

## Dino Buzzati y los márgenes de la escritura\*

Begoña Pozo Sánchez

Universitat de València

### Resumen

Si Guillén apuntaba que el libro ilustrado era una de las “manifestaciones artísticas o cauces de comunicación de carácter complejo”, la obra de Buzzati, en concreto, su *Poema a fumetti* (1969), así lo corrobora. Se trata de una de sus últimas novelas, aunque no es tampoco una novela al uso, ya que está construida a partir de la hibridación de diversos códigos artísticos; de ahí que podamos distinguir elementos múltiples que hacen de su propuesta un *pastiche*, *capricho* o *mosaico* que, conscientemente, apuesta por distanciarse de los prototipos canónicos. El carácter díscolo y discordante de la obra se sugiere su a partir del título mismo puesto que, a pesar de haber sido calificada como *novela gráfica*, el lector que se acerque a sus páginas detectará, en primer lugar, la aparición inicial del término *Poema*. No es casual la elección ya que la trama narrativa sobre la cual se asienta la novela es, en realidad, una historia de claras resonancias mitológicas: el mito de Orfeo y de Euridice. Además, también desde el título se manifiesta el carácter híbrido del texto —apenas mencionado— al caracterizar al (no) poema como un poema *a fumetti*, es decir, como un artefacto lírico generado en función de un encadenamiento de viñetas. Así pues, nos encontramos ante una novela que no es una novela; ante un poema que tampoco es un poema o, dado su carácter de libro ilustrado, ante un cómic que no es cómic... Y así podríamos continuar intentando establecer una definición aproximada de una de las últimas propuestas literarias de Dino Buzzati. El *Poema a fumetti* es pues reactio a la codificación más estrecha y canónica de cualquiera de los modelos de escritura empleados en su construcción, de modo que no es ninguno de ellos, a pesar de ser todos y cada uno de ellos al mismo tiempo. Precisamente esta estructura paradójica sobre la que se asienta la escritura última de Buzzati es la que le confiere un rasgo distintivo respecto a su obra previa.

**Palabras clave:** Dino Buzzati, fantástico, neofantástico, poema a fumetti, cómic, Orfeo, Euridice, infierno, Dante.

### Abstract

If, as Guillén claimed, the illustrated book was one of the “complex artistic cultural expressions or communication channels”, then Buzzati’s *Poema a fumetti* (1969) corroborates this. It is one of his last novels, although it can not be considered a customary novel, since it is constructed through the melting of different artistic codes. Thus, we can distinguish multiple elements which make his contribution a *pastiche*, *caprice* or *mosaic* that purposely opts to get further away from the canonical prototypes.

The unruly and conflicting nature of the novel is suggested by the mere title of it, since, though it has been classified as a *graphic novel*, the reader who approaches its pages will immediately observe the initial appearance of the term *Poema*. It is not an accidental choice, as the narrative plot on which the novel is based is in fact a story of clear mythological echoes: the Orpheus and Euridyce myth. Furthermore, one can also observe in the title the melting nature of the text, which is hardly mentioned, when he characterizes a (non) poem as a *fumetti* poem, that is, as a lyric artifact that has been created through a concatenating of cartoon frames. Therefore, we are facing a novel which is not a novel, a poem which is not a poem either, or, given its nature of illustrated book, a comic which is not a comic... And we could keep on trying to define one of the last literary contributions by Dino Buzzati. *Poema a fumetti* is thus difficult to codify

---

\* Cita recomendada: Pozo Sánchez, B. (2009). “Dino Buzzati y los márgenes de la escritura” [artículo en línea] *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4. Universitat de València [Fecha de consulta: dd/mm/aa] <<http://www.uv.es/extravio>> ISSN: 1886-4902.

through the narrow and canonical means used by the models employed in its construction, so that it is none of them, even though it is each one of them at the same time. It is precisely this paradoxical structure on which Buzzati's writing is based the one that confers a distinctive feature when compared with his previous work.

