

# MUNDO MEZQUINO

## Arte semiótico filosófico

Óscar Quezada Macchiavello



Óscar Quezada Macchiavello

**Mundo mezquino**

«Bookwire»

## **Macchiavello Ó.**

Mundo mezquino / Ó. Macchiavello — «Bookwire»,

Este libro muestra un laboratorio de análisis e interpretación de historietas de Quino. En el proceso de construir su significación, cobra forma una &apos;semiosofía&apos;, un arte semiótico filosófico, en el nivel del discurso-objeto y en el de la hermenéutica que lo aborda. El estudio introductorio esboza las categorías y dispositivos más frecuentes para familiarizar al lector con el idioma teórico empleado.

© Macchiavello Ó.

© Bookwire

## Содержание

|  |    |
|--|----|
| Índice   | 7  |
| Humor e intersubjetividad  | 10 |
| Homo ridens/Homo ridiculus   | 13 |
| Carne/Cuerpo/Lenguaje  | 14 |
| Dos miradas en una   | 16 |
| Soporte gráfico  | 17 |
| Aporte breve, bueno  | 19 |
| Huellas/Operaciones/Figuras  | 20 |
| Sintagmática de rostros  | 21 |
| Planos de inmanencia semiótica                                       | 23 |
| Cohesión de viñetas/Coherencia de escenas/Congruencia de situaciones | 26 |
| Laboratorio abierto  | 29 |
| Con la muerte: de lo bello a la bestia I                             | 31 |
| Con la regresión oral: abrupta ternura                               | 37 |
| Con la fortuna (ajena): del cielo al suelo                           | 40 |
| Con el futuro: fe que fue  | 45 |
| MUNDO MEZQUINO   | 46 |
| Con la sogá al cuello  | 53 |
| MUNDO MEZQUINO   | 55 |
| MUNDO MEZQUINO   | 57 |
| De nuevo con la muerte: sigilosa huida                               | 60 |
| MUNDO MEZQUINO   | 61 |
| Con un amor imposible  | 63 |
| MUNDO MEZQUINO   | 64 |
| Конец ознакомительного фрагмента.                                    | 66 |

**Mundo Mezquino**

Arte semiótico filosófico

Óscar Quezada Macchiavello

# **MUNDO MEZQUINO**

Arte **semiótico** filosófico

Óscar Quezada Macchiavello



---

FONDO EDITORIAL



Colección Biblioteca Universidad de Lima

*Mundo Mezquino. Arte semiótico filosófico*

Primera edición digital: noviembre, 2017

© Óscar Quezada Macchiavello

De esta edición:

© Universidad de Lima

Fondo Editorial

Av. Javier Prado Este 4600

Urb. Fundo Monterrico Chico, Lima 33

Apartado postal 852, Lima 100, Perú

Teléfono: 437-6767, anexo 30131

fondoeditorial@ulima.edu.pe

[www.ulima.edu.pe](http://www.ulima.edu.pe)

Diseño, edición y carátula: Fondo Editorial de la Universidad de Lima

Ilustraciones de carátula y contracarátula: Revista Caretas

Versión ebook 2017

Digitalizado y distribuido por [Saxo.com](http://Saxo.com) Perú S. A. C.

<https://yopublico.saxo.com/>

Teléfono: 51-1-221-9998

Avenida Dos de Mayo 534, Of. 304, Miraflores

Lima - Perú

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro, por cualquier medio, sin permiso expreso del Fondo Editorial.

ISBN versión digital: 978-9972-45-413-4

## Índice

### **Presentación**

#### **Capítulo I. Encuentros no esperados**

[Con la muerte: de lo bello a la bestia](#)

[Con la regresión oral: abrupta ternura](#)

[Con la fortuna \(ajena\): del cielo al suelo](#)

[Con el futuro: fe que fue](#)

[Con la sogá al cuello](#)

[De nuevo con la muerte: sigilosa huida](#)

[Con un amor imposible](#)

#### **Capítulo II. Centros y horizontes**

[¿Remedio al miedo?](#)

[Triciclista ecológico](#)

[Dos catarsis](#)

[Dos sufridos artistas](#)

[Dos baños entrañables](#)

#### **Capítulo III. ¡Ay, Dios!**

[Desde la metafísica, la física da risa...](#)

[... Pero también desconcierta...](#)

[... Y tiente...](#)

#### **Capítulo IV. Decepciones**

[En el bus](#)

[Indiscreto... y agresivo](#)

[Revés del revés](#)

[Amor ingrato](#)

[Dos sanciones](#)

[Censura](#)

#### **Capítulo V. Carísimas caras**

[Intervención](#)

[Cara de algo](#)

[Pancartas](#)

[Cinco cabezas](#)

#### **Capítulo VI. Valores extraviados**

[Responsabilidad](#)

[Realidad](#)

#### **Capítulo VII. Protocolos y conductas:(des)acomodaciones**

[Asombrosa despedida](#)

[Desarmando desconfianzas](#)

[Precipitada recepción](#)

[Tracción de clase](#)

[Gajes de la plusvalía](#)

[Íntima revancha](#)

[Contradicción](#)

[Aplauso forzado](#)

[Obscenidad](#)

[Dos de boxeadores](#)

#### **Capítulo VIII. ¡Oh, Médic(Quin)os!**

[Relevo](#)

[Medio sin fin](#)

[Sacando cuenta](#)

[Dos diagnósticos](#)

[Coartada nominal](#)

[Saludo/Rigidez](#)

[Dos escenas de autoestima](#)

[Bienvenida](#)

[Bello gesto](#)

[De golpe](#)

[Alienación](#)

[Forzando las cosas](#)

[Arrebato existencial](#)

[Escandalosa escansión](#)

[Cap... hilaridad](#)

[Desfile](#)

### **Capítulo IX. Músicos**

[Menos es más](#)

[Matrimonio con trabajo](#)

[Éxtasis](#)

### **Capítulo X. Formaciones imaginarias**

[Pastor escindido](#)

[«Otra vista desvista\(me\)»](#)

[Anticipación errada](#)

### **Capítulo XI. Quehaceres estratégicos**

[Incompatibilidad](#)

[Sociedad del espectáculo](#)

[Performance política](#)

[Descabellado mágico](#)

### **Capítulo XII. Animales**

[Metamorfosis](#)

[Anomal](#)

[Taxidermia](#)

### **Capítulo XIII. Peripecias polémicas**

[Debate de «lineamientos»](#)

[En el juego de la vida](#)

[Confrontación](#)

[Proyecto garabato](#)

### **Capítulo XIV. La mala educación**

[Parábola del hijo ávido](#)

[Atávica patada](#)

[De lo peor](#)

### **Capítulo XV. Bichos**

[Viuda](#)

[Gladiadora](#)

[Elusiva libertad](#)

[Ducháfono](#)

[Soluciones radicales](#)

[Lanza-mondadientes](#)

[Rabietas del sobrepeso](#)

[Prueba del subpeso](#)

**Capítulo XVI. Dedos**

[Odio/Amor](#)

[Tras el trono](#)

[No interrumpir](#)

[Nativo digital](#)

**Capítulo XVII. Dramas políticos y laborales**

[Complicidad](#)

[Furia](#)

[Queja](#)

[Asiento](#)

[Recojo](#)

**Capítulo XVIII. *Intermezzo*: ladrones**

**Capítulo XIX. Mapamundi**

**Capítulo XX. Ecoclastia**

[Tala la tumba](#)

**Referencias**

**Anexos**

|  |              |
|--|--------------|
|  | PRESENTACIÓN |
|--|--------------|

## Humor e intersubjetividad

Lo *real*, originario –anterior, concomitante y posterior a la significación–, vivido como primordial *sentir ser* e íntimo *sentir mover*, deviene «experiencia» significativa y «existencia» en un mundo significado. Está, pues, «tapado» por la significación. Ante esa distancia, a la filosofía no le queda sino vestirse de semiótica general (Pániker, 2000, p. 290)<sup>1</sup>.

El humorista gráfico y sus lectores existimos en un mundo ya significado, en el que vivimos experiencias significantes que nos convierten una y otra vez en sujetos ensimismados, centrados o alterados. Somos, sabiéndolo o no, materia prima de las expresiones de algún atento artista gráfico que *hace gracia* con lo que nuestras vidas tienen de desagradable y de agradable. El corpus aquí trabajado, historietas de Quino, nos llama la atención porque priman en él ocurrencias que atan la risa a una actitud humorística más bien ácida, crítica y hasta pesimista respecto a la conducta y a los valores del ser humano en un mundo que «no es ni verdadero ni real, sino viviente». Y «vivir es valorar» (Deleuze, 2012, p. 257).

Nietzsche introduce los conceptos de sentido y de valor en la filosofía moderna. Ambos le permiten erigir una crítica total e intempestiva que coincide en gran medida con la de la semiótica. Toda valoración actual realizada en un discurso supone valores potenciales o virtualizados para apreciar los fenómenos de sentido. El problema crítico de cualquier perspectivismo es, entonces, el valor de los valores, la valoración de la que procede su valor, o sea, el problema de su *creación*. Nietzsche, pensador del tiempo y de la tonicidad, tiene en cuenta el elemento diferencial del que deriva el valor de los propios valores, lo que hoy la semiótica tensiva llamaría valencias intensas y extensas. Aquí nos interesa el humor crítico. Dicho de otra manera, la crítica como expresión de un modo de existencia activo, en virtud del cual el humorista no solo hace reír, también ataca a algo que le afecta, agrade a alguien, goza de un halo de «maldad divina» (Deleuze, 2012, pp. 9-10).

En lo que respecta al sentido, la condición para encontrarlo pasa por saber cuál es la fuerza que se apodera de la historieta, que la explota, que se expresa en ella. «Un fenómeno no es una apariencia ni tampoco una aparición, sino un signo, un síntoma que encuentra su sentido en una fuerza actual. Toda la filosofía es una sintomatología y una semiología. Las ciencias son un sistema sintomatológico y semiológico» (Deleuze, 2012, p. 10)<sup>2</sup>.

