> Véase al respecto Genette (1972).

<sup>5</sup> Sobre el rito y sus relaciones con el espectador-participante, véase Tagliaferri (2006).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (2004) *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*. Milán: Bompiani.
- ECO, U. (1979) *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milán: Bompiani.
- GENETTE, G. (1972) *Figure III. Discours du récit*. París: Seuil.
- GREIMAS, A. J. (1983) *Du sens II. Essais sémiotiques*. París: Seuil.
- TAGLIAFERRI, R. (2006) *La “magia” del rito. Saggi sulla questione rituale e liturgica*. Padova: Edizioni Messaggero.