**Key words:** Dino Buzzati, fantastic, neofantastic, poema a fumetti, comic strip, Orpheus, Euridyce, hell, Dante.

La obra literaria de Dino Buzzati (1906-1972) se presenta como radicalmente innovadora dentro del ámbito de la tradición de la literatura fantástica italiana del siglo XX. Su propuesta de ficción dinamita los límites del fantástico tradicional para adentrarse en lo que, desde la teoría literaria de finales del siglo XX, dio en llamarse neofantástico. La perspectiva abierta por la escritura buzzatiana va más allá de la deconstrucción del discurso fantástico o de lo fantástico al (re)construir un espacio textual desde los márgenes mismos de la escritura.

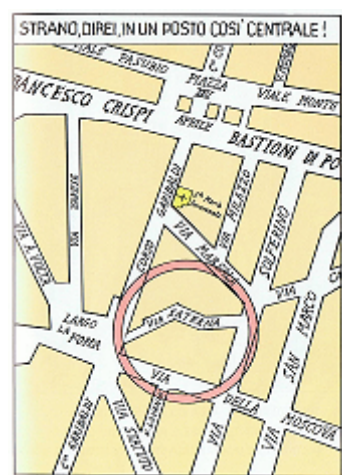
Una de sus últimas obras *Poema a fumetti* (1969) es, probablemente, el símbolo de la fusión de todos los lenguajes artísticos empleados con anterioridad por este escritor, periodista y pintor que nunca dejó de sorprender a la crítica italiana y transalpina. Si Guillén (2005) apuntaba que el libro ilustrado era una de las “manifestaciones artísticas o cauces de comunicación de carácter complejo” (2005: 130), la obra de Buzzati así lo corrobora. La novela, que no es tampoco una novela al uso, está realizada mediante la superposición e hibridación de diversos códigos artísticos; de ahí que podamos distinguir elementos múltiples que lo acercan a ciertos prototipos genéricos pero que, al mismo tiempo, evidencian una realidad de *pastiche*, *capricho* o *mosaico* que distancia la propuesta del epicentro canónico.

Esta obra de Buzzati sugiere su carácter díscolo y discordante a partir del título mismo puesto que, a pesar de haber sido calificada como *novela gráfica*, el lector que se acerque a sus páginas detectará, en primer lugar, la aparición inicial del término *Poema*. No será la casualidad la que marque esta elección ya que la trama narrativa sobre la cual se asienta la novela es, en realidad, una historia de claras resonancias mitológicas. Así pues, la articulación de la historia se realiza a partir de una disposición lírica desde donde se apunta la factura clásica subyacente: el mito de Orfeo y de Euridyce. Además, también desde el título se manifiesta el carácter híbrido del texto —apenas mencionado— al caracterizar al (no) poema como un poema *a fumetti*, es decir, como un artefacto lírico generado en función de un encadenamiento de viñetas. Así pues, nos encontramos ante una novela que no es una novela; ante un poema que tampoco es un poema o, dado su carácter de libro ilustrado, ante un cómic que no es cómic... Y así podríamos continuar intentando establecer una definición aproximada de una de las últimas propuestas literarias de Dino Buzzati. El *Poema a fumetti* es pues reactio a la codificación más estrecha y canónica de cualquiera de los modelos de escritura empleados en su construcción, de modo que no es ninguno de ellos, a pesar de ser todos y cada uno de ellos al mismo tiempo.

Precisamente esta estructura paradójica sobre la que se asienta la escritura última de Buzzati es la que le confiere un rasgo distintivo respecto a su obra previa. En esta última etapa revisitará el mito clásico a partir del juego arriesgado y en permanente equilibrio de la (re)construcción. Sin embargo el espacio narrativo será, no por pertenecer a la tópica literaria clásica, menos inesperado y novedoso: el descenso de Orfí —un joven cantautor— a los infiernos en busca de su amada Eura no discurrirá a través de un espacio desconocido y doliente, sino a través de las calles ordinarias de la ciudad de Milán. Lejos de un paisaje mítico o impregnado de resonancias dantescas, Buzzati apuesta por uno de los rasgos definitorios del nuevo fantástico: su imbricación con la realidad más cercana. La aparición del elemento fantástico desde las primeras líneas del relato es el *modus operandi* empleado por Buzzati en sus narraciones neofantásticas (Pozo, 2000), rasgo que J. Alzaraki (1990; 2001) identificó como la forma de actuar de esta modalidad de fantástico característica del siglo XX ya que, de esa manera, se propiciaba la aparición de sentidos oblicuos, metafóricos o figurativos. Además de esta disposición de la materia narrativa, el estudioso argentino apuntó otros dos elementos esenciales que definían el género: la visión y la intención. Respecto a la primera entendía que el relato neofantástico asumía el mundo real como una máscara que ocultaba una segunda realidad que era a su vez la verdadera destinataria del relato y, en cuanto a la segunda, consideraba que el cuento neofantástico buscaba la perplejidad o la inquietud —desapareciendo así la obstinación del relato fantástico por crear miedo en el lector.