Esa correlación de *fenómeno* y *sentido* define cualquier *fuerza* como apropiación, dominación, explotación de algo vivido como *real*. Pensar en la *forma de vida* como categoría semiótica englobante supone, pues, entenderla como *fuerza de vida* (que, en cuanto la afirma, da *más fuerza* a una *forma de vida*). La *forma de vida* vale, entonces, como *forma de formas, de fuerzas, de energías, de materias*. La percepción es, así, expresión de *fuerzas* que toman algo a su cargo. Por esa razón, un mismo objeto o un mismo fenómeno cambian de sentido de acuerdo con la *fuerza* que lo posee en su inmanencia. El *sentido* es, pues, complejo, plural. Conjunto de sucesiones y de simultaneidades que, luego del análisis, hace de la interpretación algo así como un *arte filosófico*. De ahí que, apelando a un neologismo, podría tildar de *semiosófica* la hermenéutica aquí presentada: una sabiduría danza en la incesante conversión del *sentido* en *significación*. En principio, hay que atender, entonces, en cada historieta, a esa misteriosa *pluralidad silenciosa de los sentidos* (Deleuze, 2012, p. 11). Ahora bien:

¿Es preciso demostrar que nada que proceda del hombre es frívolo a los ojos del filósofo? [...] La risa y las lágrimas no pueden dejarse ver en el paraíso de las delicias [...]. El Ser que quiso multiplicar su imagen no ha puesto en la boca del hombre los dientes del león, pero *el hombre muere con la risa* [cursivas añadidas]; ni en sus ojos la astucia fascinadora de la serpiente, pero *seduce con las lágrimas* [cursivas añadidas]. (Baudelaire, 1988, pp. 16-21)<sup>3</sup>

Las historietas de este libro están sembradas de afilados *mordiscos*; algunos hasta hacen *lagrimear* sin ser necesariamente seductores.

Una de las historietas de Quino (2015) es paradigmática. En ella Quino dibuja a Quino (p. 125; véase la historieta en el anexo 1)<sup>4</sup>. Aparece sentado frente a su tablero haciendo el esfuerzo de concebir una historieta cuando es intervenido por un agente de la policía humorística, quien le pide documentos; los lee, se entera de que es dibujante de humor, le increpa por qué en ese momento no está dibujando y, exaltado, le llama la atención, pues no ve que «en esta página suceda nada gracioso». Lo pone, pues, en entredicho: «¿Ud. dibuja o no dibuja humor?». Quino le responde afirmativamente y le muestra páginas «publicadas aquí mismo». El agente, mientras las revisa, dice: «Veamos: la muerte, la vejez, la injusticia social, el autoritarismo... ¿Estos son temas humorísticos, según usted? ¿Es esto lo que usted ha hecho de humorístico en su vida?». Esa parcial gama temática es suficiente para caracterizar semánticamente el tipo de humor que abordamos en estas páginas: una alquimia que oscila entre lo cómico y lo trágico. No es lo esperado por la hegemónica ideología del agente policial, la cual toma posición del lado del humor «divertido», ligero, dulzón, inofensivo, del gag regido por una implicación «naturalizada»: «uno se ríe de lo risible, esto es, de lo que no causa problema». O bien, «uno se ríe para olvidar lo malo, lo monstruoso, lo triste». Por cierto, Quino a veces reivindica su derecho a relajarse y a ponerse *light*. Pero nosotros no apuntamos a la implicación de esas pocas historietas en las que «se alinea» (*si risible entonces risa*), sino a la concesión de las historietas «contestatarias», o sencillamente críticas (*aunque no risible, risa*).

¿Quién ríe, pues, con Quino? ¿Quién se convierte en su cómplice? ¿Quién sintoniza con él y se ve afectado por sus afectos? ¿Quizá alguien animado a reír de lo no risible, de lo que deprime, angustia y da miedo? «El humor, a diferencia de la ironía, se presenta como una actitud que expresa cierto tipo de simpatía, de complicidad, aunque sean fingidas, con la persona a quien se dirige; nos reímos con ella, no de ella» (Lipovetsky, 2000, p. 158)<sup>5</sup>. Aunque a veces Quino, al retratar situaciones tan universales de la condición humana, incluye en ellas al sujeto de la enunciación (él, su lector, o los dos) como si estuviese encarnado en alguno de sus actores. No es tan fácil, pues, trazar la frontera entre humor e ironía, parafraseando: «Siento que se ríe conmigo, pero también de mí, y hasta de nosotros». De algún modo, este humor hace del *sí-mismo*, *otro* de quien distanciarse o también con quien identificarse. A la vez que ríe *de otro* puesto a distancia, esa enunciación puede reír de *sí misma*. No se limita, pues, a la burla. Sin duda la ejerce. Pero puede también, englobando al *sí-mismo* en el *otro*, dar margen a la solidaridad.

No saborearíamos lo cómico si nos sintiésemos aislados, la risa demanda eco. Impulso de ampliación, de repercusión, cuyo radio, de todos modos, encuentra límites. En consecuencia, ese «quién» de la pregunta remite a un «nosotros» social, cerrado sobre sí mismo, con más o menos disposición a abrirse, frente al cual se erige un «él» o un «ellos» que, ora se asimila al «nosotros», ora es un «otro» impermeable, individual o social<sup>6</sup>. La dinámica de ese entorno se puede comprender colocando en los polos de una matriz tensiva, como supercontrarios que demarcan límites, la *asimilación* y la *exclusión*; y como subcontrarios que segmentan grados, la *admisión* y la *segregación* (con la salvedad de las cuasisinonimias: la *asimilación* ocupa el lugar de la *inclusión*, la *admisión* el de la *congregación* y la *segregación* el de la *discriminación*):

|                    |                 |                    |                  |
|--------------------|-----------------|--------------------|------------------|
| <i>asimilación</i> | <i>admisión</i> | <i>segregación</i> | <i>exclusión</i> |
|--------------------|-----------------|--------------------|------------------|

De ese modo, economizando expresión, hay dos vectores tensivos entre los mencionados polos: el que apunta a la *exclusión* del «otro» pasando por su *segregación*; y el que apunta a la *asimilación* del «otro» pasando por su *admisión*<sup>7</sup>. La risa puede, pues, *admitir* y *asimilar* al «otro»; pero también *segregarlo* y *excluirlo*, con toda la gama de tensiones intermedias. He ahí su juego político. Y el «nosotros» de Quino se afilia a quienes ríen de la *muerte* (para mencionar un término del universal

semántico individual<sup>8</sup>), del mal, de la degradación. ¿Por qué esto es así? ¿Por qué admitimos a quienes se animan a encontrar motivo cómico en lo que causa problemas o en lo que aterroriza? ¿No será un modo de exorcizar todo aquello? ¿Una catarsis, una terapia? Dejo esas preguntas abiertas, aunque atisbo ahí la originaria ambivalencia que nos constituye. Constató, pues, que ese humor está regido por la concesión: «*Aunque* no divertido, risible». Estamos felizmente expuestos a que esa «policía humorística» nos detenga y nos lleve presos, esto es, a que nos segregue y excluya.

Esas breves historietas inscritas en la última página de la revista *Caretas*, objeto-soporte, forman parte de la sección que sus editores titulan *Mundo MezQuino*. Ese título califica y clasifica metalingüísticamente lo relatado y le da autonomía en relación con el resto de secciones. Agradezco de modo profundo a *Caretas* por su gentil colaboración<sup>9</sup>. Cabe inquirir: ¿quién dice que un mundo es *mezquino*? Alguien que ha tomado posición en un mundo, o menos mezquino, o incluso generoso, hasta magnánimo. *In extremis*, en un *país de Jauja*, mundo posible, *ideal*, deseado, que oficiaría de parámetro para el juego axiológico, para la crítica y para la química del humor<sup>10</sup>. Sea como fuere, la calificación *mezquino*, desde la utopía de una libre disponibilidad de bienes o de una providencia universal, da cuenta de un antideslinador cuyo poder imprime fuerza y forma a un poder delegado que regatea e incluso niega los bienes en una *polis* dominada por su intencionalidad cicatera, tacaña, egoísta. Pues bien, en este mundo vivido, *real*, con potente sabiduría humorística, vemos puestas en juego situaciones límite en torno a la experiencia de existir.

El humor, dice Vian, es la «urbanidad de la desesperación» (como se citó en Comte-Sponville, 1998, p. 253). Quizá sea esa atmósfera *entre* fútil y desesperanzada de la existencia moderna con sus juegos de poder, irónicos, sarcásticos, paródicos e hiperbólicos, la razón más contundente por la que el editor de la revista tilda a ese irrisorio mundo de *MezQuino* (aprovechando para destacar en rojo el apodo del historietista). Como actor de la enunciación, *Quino* es dirigido (y se dirige) a su enunciatario, quien, por praxis enunciativa, lo reconoce, pues figura potencialmente en su competencia semántica como uno de los historietistas más celebrados en la cultura hispanohablante.

## *Homo ridens/Homo ridiculus*

En semiótica, el humor es asociado a un estado de ánimo y la risa a un acto. Conviene, pues, enriquecer nuestra perspectiva y contrapesar esa urbanidad de Vian, referida al humor, con la teoría de Baudelaire (1988) referida a la risa, una de sus derivas posibles, quizá la típica:

La risa es satánica, luego es profundamente humana. En el hombre se encuentra como resultado de la idea de su propia superioridad; y, en efecto, así como la risa es esencialmente humana, es esencialmente contradictoria, es decir, a la vez signo de una grandeza infinita y de una miseria infinita, miseria infinita respecto al Ser absoluto del que posee la concepción, grandeza absoluta respecto a los animales. La risa resulta del choque perpetuo de esos dos infinitos. Lo cómico, la potencia de la risa, está en el que ríe y no en el objeto de la risa. No es el hombre que cae quien ríe de su propia caída, a menos que sea un filósofo, un hombre que haya adquirido por hábito la fuerza de desdoblarse rápidamente y de asistir como espectador desinteresado a los fenómenos de su *yo*. Pero el caso es raro. Los animales más cómicos son los más serios, como los monos y los loros. Por otra parte, imaginen al hombre arrancado de la creación, lo cómico dejaría de existir, pues los animales no se creen superiores a los vegetales, ni los vegetales a los minerales. Signo de superioridad en lo concerniente a las bestias, e incluyo en esta denominación a los numerosos parias de la inteligencia, la risa es signo de inferioridad en lo que concierne a los sabios que, por la inocencia contemplativa de su espíritu, lindan con la infancia. (p. 28)<sup>11</sup>

Esa tesis, trasladada como clave semiótica a nuestros análisis, sugiere que la instancia de la enunciación, afectada corporal y carnalmente por un estado (o alquimia) de ánimo, tiende a ponerse «como por encima» de lo que ocurre en el enunciado; actúa, entonces, cual *homo ridens* tomando distancia vertical de lo que concierne al *homo ridiculus*, es decir, a esos «otros hombres» (que pueden ser él mismo) entendidos como animales *no tan* racionales (en los cuales lo cómico suele brotar hasta de lo más *serio*)<sup>12</sup>.