[Fig. 1, pág. 27]



[Fig. 2, pág. 35]

El universo dibujado por Buzzati responde claramente al ámbito de lo neofantástico tanto por su *modus operandi* como por su visión e intención. Efectivamente, como acabamos de mencionar, los cuatro capítulos que componen la historia narran el deseo de Orfí por recuperar a una Eura aparentemente muerta y volver con ella al ámbito cotidiano, al lugar de los vivos. En este caso la comunión entre ambos espacios se produce a través de una frontera, o espacio liminar,

simbolizada mediante una puerta común que se halla inserta en una pared (aparentemente) corriente que puede contemplarse desde la ventana de la casa de este remozado guitarrista.



[Fig. 3, pág. 53]



[Fig. 4, pág. 55]

Este espacio liminar, *a priori* inofensivo e inocuo para los habitantes de la ciudad de Milán, es precisamente el punto que permite la conexión entre el mundo de los vivos y el de los muertos. La existencia del elemento de transición, en este caso una puerta cualquiera, no garantiza sin embargo una posibilidad de retorno. Por ello esta vez no habrá señales: el protagonista buzzatiano quedará totalmente estupefacto al descubrir dicha puerta en medio del marasmo urbano. En contraposición al aviso que leía el personaje dantesco ante las puertas del infierno y que lo obligaba al abandono de toda esperanza, Orfí no obtendrá signos iniciáticos que le guíen en su descenso, viéndose impelido sólo por la fuerza de su amor y el deseo de recuperación de Eura. Como era esperable, tampoco habrá un guía sabio, ni selvas o jardines, ni amada que pueda regresar y ser redimida; este Orfeo del siglo XX se verá abocado a conversar tan solo con una chaqueta en calidad de diablo carcelero, en una habitación vacía y junto a una corte de mujeres desnudas e insinuantes que, desde la provocación más instintiva, intentarán alejar a Orfí de la “diritta via” cuyo único fin deseable es, obviamente, el reencuentro con (el espíritu de) su amada. Por supuesto, tampoco habrá estatuas de sal porque, esta vez, ni siquiera existe la esperanza del regreso conjunto.



[Fig. 5, pág. 73]



[Fig. 6, pág. 74]



[Fig. 7, pág. 75]



[Fig. 8, pág. 80]

Con esta serie de viñetas acaba el primer capítulo de la novela “Il segreto di via Saterna” y se procede a la entrada en el segundo capítulo titulado “Spiegazione dell’aldilà”. Si el epicentro de la primera parte era una puerta localizada en la calle Saterna, en pleno centro de la capital lombarda, ahora es cuando Orfi está decido a adentrarse en el centro mismo del infierno simbólico. Sin desprenderse de su guitarra espera, con su música, amansar a los demonios para poder así recuperar el cuerpo y espíritu de Eura. En su particular descenso al Averno se encontrará —como acabamos de indicar— con el príncipe de las tinieblas más temido y poderoso. Será esta nueva modalidad de diablo alejado de la imaginería tradicional la que nos recuerde una vez más la deformación progresiva de la realidad cotidiana a la que el lector asiste desde el inicio de la historia y, por lo tanto, también de las ilustraciones: el estupor impregna todos y cada uno de los niveles del relato.



[Fig. 9, pág. 86]

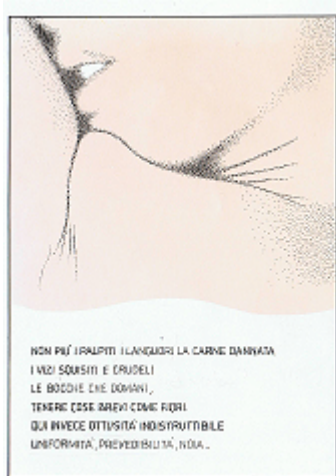


[Fig. 10, pág. 87]

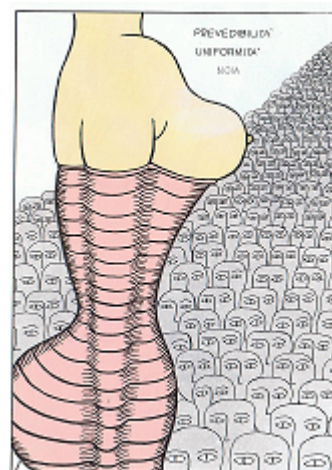
La fenomenología de lo extraño, de lo inverosímil y de lo fantástico afecta a todos los planos del discurso, así como a la lógica del relato y a la construcción de los personajes. Nada, absolutamente nada, puede escapar a la fina red de araña tejida desde la perspectiva de la extrañeza que cautiva al Buzzati pintor y periodista para, una vez pasada por el tamiz de la ficcionalización literaria, articularla como un complejo puzzle donde ciertas piezas, aparentemente discordantes, encajan a la perfección una vez que la interrelación entre los discursos gráfico, icónico y verbal pone en evidencia todas sus potencialidades. Es aquí donde el recurso a las figuras retóricas clásicas de la dicción buzzatina (Pozo, 2000) se retoma aunque, esta vez, con un diálogo reforzado desde la perspectiva icónica. Si bien la conexión entre ambas tipologías discursivas es antigua, sólo habría que recordar la tópica horaciana, sigue generando interesantes aproximaciones y estudios interdisciplinarios. Es el caso de Carrere y Saborit quienes, siguiendo las propuestas iniciales del Grupo  $\mu$ , en su *Retórica de la pintura* (2000), abordan diversas figuras retóricas desde la perspectiva de las artes visuales. Dicho enfoque permite la transposición de las categorías tradicionales de la retórica literaria a elementos figurativos y, en consecuencia, amplía el efecto de las mismas puesto que no las reduce sólo a ámbito literario. Es precisamente esta aplicación de la materia retórica la que confiere complejidad, originalidad y totalidad a la propuesta buzzatina conectada, a su manera, al concepto wagneriano de “obra de arte total”. La convivencia de códigos visuales, gráficos e icónicos dará lugar a una simbiosis de los diferentes discursos y, con ello, se generará un texto potencialmente más rico debido a la sinergia de las diversas figuras estilísticas.

Como indicábamos en nuestra aproximación a los cuentos neofantásticos de Buzzati (Pozo, 2000), su potencialidad narrativa radicaba principalmente en la capacidad del autor para aunar diferentes tipos de discurso y de registros; en su tendencia a introducir en el discurso literario barbarismos y préstamos léxicos creando así un efecto de extrañamiento habitual en su prosa; así como el recurso constante al *isocolon* y, muy especialmente, al *tricolon* para remarcar la

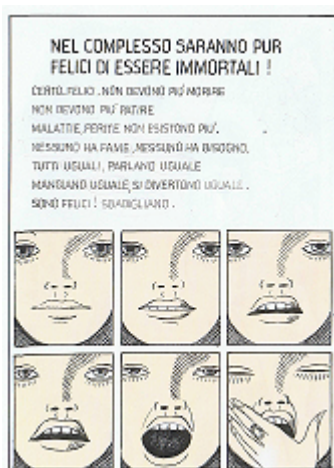
iteratividad conceptual mediante estructuras lingüísticas isotópicas. En este caso, el *Poema a fumetti* mantiene los rasgos que habían conformado el estilo de la prosa buzzatiana y, además, ahondan en ellos al proponerlos como parte integrante y complementaria (Zunzunegui, 2003) de un discurso más complejo en el cual se funden palabra e imagen para, a su vez, derramar su significado más allá de cada uno de los cauces de expresión individuales (Barbieri, 2008):