## Carne/Cuerpo/Lenguaje

El actante semiótico manifiesta una doble faz que deriva en la construcción de su identidad: *mí-carne*, núcleo sensorio-motor, soporte de *experiencia* y promotor de expresión, y *sí-cuerpo*, soporte de *existencia* y de elaboración de contenidos de significación. Así pues, a la *carne* –como *principio de resistencia/impulso* material, *posición de referencia* y *núcleo sensorio-motor* de la experiencia semiótica– Fontanille añade el *cuerpo propio* inspirándose en la elaboración de Ricoeur (1996):

[Hay] dos modos de construcción de la identidad en *Sí*: por un lado, una construcción por repetición, por recubrimiento continuo de las identidades transitorias, y por similitud (el *Sí-ídem*), y por otro lado, una construcción por mantenimiento y permanencia de una misma dirección (el *Sí-ipse*). (Como se citó en Fontanille, 2008, p. 34)

No basta con existir («estar arrojado» *al* mundo: desembrague), es preciso *sentir* que se existe (experiencia *en* ese mundo, embrague). Desde la perspectiva de la experiencia, la semiosis es vivida como *inmediación carnal*; desde la existencia, como *mediación corporal*. Reconocemos, pues, el *cuerpo propio* como instancia de puesta en acto de la *función semiótica* o como *plano de inmanencia* de la semiosis. Esa función se manifiesta *encarnándose* en el *cuerpo propio*. En cuanto operador de semiosis, *a* ese cuerpo entra sentido «desde fuera» y *de* ese cuerpo sale sentido «desde dentro». De ahí que homogeneiza entradas y salidas, razón por la cual hablamos, respectivamente, de *efectos* y *afectos* de sentido en distintos planos de inmanencia, de acuerdo con los niveles pertinentes de la experiencia. *Entre* esos planos «paralelos» cobran forma recorridos del plano de la expresión, como veremos más adelante.

Por ahora debe quedar claro que la categoría *cuerpo propio* no se refiere a la entidad psicofisiológica material o meramente biológica, sino a la red formal de relaciones y de operaciones de significación tendida por el cuerpo sobre el mundo y por el mundo sobre el cuerpo. Gracias a esta red, el mundo *se hace* cuerpo y el cuerpo *se hace* mundo. El actante operador del discurso, sujeto de la enunciación enfocado desde el historietista o desde su lector, toma así la forma de un cuerpo sintiente, perceptor y actor. Nos referimos, pues, a un *cuerpo de lenguaje*; a una categoría definida como *forma semiótica de una experiencia sensible puesta a existir* (en este caso, mediante *presencias presentadas y representadas* en las historietas). Definimos, entonces, el doble estatuto del *cuerpo* en la producción del discurso: (i) como sustrato de su semiosis: el *cuerpo propio*, sede fenomenológica de la enunciación semiótica, es el operador de la toma de posición, ocupa el centro de referencia del discurso, está *presupuesto* como enunciadador/enunciatario; y (ii) como figura semiótica desembragada: los *cuerpos de los otros*, «dibujados», *puestos* en enunciado, merced a lo cual se forman los diferentes «actores» o «personajes» del relato *dispuestos* en un campo con su centro, sus horizontes y sus efectos de profundidad.

En esa perspectiva de captación de presencias, el *cuerpo propio*, operador, sede y vector de la semiosis, envoltura en movimiento, membrana vibratoria sometida a tensiones y presiones; realiza la semiosis (o función semiótica) por medio de la praxis enunciativa<sup>13</sup>. «Desde dentro» de esa envoltura o membrana: como *cuerpo conteniente* de contenidos; interfaz entre el contenido y su exterior. «Desde fuera»: como *cuerpo superficie de inscripción* de huellas e impresiones (inmediatamente contiguas con los acontecimientos que las han producido, en este caso, las historietas).

Como vemos, esa aproximación fenomenológica al *lenguaje* culmina, tanto por el lado del enunciado como por el de la enunciación, en el *cuerpo*; y, este, a su vez, en la *carne*. Al respecto, es pertinente recordar, con Fontanille (2001), que si *enunciar es hacer presente algo con ayuda del lenguaje* (de cualquier lenguaje), paralelamente, *percibir es hacer presente algo con ayuda del cuerpo* (p. 84). Pero habría que extender ese juego: *sentir-mover es hacer presente algo en la carne*. La tríada *carne-cuerpo-lenguaje* se configura como *plano de inmanencia* en el que vivimos, sentimos, nos movemos, actuamos, padecemos y llegamos a ser lo que somos. Esa tríada deviene así *operador*

*de presencia*, en función de la *sensación-movimiento*, de la *percepción* y de la *enunciación*. Como si fuesen tres radios de una rueda que gira a una velocidad infinita (produciendo efectos de *realidad*).

El *lenguaje en general*, y el *lenguaje* de la historieta *en particular*, cualesquiera que sean sus modos de hacerse sensible –pero especificado siempre por el *acto de significar*–, aparece como continente de los contenidos de lo *humano*; y, a la vez, como plano de inscripción de variadas expresiones<sup>14</sup>. Si bien lo *cómico* parece ser algo propio de lo *humano*, nuestra aproximación converge con la de Bergson (2011) en el doble sentido de renunciar a encerrarlo en los límites de una definición y de encontrar en él *algo que vive* (por lo tanto, de estudiarlo con la atención que merece la vida).

## Dos miradas en una

La amalgama de lenguajes específicos que componen el lenguaje total de la historieta opera un sutil balance entre componentes sensibles e inteligibles. De la distinción entre lo narrativo (componente sintáctico) y lo figurativo (componente semántico) y de la subsiguiente distinción entre lo figurativo de superficie (imágenes) y lo figurativo profundo (formas), Landowski (2012) desprende dos maneras de mirar el mundo y de hacerlo significar (pp. 144-146). (i) La *lectura*, que lo mira como una superficie de signos que hemos aprendido a leer; imágenes por descifrar, que, a su vez, integran *textos* que «quieren decir algo», que «tienen significación». Mirada que establece un vínculo semántico con la figuratividad, icónica, indicial o simbólica. Régimen de la *lectura* de las significaciones, dependiente de la narración. El *sujeto* hace valer cualquier objeto como si fuese un *texto* portador de significaciones. (ii) La *captación*, que lo mira como un conjunto de cualidades sensibles, inherentes a las presencias captadas, que *hacen sentido* en la experiencia. En este régimen de la captación, un *cuerpo* se atreve a sentir placer, se arriesga a involucrarse, a dejarse impregnar por esas presencias hacedoras de sentido. Mirada que establece un vínculo semántico con la figuratividad profunda, formante, figural, dependiente de la *estesis*, la cual convoca las dimensiones rítmica, plástica, eidética y cromática: todo objeto es mirado como agente de sentido al que hay que ajustarse más allá o más acá de sus significaciones lingüísticas o narrativas.

El «gesto» de un rostro, el «movimiento» de unos brazos o piernas, el diseño de una vestimenta, de unos zapatos o pantuflas, por sí mismos, independientemente de la historieta en la que se inserten, aislados por una estrategia particularizante que capta sus detalles específicos, pueden resultar cómicos y, por ende, provocar risa. Si lo figurativo de superficie realiza trazos *reveladores*, gracias a los cuales identificamos las imágenes del mundo; lo figural, como forma más abstracta de lo sensible, realiza trazos *reguladores* en rigor visibles, pero en general no vistos<sup>15</sup>.

Al clásico *análisis narrativo* que articula componentes modales, actanciales, aspectuales, temáticos y figurativos para dar cuenta de la inteligibilidad de la historieta, se suma así el *análisis estésico*, ligado a dispositivos figurales (eidéticos, cromáticos, plásticos y rítmicos), esto es, a la aptitud del cuerpo sensible para captar efectos de sentido que interactúan *de facto* con afectos en acto. La pertinencia expresiva de la semiótica no es la tradicional referida a los cinco sentidos o canales sensoriales receptores, sino la de la sensorialidad en conjunto; y, en especial, la de su contribución a la *sintaxis figural* de las semióticas-objeto; de ahí la necesidad de considerar la dimensión polisensorial de la significación y de la enunciación. En ese orden de reflexión, la llamada *semiótica visual* convoca lógicas de lo sensible muy diferentes entre sí (ninguna de ellas libre de eventuales matrices fantasmáticas).

## Soprote gráfico

Por lo demás, no tratamos aquí del humor en sentido amplio, sino del *humor gráfico*. El *humor* nos retrotrae al *sentir*; y lo *gráfico*, a un modo, entre otros, de *mover* ese *sentir*. En suma, una *experiencia* y un modo de *hacerla existir*. Por eso cabe preguntar ¿qué es específicamente *graficar*? El término remite a la práctica de *dibujar/escibir* sobre un plano. Sus huellas: *dibujos* y *grafías*. Entonces, alguien (*poetikós*) *hace ver* algo a alguien (*patetikós*). Aquel cifra algo para que este lo descifre. Ese *algo* consiste en una red de huellas intencionales marcadas sobre una superficie de inscripción y cargadas, por lo tanto, de sentido. Pero hasta ahí no hemos dicho gran cosa. Avanzando un poco más, cabe modalizar ese *hacer ver* con cierta vocación de transparencia de parte del primer sujeto, para lo cual recurre a un lenguaje de manifestación cuyas posibilidades de esquematización icónica y figural hagan *fácil* al segundo sujeto ese *ver*, no solo en cuanto *mirar* figuras, sino básicamente en cuanto *entender* un relato (acallando no su sensibilidad, sino su sentimentalismo).

A partir de ahí, todo transcurre en una «fugitiva visión que se pierde instantáneamente en la risa que provoca». Esa risa, arrastrada por la irrepitible corriente de vida, está indefectiblemente unida a «un mecanismo que funciona de manera automática. Ya no es vida, es un automatismo instalado en la vida y que imita a la vida. Es comicidad» (Bergson, 2011, p. 25).