[Fig. 10, pág. 104]



[Fig. 11, pág. 105]



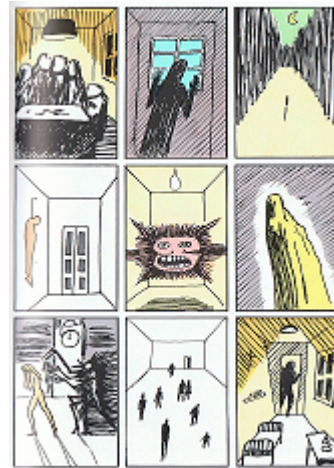
[Fig. 12, pág. 108]



[Fig. 13, pág. 111]

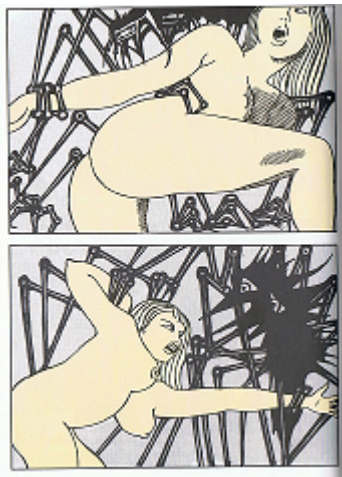


[Fig. 12, pág. 124]

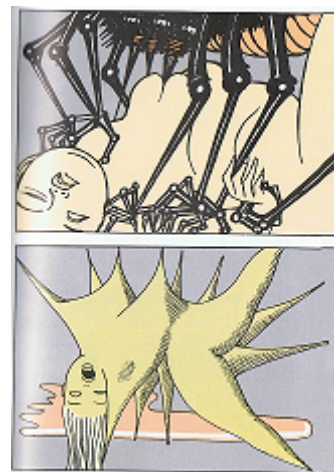


[Fig. 13, pág. 125]

Como se desprende de estas ilustraciones finales del segundo capítulo, son constantes las anáforas, las aliteraciones, los encabalgamientos, las elipsis o los asíndeton, figuras características del discurso lírico y que, en la escritura buzzatiana, han sido siempre habituales. Esta presencia generalizada de la isotopía se ve reforzada por la imagen que, a su vez, despliega los significados aportados previamente por el texto escrito, bien en la misma página (fig. 12), bien en la página inmediatamente posterior (fig. 12 y 13). En otras ocasiones, será la imagen sola la que contará, por ejemplo, la muerte de la protagonista mediante una imagen metamórfica:



[Fig. 15, pág. 174]



[Fig. 16, pág. 175]

Los recursos basados en las iteratividad de las estructuras verbales e icónicas van a ser también recurrentes a lo largo de todo el capítulo tercero, “Le canzoni di Orfí”, precisamente el momento de la historia donde asistimos a la búsqueda de Eura. Ese lenguaje de canción marcado por un discurso fragmentado, de ritmo ágil y repetitivo será fundamental para el



desarrollo de la tercera parte de la novela donde el protagonista, como se apunta en las ilustraciones anteriores, tendrá que dar cuenta de su vida. Su particular descenso a los infiernos, también a su memoria, irá acompañado de una repetición constante ya que gran parte de las ilustraciones comenzarán con un “cuando” (desde la página 131 hasta la página 189) que, casi a modo de letanía, pretende desvelar a lo lejos esa figura que entre todos los demás muertos que pueblan ese espacio insólito e indeterminado le permita también a él regresar al mundo de los vivos, a un espacio urbano (re)conocible. El reencuentro con Eura, con su cuerpo desnudo y frío, supondrá la aparición de un elemento simbólico esencial: el anillo (Gasca y Gubern, 2001).

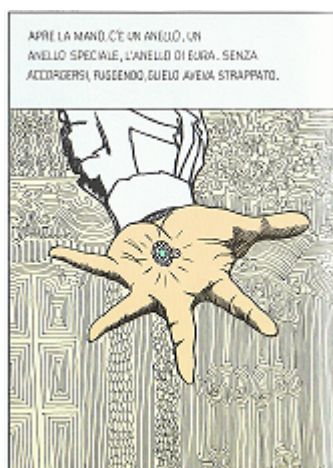


[Fig. 17, pág. 216]



[Fig. 18, pág. 221]

De hecho, la existencia de esta joya o magnigrama (Gasca y Gubern, 2001: 268) será el único elemento que le permita discernir a Orfi que el viaje que ha realizado no ha sido un viaje ficticio o imaginario, sino real. Tan real como el anillo que, una vez arrancado de los dedos de Eura, ha permanecido entre los suyos:



[Fig. 19, pág. 236]



[Fig. 20, pág. 237]

Ahora sí: el viaje ha concluido y no ha habido ni siquiera posibilidad de un regreso conjunto. Las veinticuatro horas escasas de las que disponía Orfi no han sido suficientes para permitir el regreso de Eura del mundo de los muertos. Esta vez no se ha incumplido la promesa, no se ha vuelto la vista atrás: simplemente, una vez agotado el tiempo otorgado, el protagonista ha sido expulsado de las profundidades del misterio y la muchacha se ha quedado, para siempre, en el mundo al que ahora pertenece. Ya no hay conexión posible, ni puertas que permitan el tránsito, sólo objetos que adquieren toda la carga simbólica de las realidades otras y que, para cada uno de los amantes, serán el único recuerdo (real) de este inesperado encuentro.

Finalmente, insistir en que la fuerza de la escritura buzzatiana se concentra en su capacidad de síntesis de diversos códigos mediante la cual consigue armonizar, con aparente sencillez en una prosa comprimida, numerosas tradiciones y tipologías discursivas. Con esta obra ecléctica, el *Poema a fumetti*, Buzzati puso en juego todas sus dotes como artista con el fin de desconcertar, de desorientar a lectores, críticos y estudiosos. Lo consiguió, sin lugar a dudas, con sus contemporáneos. Pero no sólo, en pleno siglo XXI la potencialidad de su discurso interdisciplinar y poliédrico sigue cautivando. Muestra de ello son las exposiciones retrospectivas que todavía se realizan de su obra pictórica, así como los estudios, seminarios, congresos y publicaciones que aún hoy congregan a estudiosos alrededor de este autor de obra (casi) inclasificable. Así pues, la radicalidad, originalidad y complejidad de la obra de Buzzati consiste, precisamente, en haber sido capaz de (re)crear mundos en los que nos (re)conocemos porque, desde la óptica transversal de su discurso, ha sabido destacar esos huecos que conforman los espacios múltiples de las realidades (también múltiples): huecos que, casi siempre, pasan inadvertidos.

### **Bibliografía**

- Alazraki, J. (1990). “¿Qué es lo neofantástico?”, *Mester* 19: 21-35.
- Alazraki, J. (2001). “¿Qué es lo neofantástico?”. In: Roas, D. (ed.) (2001): 265-282.
- Barbieri, D. (2008). “Il racconto delle immagini”. In: Sancho Cremades, P. *et alii* (ed.) (2008): 35-51.
- Buzzati, D. (1991 [1969]). *Poema a fumetti*. Milano: Mondadori.
- Calabrese, O. (2003 [1985]). *El lenguaje del arte*. Barcelona: Paidós.
- Carrere, A. & Saborit, R. (2000). *Retórica de la pintura*. Madrid: Cátedra.
- Ceserani, R. (1996). *Il fantastico*. Bologna: Il Mulino.
- Gasca, L. & Gubern, R. (2001). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Guillén, C. (2005). *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la literatura comparada. (Ayer y hoy)*. Barcelona: Tusquets.

- Pozo, B. (2000). "Dino Buzzati: ¿fantástico? Propuesta de clasificación temática". In: Valencia Mirón, D. (ed.) (2000): 541-549.
- Roas, D. (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco Libros.
- Sancho Cremades, P. et alii (2008). *El discurs del còmic*. València: Universitat de València.
- Valencia Mirón, D. (2000). *La narrativa italiana*. Granada: Universidad de Granada.
- Zunzunegui, S. (2003 [1989]). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.