Entonces, lo que bloquea la risa del segundo sujeto no es, pues, lo sensible mismo, sino la «resonancia sentimental» o «sensiblería» que pudiese tener ese acontecimiento sensible. Se entiende que ese automatismo instalado en la corriente incesante de la vida, mencionado por Bergson, solo se capta inmediatamente de modo estésico. Empero, Bergson (2011) también ha afirmado que «la comicidad exige, para surtir todo su efecto, algo así como una anestesia momentánea del corazón, pues se dirige a la inteligencia pura» (p. 11). Habría que precisar, pues, que el *afectolefecto* de sentido llamado *cómico*, catalizador eventual de risa, en su relación con la *carne-corazón* de referencia, anestesia lo sentimental, de ningún modo lo estésico mismo. ¿Cómo lo estésico podría anestesiarse? No cabría argüir que por algún exceso o defecto, pues estamos hablando de comicidad. O, lo que es lo mismo, de un *afectolefecto* centrado entre umbrales de aparición (*aún no*), de saturación (*ya*), de remanencia (*aún*) y de desaparición (*ya no*).

Retomemos el grafismo (o dibujo), el cual, junto a la «pintura» minimalista blanco/grises/negro, implica una dimensión manual, gestual, sensorio-motriz y, en ese sentido, se emparenta con la escritura, incluida en la historieta mediante diversos estilos figurales asumidos por el primer sujeto (Fontanille, 2011, pp. 54-55). No solo experimentamos el reconocimiento figurativo convencional cuyo soporte son los íconos e índices del «mundo natural» y los textos escritos, que hacen de la historieta un mundo legible por ser descifrado. Los acomodos estésicos entran a tallar cuando experimentamos también, en el enunciado, las composiciones espaciales, las expresiones de los rostros, las vestimentas y los cuerpos en devenir, los efectos gestuales, los portes, las posturas, las complexiones, los contrastes de constitución, de actitudes, de temple de ánimo (de *hexis*), las líneas cinéticas, los ritmos de los «movimientos», de los «tonos y volúmenes de voz» delegados en el trazo y tamaño de los grafemas, en los juegos de la gama blanco/grises/negro; la diversa conformación de las viñetas y los dispositivos espaciales (escenografías, arquitecturas) en su interior y entre ellas.

Desde la perspectiva del segundo sujeto, esos acomodos netamente sensibles nutren una experiencia de co-presencia mutua (cuerpo enunciatario ↔ cuerpos actores), que remite a un modo inmediato, carnal, de sentir a esos «fantoques articulados», de «percibir sin ambigüedad, como al trasluz, un mecanismo desmontable» en el interior de esos muñecos bidimensionales a los que el dibujante infunde un género particular de vida<sup>16</sup>.

El primer sujeto es, así, un hábil «congelador» gráfico de la pantomima<sup>17</sup>. La coloca en un sintagma discontinuo de encuadres pautado por la elipsis, excedente de valor que reclama del segundo sujeto la correlativa catálisis encargada de dar «continuidad imaginaria» desde los intersticios del

mencionado sintagma. De ese modo, el segundo sujeto se convierte en un colaborador encargado de «completar» la contraseña que el primer sujeto pone a su disposición. Ese prurito de *facilidad* intersubjetiva permite definir *graficar* como señalamiento iconográfico a *algo* dirigido por *alguien* a *alguien*. A *algo* que es significante figurativo *sobre algo* que es significado temático-narrativo, a algo que es figura *sobre algo* que es fondo, o a *algo* que es un evento *sobre algo* que es un estado, o a *algo* que aparece como una discontinuidad *sobre algo* que sugiere una continuidad. Cuando ese arte de *señalar*, de *hacer notar*, de *resaltar*, de *superponer*, se convierte en medio para *hacer reír* –sea esa risa dulce, ácida, ácida o amarga–, entonces, *graficar* equivale a *gratificar*. Algo de gratuidad y de gracia emerge de la pesantez de la existencia.

## Aporte breve, bueno

Del saque sabemos que la *historieta* no tiene la seriedad ni el linaje cognitivo «objetivo» propio de la *historia*. Incluso el sufijo *-eta* puede parecer peyorativo por comparación. Pero no nos confundamos. La democrática práctica de leer historietas recuerda el aforismo 105 de Baltazar Gracián: «Lo bueno, si breve, dos veces bueno; y aun lo malo, si poco, no tan malo»<sup>18</sup>. En efecto, la historieta, por su sencillez y economía expresiva, parece estar al alcance de una inmensa población mínimamente «letrada» (y a veces ni siquiera «letrada»). De su brevedad nace su eficacia. Por lo pronto, aquí la consideramos como un  *cuerpo-objeto* que, en contacto con el  *cuerpo sensible* del lector, irradia sentidos que afectan sus sentidos y con los cuales articula significaciones atentas más al juego de valores que al protocolo para establecer «hechos». Si la pertinencia de este estudio reside en la escueta articulación de las direcciones del sentido, entonces, el  *cuerpo propio* que nos ocupa, inscrito en la praxis enunciativa de la historieta en cuanto  *cuerpo-sujeto*, no  *viene al mundo* desde un exterior, sino que es  *del mundo* en cuanto semiosis. Y el mundo en cuanto semiosis es siempre, de una manera u otra,  *lenguaje*, acto de significar<sup>19</sup>. En este caso: acto breve, concentrado, terapéutico. De ahí su bondad.

«La búsqueda de nuevos medios de expresión filosófica fue inaugurada por Nietzsche, y debe ser proseguida hoy relacionándola con la renovación de algunas otras artes como el teatro o el cine» (Deleuze, 2002, p. 18). Este libro quiere probar que la historieta tiene un lugar ganado con todo derecho en ese elenco de artes.

## Huellas/Operaciones/Figuras

Llama la atención, en la vivencia «común» de interpretar historietas, la conjugación de huellas figurativas, de operaciones semióticas, de figuras del movimiento y de figuras del cuerpo<sup>20</sup>. La instancia de discurso, en mérito a su intencionalidad, coloca *huellas deícticas* a lo largo de su curso; operación semiótica de *(co)locaciones/seriaciones*, pistas *entre* encuadres (o *en* encuadres) en las cuales los cuerpos figuran como *puntos* y los movimientos como *desplazamientos* (en una misma viñeta o en el paso de una a otra): tenemos así diversos *itinerarios deícticos* de cohesión ( $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\leftrightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\uparrow$ ). Ahora bien, quizá lo más inmediato ante nuestros ojos son las *huellas de superficie*, redes de inscripciones sobre la página en blanco (su «pantalla»); operación semiótica de *ciframientos/desciframientos* en la que los cuerpos figuran como *envolturas* y los movimientos como *deformaciones*. Así, la graciosa exageración de inscripciones revela contorsiones y distorsiones más o menos constantes, sobre todo a través de los rostros. Esos personajes anónimos adquieren diversidad de fisonomías: cabezas redondas como pelotas, alargadas como sandías, onduladas como habas; en suma, desplegadas imaginariamente en diversas figuralidades.

En el corpus que analizaremos, por ejemplo, los personajes suelen ser narigones, lo que imprime en ellos una mueca característica del estilo iconográfico del humorista. En la experiencia *presupuesta* por el dibujo como *puesta* en discurso, ampliando o reduciendo, jugando con la elasticidad, el caricaturista imita, forma y deforma rasgos, cristalizando en ellos su mecánica, su uniformidad; extrayendo su parte de automatismo y haciéndolos cómicos (Bergson, 2011, p. 26). En ese sentido, la topología del «agujero», o del «hueco», remite al «teatro» de las *huellas diegéticas* en cuya virtud la enunciación opera semióticamente con *presentaciones/representaciones* de escenas, esto es, de *flujos* temático-narrativos y de eventos que los transforman. Los cuerpos figuran ahí como *cavidades*, como espacios de resonancia, y los movimientos como *agitaciones* (los *globos* de pensamiento y de pronunciación son, a este respecto, bastante reveladores: abren y cierran una cavidad imaginaria, que será convertida en superficie real de inscripción). El dibujo sugiere también *huellas motrices*, en función de las cuales la enunciación opera semióticamente con *hundimientos/deshundimientos* de estructuras materiales representadas. Los cuerpos figuran, entonces, como *carnes* y los movimientos como *mociones íntimas*. Los relatos, mediante una gama de recursos cinéticos, aluden a *haces sensorio-motores* que pueden ser interpretados como contracciones y dilataciones, como golpes en superficies blandas o resistentes, etc.

## Sintagmática de rostros

En medio del desplazamiento de puntos, de la deformación de envolturas, de la agitación de cavidades y de la moción de carnes, la práctica central del humorista gráfico consiste en inscribir rostros concretos sobre una pantalla blanca y, a la vez, en desplazar, deformar, agitar y mover esos rostros en unos virtuales «agujeros negros de sentido» para narrar una historia. Las situaciones y disposiciones espacio-temporales, así como las transformaciones actanciales y anímicas de los personajes, se entraman con rasgos significantes y constituyen enunciados que se ajustan ante todo a los rostros concretos de los actores conectados entre sí. Pantallas privilegiadas en las que rebotan los relatos. Agamben (2010) llama «tragicomedia de la apariencia al hecho de que el rostro solo descubre en la medida en que oculta y oculta en la medida misma en que descubre» (p. 81). Basado en la raíz indoeuropea que significa «uno»<sup>21</sup>, puntualiza además lo siguiente:

El rostro no es *simulacro*, en el sentido de algo que disimula y encubre la verdad: es *simultas*, el estar-juntas las múltiples caras que lo constituyen, sin que ninguna de ellas sea más verdadera que las demás. Captar la verdad del rostro significa aprehender no la semejanza, sino la simultaneidad de las caras, la inquieta potencia que las mantiene juntas y las une. (p. 85)

Esa simultaneidad, en términos semióticos, configura «juegos de caras» en los rostros. Sintagmáticas *en ellos* y *entre ellos*.

No nos equivocamos si aseveramos que la historieta es un discurso determinado en gran medida por una compleja sintagmática de rostros. Las cabezas están incluidas en los cuerpos, pero el rostro, en cuanto mapa, no.

El rostro solo se produce cuando la cabeza deja de formar parte del cuerpo, cuando deja de estar codificada por el cuerpo, cuando deja de tener un código corporal polívoco multidimensional –cuando el cuerpo, incluida la cabeza, está decodificado y debe ser *sobrecodificado* por algo que llamaremos Rostro–. Dicho de otro modo, la cabeza, todos los elementos volumen-cavidad de la cabeza, deben ser rostrificados. Y lo serán por la pantalla agujereada, por la pared blanca-agujero negro, la máquina abstracta que va a producir rostro. Pero la operación no acaba ahí: la cabeza y sus elementos no serán rostrificados sin que la totalidad del cuerpo no pueda serlo, no se vea obligado a serlo, en un proceso inevitable. (Deleuze y Guattari, 2015, p. 176)

Estamos viendo que, para Deleuze y Guattari (2015), esos rostros no son algo ya construido, nacen más bien de una máquina abstracta de rostridad, «que va a producirlos al mismo tiempo que proporciona al significante su pared blanca y a la subjetividad su agujero negro» (p. 174). Previamente han postulado esos dos ejes: el de significancia y el de subjetivación. Aquel eje «es inseparable de una pared blanca sobre la que inscribe sus signos y sus redundancias». El otro eje «es inseparable de un agujero negro en el que sitúa su conciencia, su pasión y sus redundancias». Como entienden que solo hay semióticas mixtas, o que los estratos van por lo menos de dos en dos...

No debe extrañarnos que se monte un dispositivo muy especial en su intersección. Un rostro es algo muy singular: sistema pared blanca-agujero negro. [...]. El rostro no es una envoltura exterior al que habla, piensa o percibe. En el lenguaje, forma del significante, sus propias unidades quedarían indeterminadas si el eventual oyente no guiase sus opciones por el rostro del que habla («vaya, parece enfadado...», «no ha podido decir eso...», «mírame a la cara cuando te hablo...», «mírame bien...»). Un niño, una mujer, una madre de familia, un hombre, un padre, un jefe, un profesor, un policía, no hablan una lengua en general, hablan una lengua cuyos rasgos significantes se ajustan a rasgos de rostridad específicos. Los rostros no son, en principio, individuales, defienden zonas de frecuencia o de probabilidad, delimitan un campo que neutraliza de antemano las expresiones y conexiones rebeldes a las significaciones dominantes. De igual modo, la forma de la subjetividad, conciencia o pasión, quedaría absolutamente vacía si los rostros no constituyesen espacios de resonancia que seleccionan lo real mental o percibido, adecuándolo previamente a una realidad dominante. El

rostro es redundancia. Y hace redundancia de las redundancias de significancia o de frecuencia, pero también con las de resonancia o de subjetividad. El rostro construye la pared que necesita el significante para rebotar, constituye la pared del significante, el marco o la pantalla. El rostro labra el agujero que necesita la subjetivación para manifestarse; constituye el agujero negro de la subjetividad como conciencia o pasión, la cámara, el tercer ojo. (Deleuze y Guattari, 2015, p. 174)

Así pues, en el dibujo de cada rostro concreto reside mucho de la genialidad del dibujante para hacer decir hasta el más mínimo detalle. Merced a su estilo de inscripción en la pared blanca, vibran las redundancias y resonancias diegéticas de sentido que entretejen y atraviesan su obra dándole una personalidad enunciativa. Todo entre dos polos: el del reflejo luminoso «blanco» y el de la demarcación-graduación de oscuridad, hasta llegar al «negro». Derivan de ahí operaciones de disminución y de aumento de luz y de sombra, no solo en lo relativo al estilo estético del dibujo, sino también, y sobre todo, al «ajuste de cuentas» ético que entraña el juego de intersubjetivación en cada una de las historietas aquí presentadas.

## Planos de inmanencia semiótica

Ahora bien, es imposible hacer un análisis semiótico mientras se vive la experiencia de contacto directo con una historieta, mientras se vive su captación y su lectura aquí y ahora. Primero uno ríe, sonrío o vacila como cualquier persona. Entonces, o vive la experiencia de captar y de leer, o hace semiótica de ese «curso de acción». El *ethos* semiótico exige, en lo posible, «detener» esa experiencia, demorarse en ella, masticarla, rumiarla, repetirla, tomar distancia de ella y dar cuenta de su sentido (convirtiéndola así en objeto de estudio). Luego viene la terapia existencial de «soltarla».

Lo que acabo de afirmar implica que todo objeto semiótico entra en contacto con una práctica en acto, con una captación-lectura que puede ser «detenida», «soltada», acelerada, desacelerada, frenada, esto es, sometida a velocidades diferenciales y a gradaciones entre posiciones más o menos *embragadas/desembragadas*<sup>22</sup>. Esa práctica de lectura-captación ocupa así, siempre, un *intersticio*, un lugar *entre* objetos semióticos en sentido amplio. Estudiamos, por lo tanto, la interacción de *textos* clausurados y de *prácticas* abiertas. Interacción mediada por *objetos soporte*, tales como periódicos, revistas, *tablets*, iPhones u otros. En breve, nuestra hipótesis supone que el texto *tiende a* cerrar la práctica y la práctica *tiende a* abrir el texto. Además, que el texto puede abrirse a otros textos (u objetos semióticos) o cerrarse más y más sobre sí mismo, mientras que la práctica también puede abrirse más y más a otras prácticas (u objetos semióticos) o cerrarse sobre sí misma. Todo texto limita con la praxis enunciativa que lo convierte en discurso. Toda práctica deviene discursiva desde otra práctica en acto. Sean cuales fueren las interacciones en el plano de la expresión, el plano del contenido siempre será «discursivo».

Si bien nuestra investigación explora un género de objetos semióticos reconocido convencionalmente como historieta (e incluso como caricatura), en este libro nos limitaremos a un corpus estructurado sobre «aires de familia» encontrados entre ocurrencias aparecidas en la última página de la revista *Caretas*<sup>23</sup>. En nuestra perspectiva, esa práctica de disfrutar y de clasificar historietas está determinada por otra práctica: la de los editores que las publican semanalmente en la mencionada revista. Esta última práctica determina aquellas de la captación y la lectura (en las que el observador espectador, enunciatario, es *presupuesto* por las diversas escenas pobladas por personajes *puestos* en discurso), y da lugar a la instancia que ocupamos como investigadores. Instancia de una mira afectiva, intensa e intencional, decisiva al momento de constituir un corpus más o menos extenso, espacial, temporal, con las historietas que hemos sentido más impactantes.

No obstante, «el sentido se halla presente como ausencia de significación». Esa ausencia se apodera de él, se exilia a orillas del nuevo acto semiótico, en los bordes del encuentro con nuevas historietas. Al extremo de que, ¿coincidencia de opuestos?, «construir el sentido no es más que deconstruir la significación. No existe modelo asignable para esta configuración evasiva» (Lyotard, 1979, p. 37). La praxis semiótica, asintiendo a la ausencia de un modelo inmutable, a la vez que construye direcciones, deconstruye articulaciones. He ahí su destino. Sentir y moverse entre planos lábiles y provisionales. Aunque presiento, por experiencia propia, que el asunto es más complejo, entraña también, como «de vuelta», construir articulaciones y deconstruir direcciones. De ahí que hablar, en sencillo, de relaciones entre *textos* y *prácticas*, mediadas por *objetos*, es enfocarse solo en una correlación semiótica entre tres planos de inmanencia<sup>24</sup>.

En realidad, la semiótica podría proceder por integración de *n* planos de inmanencia. En principio, imaginamos seis: los niveles pertinentes de la experiencia se convierten en otros tantos tipos de semióticas-objetos. Siguiendo un recorrido de integración ascendente, tenemos: (i) la experiencia *perceptiva* de la figuratividad, su instancia formal: el *signo*, con sus formantes recurrentes; (ii) la experiencia *interpretativa* de la cohesión, la coherencia y la congruencia, su instancia formal: los *textos-enunciados*, interfaz: isotopías figurativas de la expresión/dispositivo de enunciación e inscripción;

(iii) la experiencia *sensorial* de la corporeidad de los objetos, su instancia formal: los objetos en sentido estricto<sup>25</sup>, interfaz: soporte de inscripción/morfología práxica, ergonómica; (iv) la experiencia *vivencial* de las prácticas, su instancia formal: las escenas prácticas, interfaz: carácter predicativo de la escena/procesos de acomodación; (v) la experiencia *situacional* de la coyuntura, de las juntas en tensión, su instancia formal: las estrategias, interfaz: gestión estratégica de las prácticas/iconización de los comportamientos estratégicos; (vi) la experiencia *etológica*, del *ethos* y del comportamiento, su instancia formal: las formas de vida con sus estilos estratégicos<sup>26</sup>.

La historieta, en cuanto *texto enunciado*, presupone *figuras-signos* y aparece inscrita en la última página de *Caretas*, en cuanto *objeto-soporte*. Puede dar lugar a la curiosa *práctica* de comenzar a leerla desde la última página, más aún, considerando que la penúltima página está dedicada en su totalidad a «la calata», imagen de una mujer posando desnuda (o semidesnuda) acompañada de una jocosa leyenda (*calata* es un peruanismo que significa «mujer desprovista de ropa»). Incluso, en términos de *estrategia*, tratándose de una revista de actualidad, en la que predomina la presentación de la problemática política del país y del mundo, esa práctica de «comenzar a revisarla por detrás», es decir, por la sección de «Amenidades», de la cual la historieta y «la calata» forman parte, es una manera de distender o de relajar el ánimo frente al cúmulo de tensiones, situaciones conflictivas y cuestiones no resueltas que son expuestas y analizadas en sus páginas. Por último, el *ethos* de ese humorista gráfico, francotirador axiológico, remite a una(s) *forma(s) de vida*. Caza e hila en sintagmas situaciones hilarantes que dan que pensar, y qué pensar, en distintos juegos de congruencia e incongruencia paradigmática. Se perfila como crítica social y antropológica. Esas situaciones y juegos pueden no solo *entretener*, sino también *tener entre* el buen humor, la indignación y la sublevación (aunque sea imaginaria).

Ese modelo de integración de seis planos de inmanencia, referido líneas arriba, esboza la estructura semiótica de las culturas. Respecto a nuestro análisis, cabe considerar que, en la mencionada jerarquía de seis planos de inmanencia, la integración ascendente, [dirección de (i) a (vi)], procede por complejización y despliegue, esto es, por añadido de dimensiones suplementarias. A su vez, la integración descendente, [dirección de (vi) a (i)], procede por reducción y por condensación. Esos recorridos de integración son recíprocos, pero asimétricos, en el sentido de que no son el inverso el uno de otro: en integración ascendente un texto-historieta va a encontrarse inscrito en un objeto-revista y manipulado en una práctica de captación-lectura.

Una *práctica* como «viajar por el mundo» va a ser emblemática por un *objeto-avión*, o bien puesta en escena en un *texto* cinematográfico (ahí el avión es reducido a un *signo-figura*). Integrada a una historieta, una *práctica* como «ir de compras» queda reducida a una manifestación *textual*: vemos al personaje de una historieta pagando en la caja del supermercado; integrada a un *objeto* como la computadora, una *estrategia* se reduce a una manifestación de la relación cuerpo-objeto; integrada a una *figura-signo* como el pescado, una *forma de vida*, como la del pescador, queda reducida a un emblema-símbolo.

A la inversa, una semiótica integrada a un plano superior conserva sus propiedades y dimensiones; integrada a una *práctica* de captación-lectura, una historieta sigue siendo lo que era antes de esa integración. Ahora bien, en el caso de la síncopa descendente, toda una *forma de vida* puede ser condensada y representada en un solo rito (o práctica particular), y yendo al extremo, hasta en una sola *figura* (simbolización). Fontanille (2014) recuerda a Pascal cuando preconizaba:

«Pónganse de rodillas, recen y crearán». Una forma de vida toda entera se encuentra a la vez condensada figurativamente en una práctica cotidiana, la oración, y en el texto y su soporte corporal, porque esa práctica es susceptible de engendrar un nuevo despliegue completo de la forma de vida. En suma, el conjunto del proceso solo es «eficaz» si, en producción, la síncopa descendente (de la forma de vida a la práctica o al texto) suscita [...] un rediseño ascendente (de la práctica a la forma de vida). (p. 78)

Siguiendo el recorrido de integración descendente, estudiamos primero las tensiones entre *formas de vida*, plano global en el que tratamos con esos constituyentes inmediatos de las *semiosferas*. Continuando con ese recorrido: en esas presiones y tensiones entre *formas de vida* se acomodan entre sí *estrategias* (llámeseles programaciones-contraprogramaciones, ajustes-contraajustes u otras). Dan lugar a un campo de tensión y de interacción que pone en juego *tempos* de adaptación y de acomodación de las mencionadas estrategias para cumplir con sus objetivos. Las estrategias, a su vez, consisten en acomodar *prácticas*, entendidas como cursos de acción abiertos que se definen a partir de un predicado temático y de un operador. Las *prácticas*, a su vez, integran *objetos* y son integradas en *estrategias*. Démonos cuenta, pues, de que las formas de conjugar el verbo *integrar* articulan puntos de vista que aluden a cualquiera de los dos recorridos: [*integrar a/ser integrado por*]; los textos integran *a* las figuras, las figuras son integradas *por* los textos. Los objetos integran *a* los textos, los textos son integrados *por* los objetos. Las prácticas integran *a* los objetos, los objetos son integrados *por* las prácticas. Las estrategias integran *a* las prácticas, las prácticas son integradas *por* las estrategias. Las formas de vida integran *a* las estrategias, las estrategias son integradas *por* las formas de vida.

Al momento de la vivencia del análisis y de su interpretación, entramos en contacto con esos planos: *perceptivo*, *interpretativo*, *sensorial*, *vivencial*, *situacional* y *etológico*. Esas escenas representadas, mediante un conjunto de relaciones y de operaciones semióticas, configuran globalmente, a través de un número indeterminado de historietas, no todas incluidas en el corpus de este libro, el *ethos* de un mundo poblado de seres, ora extravagantes, ora desconcertados, casi siempre obsesivos y sufrientes, envueltos en situaciones jocosas. En ese teatro ciudadano, drama humano ingeniosamente construido por el humorista, emerge el evento cómico. Su eficiencia es la del intenso sobrevenir. Se optimiza en la sorpresa, en lo inesperado, en lo inusitado, en lo absurdo. Aparece en medio de ese teatro ciudadano poblado de anónimos, recae sobre Don Cualquiera.

Como explica Paul Valéry, «todo lo que vemos en la vigilia está, en alguna medida, *previsto*. Esa prevención hace posible la sorpresa. Si una intensidad suficiente, o una rareza suficiente, nos cogen desprevenidos, eso quiere decir que con menos [intensidad, rareza] estaríamos preparados» (como se citó en Zilberberg, 2016, p. 27). Hay, entonces, una diferencia de *tempo* entre la esfera del «llegar a», la del *ejercicio*; y la esfera del «sobrevenir», la del *evento*, fundamental para entender la estrategia orientada a *hacer reír*, regentada por el humorista gráfico: así, por ejemplo, en un contexto de *ejercicio*, desplegado en las primeras viñetas, por lo general hacia el medio o el final, irrumpe un *evento*. Una discontinuidad afecta a una continuidad. Tal como en la modulación, sucede un acento. O, cuando se trata de una sola viñeta, el humorista pinta el retrato de la irrupción de un *evento* extraordinario en el ámbito de un *ejercicio* cotidiano presupuesto narrativamente.

## Cohesión de viñetas/Coherencia de escenas/Congruencia de situaciones

Pues bien, las prácticas-*ejercicios* y los *eventos*-accidentes, reducidos y condensados, componen ese *Mundo MezQuino*, en su «vida corriente». Se encuentran puestos en escena en un texto que, o combina el dibujo con la escritura, o se vale solo del dibujo; y que, a su vez, está inscrito en un *objeto-soporte* (la última página de una revista). Dos operaciones tensivas rigen la puesta en escena: el *enfoque* (más o menos intenso) y el *encuadre* (más o menos extenso). Desde la perspectiva del enfoque se trata de «esporas» menos o más abiertas, de *mudas visiones* en las que el posible suplemento acústico está relevado por representaciones gráficas. Relevado y revelado, pues esas *visiones* se convierten o no en la simulación de *audiovisiones*. El «sonido» de una historieta es contingente. No la constituye como tal. La habitual representación icónica del sonido (o imagen acústica) no es totalmente necesaria, pero es siempre posible. Que los grafemas sean convertidos en fonemas por un lector real, o que los fenómenos acústicos sugeridos por los procesos *materiales* puestos en escena *suenen realmente* por intervención de alguien que practique la *actuación mimética de lo que ocurre en la historieta*, es algo en absoluto accidental. Vale, en última instancia, la callada e íntima lectura que *intima* con esas *visiones*.

Pero sea cual fuere la valencia intensa del enfoque, se trata siempre, por mediación de la praxis enunciativa, de un texto enunciado, convertido en discurso poniendo en juego un lenguaje de sucesivos encuadres (o de un único encuadre). La historieta contiene, pues, las instrucciones de su captación y de su lectura inscritas en la forma misma de los textos como *itinerarios deícticos*. La instrucción típica obliga a seguir el orden sintagmático: *izquierda: arriba* → *derecha: arriba* → *izquierda: abajo* → *derecha: abajo*... tantas veces cuantas sean necesarias.

En nuestro corpus prima el eje de la consecución [*anterioridad/posterioridad*], que marca el término *no concomitante* de la categoría topológica de la programación temporal. En el universo de Quino, no obstante, hay también retratos-relato de un solo encuadre que marcan el término *concomitante* en la mencionada categoría: el espectador ve muchas cosas que ocurren *a la vez*; concentra el tiempo en un instante y dispersa en el espacio varias situaciones. En realidad, en este arte, la concomitancia es ubicua, pues en cada encuadre, aunque forme parte de una historieta muy extensa, es posible reconocer acciones simultáneas, tales como el pensar y el actuar pragmático, entre otras.

La sintagmática de la historieta es, entonces, a su manera, compleja: combina lo simultáneo y lo sucesivo de diversos modos. En orden a la *concomitancia*, hay también instrucciones atípicas que no hemos analizado. Una de ellas, desde un encuadre final de convergencia, o de «encuentro», presupone una programación de dos relatos paralelos (cada uno siguiendo el vector [ ↓ ]), que marcan, esta vez, el término *concomitante* de la categoría topológica. La cohesión textual está garantizada por la instrucción *izquierda: arriba* → *derecha: arriba* → *izquierda: abajo* → *derecha: abajo*, pero la coherencia discursiva se consigue al comparar los encuadres de los relatos solo en la dirección vertical: se tiene así un relato a la *izquierda* y otro a la *derecha*, pero dos vectores discursivos en paralelo de arriba hacia abajo que se unen en la escena final. Entre esos relatos rige, lógicamente, en español, la forma temporal [*mientras*]. Les da su coherencia: los dos ocurren «a la vez». Por ejemplo, escenas en paralelo: dos personajes que se alistan y acicalan escrupulosamente para salir de sus respectivas casas; *mientras* uno se afeita, el otro también se afeita; *mientras* uno selecciona su corbata, el otro lustra sus zapatos; *mientras* uno se pone un clavel en el ojal del saco, el otro se perfuma con un sifón; *mientras* uno se dirige a su automóvil, el otro hace lo mismo; escena final: chocan sus automóviles y, parados frente a frente, se miran con enojo (*Caretas*, 4 de abril de 2013; véase la historieta en el anexo 2)<sup>27</sup>.

Pues bien, las prácticas devienen lugares liminares *entre* objetos semióticos (en sentido amplio) y los objetos; también lugares liminares *entre* prácticas. Así, por ejemplo, cada encuadre es una ventana y, en general, el uso de globos (tipo humo: pensamientos; o tipo continuo: palabras

pronunciadas), el uso de cuadros, espejos, puertas y ventanas abiertas, entreabiertas o cerradas, de dispositivos urbanísticos y arquitectónicos representados, dan cuenta de la ambivalente liminaridad del sujeto de la praxis enunciativa, quien *está* y *no está* en ese mundo, en la medida en que vive las tensiones entre operaciones imaginarias que «lo meten» (desembrague) y «lo sacan» de él (embrague).

Reitero, las prácticas puestas en escena en estos textos devienen *prácticas enunciadas* en un soporte que reduce y condensa muchas de las dimensiones de lo que entendemos habitualmente por *práctica*. Se trata, entonces, de *prácticas enunciadas, representadas gráficamente*; como tales, dan lugar a *escenas prácticas enunciadas* (siempre desde la praxis enunciativa como práctica vivencial presupuesta, en la que se constituye cada lector). Esas escenas, en clave gestáltica, aparecen como dibujos-inscripciones que juegan de distinta manera con la relación figura/fondo. Al convertir a los personajes y su circunstancia en figuras de superficie sobre una pared blanca, el dibujante hace que el espectador no vea el fondo, la página en blanco, pues ese fondo, por definición, no se destaca, no se ve. En consecuencia, el dibujante simula, construye, un campo de presencia, un simulacro de «espacio tridimensional», de una cavidad con su centro y sus horizontes. Implanta así centros concentradores de intensidades prácticas, cognitivas y pasionales, atractores de presencias fuertes. En simultáneo, horizontes expansores, diseminadores de presencias gradualmente debilitadas «hacia el fondo»; incluso, «más allá del fondo», sugieren la ausencia. En efecto, podemos explorar, al límite, la capacidad del humorista gráfico para «dibujar» ausencias<sup>28</sup>. El caso es que el dibujante inventa espacios, escenarios, configuraciones, distancias; maneja con ellos una especie de ficción proxémica.

Esos encuadres, sentidos como simulacros de instantes «congelados», guardan no obstante un movimiento interior, una duración generada por diversas operaciones que no agotaremos con el análisis. Exhiben dos aspectos: en la pertinencia textual son viñetas; en la discursiva, escenas. Por un lado, son escenas puestas en secuencias extensas de hasta más de diez «viñetas», que, a mayor cantidad, más reducen su tamaño (a partir de las cuales, por coherencia discursiva, podemos generar *secuencias*); por el otro lado, son condensadas en una escena única, un solo retrato «viñeta», lo más grande posible, que ocupa toda la superficie dibujable de la página. *Entre* ambos lados extremos, hay diversas graduaciones posibles que dependen de la elasticidad del discurso. Sabemos, entonces, por convención adquirida en la praxis enunciativa de lectura de historietas, que la forma significativa textual obtenida por segmentación (manifiesta o implícita) es la «viñeta». Ahora bien, en concordancia con lo dicho líneas arriba, la forma semántica discursiva obtenida por enunciación –de esa segmentación– es la «escena enunciada».

A lo largo de este libro el lector encontrará una deliberada sinonimia entre *viñeta* y *escena*, pues corresponden a planos presupuestos por el mismo acto semiótico de encuadre. Solo se diferencian por el hecho de que, en la *viñeta*, la toma de posición y el punto de vista se refieren a la *experiencia interpretativa* de captar líneas de cohesión entre rasgos dibujados y escritos (o solo dibujados, cuando hay historia sin palabra escrita). En la *escena*, mientras tanto, la toma de posición y el punto de vista se refieren a la *experiencia interpretativa* de leer «*existencias de sentido*», predicaciones coherentes entre sí. Por eso, cada *escena: viñeta* relata una sola y misma *situación* en la que el aspecto *viñeta muestra* y el aspecto *escena predica*. Ese funcionamiento semiótico garantiza la congruencia del curso de situaciones relatado en cada historieta.

Esa observación no excluye la posibilidad de «encajonamientos», esto es, de dos o más escenas en una viñeta. O de «descomposiciones», en las que viñetas sucesivas detallan una sola acción. Todo esto para decir que no siempre las viñetas y las escenas coinciden numéricamente: una viñeta puede desdoblar escenas «hacia dentro» (recursos a puertas, ventanas y umbrales en general) o ampliar la misma escena más allá de su propio encuadre. Así, por ejemplo, la «imaginación» de un personaje suele ser, como operación textual, la presentación de dos *viñetas: escena* en una «de conjunto». En la *praxis enunciativa* de captación-lectura de *Mundo MezQuino*, la cohesión de los rasgos dibujados es inseparable de la coherencia de los sentidos que van y vienen. En cada *situación observada*-

*encuadrada* hay presupuesta una instancia de *observación-encuadre* que es dibujada con el dibujo mismo y le otorga su congruencia.

El desafío *existencial* para la semiótica consiste, de acuerdo con Landowski (2012), en superar, sin descartar, las estructuras *inmanentes* de los textos y en dar cuenta de lo que los objetos de sentido, leídos y captados en situación, *hacen de nosotros* que los leemos. Propone, pues, no solo estudiar lo que *hacemos con los textos*, sino también lo que *los textos hacen con nosotros*. Eso supone integrar los textos a prácticas concretas. De ahí que ponga de relieve «lo que pasa en la vivencia de lectura concebida como operación que da sentido a objetos cualesquiera» y concluya que «las condiciones de lectura se imponen como el principal objeto semiótico por describir» (p. 134). Esas condiciones solo se objetivan desde las prácticas mismas. La historieta entendida como narración remite, pues, a un relato inmanente que *tiene significación* (residuo tomado para resumirla). Empero, vivida estéticamente como una experiencia, se impone inmediatamente a nuestra intuición, *hace sentido* como la carne misma de un mundo. Ese *sentido vivido* en la intransferible experiencia de la relación estética con la historieta misma escapa a las significaciones objetivadas, legibles en su mera narración. Si bien esa experiencia no es *contable*, tampoco es *indecible* (Landowski, 2012, p. 138).

## Laboratorio abierto

La *vivencia de la experiencia* es irrecuperable. Está perdida. Pero, a la vez, se vislumbran sus huellas. Y, de nuevo, vuelven a perderse. Por eso adjuntamos las historietas a nuestros análisis, pues ninguna descripción, por más exhaustiva que sea, puede aprehender esa vivencia íntima de contacto directo con la historieta que está siendo analizada. Pero el caricaturista está en capacidad de plasmar en sus deformaciones coherentes, en sus efectos de tensión, de elasticidad, vectores fóricos del *discurso de la experiencia*. Sin duda, el caricaturista inventa figuras de movimiento que el enunciatario capta (el primer enunciatario es él mismo): mira, recorre, mueve los ojos y «mueve» las figuras, las hace mirar, mirarse entre sí, mirarlo, participa de la reconstitución discursiva que lo relaciona con las escenas, con los otros, consigo mismo. En apenas instantes, una disforia en el relato, «a la distancia», lo sorprende, *ipso facto* se convierte en euforia del discurso, lo hace reír.

Cada ocurrencia del corpus es una lección –dura, intermedia o blanda– que aprendemos de esa «realidad», llamada *Mundo MezQuino*. «Realidad» que opera sobre una «materia humana anónima» en la que, reitero, el enunciador esculpe situaciones vitales en torno a peripecias de la existencia humana<sup>29</sup>. La captación y la lectura convergen en una sola praxis enunciativa, la cual produce la experiencia (simulacro) de estar-en-ese-mundo, o, en todo caso, de visitarlo desde sus umbrales. En lo que a mí respecta, no dejo de «visitar» ese mundo, de incursionar en él. Se ha convertido en una suerte de laboratorio existencial: estético, ético y epistémico, en el que pongo a prueba dispositivos de análisis e interpretación semiótica, pero también cierta dosis de meditación filosófica referencial. La aplicación de modelos teóricos está condicionada por lo que «aconseje» el texto. Imaginemos que metadice: «Me presento así, entonces, analízame desde tal pertinencia, pues encontrarás mejores resultados». De todos modos, estos estudios corresponden a diferentes momentos de mi trayectoria como semiotista y filósofo, razón por la cual pueden aparecer ante el lector como experimentos hermenéuticos algo heterogéneos.

Este libro abre, pues, un laboratorio en pleno funcionamiento (incluso he tenido que simular su cierre para convertirlo en *publicación*). En los análisis que a continuación presento suelo entretenerme en algunos trazos figurativos, pero es la generación narrativa de coherencia, acompañada de sus claves figurales, lo realmente gravitatorio. Reitero, el lector del libro, estudioso de semiótica y con intuición filosófica, al reproducir la experiencia práctica de contacto directo con las ocurrencias de este «mezquino mundo», se ubica en la mejor posición para comprender los análisis y, por qué no, en la medida en que le ofrezco una lectura posible entre otras, para discutir con ellos y contraproponer interpretaciones alternativas. Total, no hay una verdad que excluya otras.

«Quizá la tarea del que ama a los hombres consista en lograr que estos se rían de la verdad, lograr que la *verdad ría*, porque la única verdad consiste en aprender a librarnos de la insana pasión por la verdad» (Eco, 1985, p. 595). Si Eco, mediante Guillermo de Baskerville, habla de lograr que la *verdad ría*; Nietzsche (1975), mediante Zarathustra, realiza al que *ríe verdad*. No al que aprende a reírse *de la* verdad, añorado por Eco, sino al que *ríe verdad*. Ahí se cierra un quiasmo: que la *verdad ría* y que alguien, a su vez, *ría verdad*. *Wahrsager* significa, por su composición, «el que dice (*sagen*) verdad (*Wahr*)» y, asimismo, «el adivino»; *Wahrlacher*, palabra creada por Nietzsche por analogía con la anterior, da lugar a un juego de palabras «Zarathustra el que dice verdad, Zarathustra el que ríe verdad», cuyo significado sería «el que vaticina (o dice verdad) tanto con sus palabras como con sus risas» (p. 392, véase la nota del traductor). A la risa se suman, como poderes afirmativos, el juego y la danza<sup>30</sup>. En ellas nos apoyamos para, haciendo eco a Eco, «librarnos de la insana pasión por *la* verdad». En efecto, «*la* verdad es el error, sin el cual no puede vivir ningún ser viviente de determinada especie» (Nietzsche, 2014, p. 343)<sup>31</sup>.

Agradezco con hondo afecto a mis maestros, amigos de tantos años; en especial, a Desiderio Blanco, quien con afable generosidad y autoridad ha sembrado saber en muchas generaciones de discípulos a quienes represento.

Como profesor, no me caractericé por subestimar al estudiante. Al contrario. Creo que solía superestimarlos. Construía así, en mi discurso, un estudiante modelo y no llegaba a saber con certeza si estaba encarnado o no en alguno de los presentes en clase. Por supuesto que los hacía conscientes de esa operación con vistas a explicar lo que es un enunciatario. Trataba de hacer asequible la temida semiótica insuflándole bastante sentido del humor a mis exposiciones; por eso, los objetos impregnados de comicidad estuvieron siempre entre mis preferidos. Más allá de eso, creo que la élite intelectual que formé estaba (y está) constituida por aquellas y aquellos estudiantes que se esforzaron por encarnar ese modelo o perfil, como se dice hoy. Unos estuvieron más cerca que otros. Algunos de ellos son hoy mis colegas. Sea como fuere, este libro está dedicado a todos mis estudiantes (de ayer, de hoy y de mañana). Incluso a quienes, lejos del estudiante-modelo, supieron divertirse y, por qué no, también aburrirse soberanamente.

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
|  | CAPÍTULO I Encuentros no esperados |
|--|------------------------------------|

## Con la muerte: de lo bello a la bestia<sup>1</sup> MUNDO MEZQUINO



Quino. (29 de mayo de 2008). Mundo MezQuino. Carretas, 2029, 96.

Hablar aquí de «texto» es aludir a la organización planaria y lineal, bidimensional a final de cuentas, de los elementos concretos que permiten expresar la significación del discurso y crear así las condiciones para dar forma a un conjunto significativo. Así, en doce viñetas ordenadas con el canon sintagmático [izquierda-derecha; arriba-abajo], Quino relata una breve historia, con mucho de alegoría existencial, sobre el transcurrir de la vida y la llegada de la muerte.

La primera, segunda, cuarta, sexta, séptima y octava viñeta, esto es, la mitad del total, presentan escenas relativas a las «edades (o etapas) de la vida», en conjunto, producen el efecto del «ciclo de vida». En la décima viñeta, aparece una carroza fúnebre, símbolo metonímico de la muerte, lo que primero (v. 11) asusta, angustia, al protagonista, el cual estalla contra los responsables de esa indeseada presencia (v. 12).

La tercera, quinta y novena viñeta, mientras tanto, dan cuenta de estados de ánimo colocados, los dos primeros, en los intersticios de las mencionadas etapas; y el último, entre la vejez y la muerte. No obstante, la tercera y la novena viñeta relatan la tensión de una espera incierta, mientras la quinta aparece como sanción-celebración somática.

Sabemos que la cohesión textual es un fenómeno de superficie, esto es, enteramente dependiente de la gramática del texto. Está avalada, entonces, por las anáforas y por las catáforas en cuya virtud, desde cualquier punto del texto, se puede hacer referencia a todos los demás puntos del mismo texto. Así, por ejemplo, gracias a la gramática de la historieta, no leemos en la tensa espera de la tercera y novena viñeta a un hombre bicéfalo o bifacial; leemos, más bien, el movimiento giratorio de una sola cabeza o rostro. Movimiento que es, a la vez, anafórico, mira hacia «atrás» o hacia «arriba»; y catafórico, mira hacia «adelante» o hacia «abajo». Por lo demás, la quinta viñeta es anafórica, el protagonista aplaude excitado y entusiasta lo acontecido en la cuarta viñeta. Y en la decimosegunda viñeta generamos coherencia atribuyendo el enunciado a la voz del actor.

En suma, de la primera a la última viñeta hay sucesivos encadenamientos, concordancias, conexiones argumentativas, diferentes formas de «progresión temática» y de repetición de las mismas (y otras) figuras que convergen en el logro de la cohesión textual.

Esa cohesión, acabamos de ver, establece una guía de lectura, apoya la memoria que toda producción de significación demanda. En consecuencia, no puede desligarse en modo alguno de la coherencia: la cohesión del texto ayuda a descubrir su coherencia. A todo esto, el discurso es el proceso de significación, o, más bien, el acto y el producto de una enunciación particular y concretamente realizada.

El enunciador, mediante un desembrague enuncivo, califica lo contado en la historieta como una ocurrencia más del *Mundo MezQuino*. En esa denominación, gracias a la diferencia cromática [negro vs. rojo], marca su nombre, en cuanto actor de la enunciación, y se dirige implícitamente al enunciatario, quien lo reconoce, pues el autor, por praxis enunciativa, ya está incorporado al universo hispanohablante del género de la historieta y porque el título cumple con un señalamiento deíctico a lo relatado en la misma («Yo le digo que esto que va a leer es una ocurrencia de un *Mundo MezQuino*»). Gracias a ese procedimiento, califica y clasifica metalingüísticamente a la historieta, diferenciándola de otras y dándole autonomía textual (última página de la revista) y semántica (relato independiente en el discurso de *Caretas*).

Tanto la perspectiva del texto como la del discurso están controladas por una misma enunciación, que las reúne en un mismo conjunto de actos de significación. Hemos visto que la cohesión organiza el texto de la historieta en secuencias llamadas, por convención, viñetas, y recurre a procedimientos que ponen cada segmento bajo la dependencia de otros segmentos, próximos o distantes.

Ahora bien, para dar cuenta de la coherencia, nos aproximaremos a la orientación intencional del discurso en un campo posicional. En ese sentido, el *cuerpo sensible* que toma posición es el substrato fenomenológico de la instancia de discurso. En el momento de una enunciación particular y concreta, ese cuerpo sensible es reconocido como cuerpo propio que pone en la mira un campo de presencias. Los planos de la semiosis, a grandes rasgos, aluden, exteroceptivamente, a comportamientos gestuales y somáticos de un conjunto de actantes; e, interoceptivamente, a los estados de ánimo de uno de ellos, protagonista puesto, por desembrague, en el centro de referencia del campo posicional del discurso.

Desde la primera a la penúltima viñeta, la enunciación opera en clave icónica, esto es, gracias al reconocimiento de los comportamientos de «cuerpos vivientes» que aparecen como figuras icónicas en acción. Esa enunciación icónica, somática, gestual, soporta, pues, casi todo el relato. Para eso, es suficiente con el desembrague a los cuerpos, envolturas en interacción, y con el correlativo embrague a sus respectivos observadores. Aunque hay que enfatizar que todo el relato se basa en el punto de vista del personaje central: sentado en una banca, desde la que percibe su entorno, concentra casi toda la atención, orienta el discurso. En consecuencia, dicho actante, repetido en todas las viñetas, concentra la mayor intensidad de contenido y, obvio, la menor extensidad, pues aparece como *unidad constante*, frente a la *diversidad variable* de los actantes que aparecen y desaparecen en los horizontes de campo. Estos últimos, focos de atención secundaria trabajados por valencias inversas a la del protagonista, van delimitando el dominio de presencia y proyectando el dominio de ausencia.

Así, recapitulando, en la primera viñeta, es desembragado en el centro del campo posicional, un «hombre-sentado-en-una-butaca». Este actor, en la mencionada postura, va a ser una constante reiterada desde la primera a la penúltima viñeta. Su repetición, viñeta a viñeta, asegura la memoria figurativa del discurso. Recién en la última viñeta, va a haber un significativo cambio de postura. El rol patémico-cognitivo de ese actor: un emocionado observador asistente a una suerte de «película» que despliega sus sucesivas escenas frente a él (de ahí que prefiera usar, en la descripción, el término *butaca* a los de *banca*, *silla* u otros). A este observador asistente, enuncivo, desembragado, puesto en discurso (al que llamaremos, «a secas», protagonista), se opone el observador espectador, enunciativo, presupuesto por el discurso y obtenido por embrague. Así, en cuanto enunciatarios espectadores, observamos su observación, miramos su mirada, lo vemos ver. Participamos, pues, con él, del mismo espectáculo.

El cuerpo propio posicionado en la instancia de discurso, sede fenomenológica de la enunciación semiótica, es el actante fuente de la orientación discursiva. El ícono corporal del protagonista es el actante blanco. Y el observador espectador, obtenido por embrague, lugar que tendrá que ocupar necesariamente cualquier enunciatario, es el actante de control. Este es un primer diagrama posicional.

Hacia dentro del enunciado se despliega un segundo diagrama posicional, manteniéndose al espectador como actante de control, el protagonista se constituye en fuente de la orientación discursiva; y, sucesivamente, la abeja revoloteando en torno a la flor (v. 1), el niño pateando una pelota (v. 2), los enamorados abrazados besándose (v. 4), las escenas anteriores (v. 5), los cónyuges en la lucha por controlar a sus excitados retoños (v. 6), el empleado que camina apurado observando su reloj (v. 7), el anciano que acaricia a un perro contento (v. 8) y la carroza fúnebre (v. 10) se constituyen en blancos. En las viñetas 3 y 9 los blancos quedan en blanco, al menos figurativamente, lo que contribuye a elevar la tensión de la espera, con su correlato de ansiedad. En la viñeta 12, súbitamente, se invierte el diagrama: el protagonista se ha levantado de su asiento, el que ha quedado tras su vientre. Afectado por una súbita *deformación* de su cuerpo-*envoltura* acentuada en su rostro, ha alzado los brazos y empuñado las manos, ha inclinado la cabeza hacia atrás mirando a lo alto, ha abierto la boca desmesuradamente dejando ver una negra *cavidad* bordeada de afilados dientes desde cuyo fondo vibra una «voz» *agitada* profiriendo un enunciado exclamativo de desagrado contra /ustedes/<sup>2</sup>. Se ha convertido, pues, en blanco de /ustedes/, fuente de una intensidad disfórica, a quienes culpa de revelar el final de la película (esta repentina inversión genera un tercer diagrama en el que la carroza fúnebre ocupa la posición de actante de control).

Desde las escenas de la «carroza fúnebre» (v. 10 y v. 11), aparecen, en retrospectiva, la escena del anciano, la del empleado apurado, la de la familia en apuros, la de los enamorados, la del niño y la de la abeja fecundando la flor (metáfora de la concepción de la vida), como horizontes temporales que han ido siendo abiertos (en prospectiva) por sucesivos desembragues y dan cuenta de la memoria del discurso. Finalmente, en el enunciado exclamativo del protagonista (v. 12), el embrague («contarme») establece una profundidad regresiva. La presencia de/ustedes/ es percibida

como intencional, entonces, el actante centro del discurso pierde la iniciativa de la mira; él mismo es puesto en la mira por la intensidad que siente («desagrado frente a la aparición de la muerte»); una alteridad intencional toma forma en su propio campo. Se suscita una profundidad regresiva, emocional. A esa «regresividad» se opondrá, reactivamente, la agresividad.

La profundidad espacial, mientras tanto, no ofrece mayor complejidad. Se basa en el recorrido de observación que se dirige desde el protagonista (centro) hacia los otros actantes (horizontes). Los horizontes se despliegan, pues, *ante* el protagonista central, incluso se fijan cerca de él, salvo en el caso de la carroza, la cual aparece *por detrás* de la butaca dejando tras sí las huellas deícticas de su desplazamiento (v. 10) y alejándose progresivamente (v. 11) hasta quedar casi imperceptible en un horizonte de fondo, lo que debilita las mencionadas huellas reducidas a puntitos (v. 12). Ese desplazamiento produce, no obstante, un efecto de ampliación de la profundidad espacial, limitada solo a la representación del «escenario». Sin duda hay aquí un difícil nudo de sentidos. Por lo pronto, se establece un semisimbolismo:

*escenas de la vida : delante :: escenas de la muerte : detrás*

Cabe notar que, al hacerse presente la muerte *por detrás*, se le aparece al observador actor rompiendo el eje de su mirada. Este ve lo que hay detrás, pero ve también lo que hay *más allá*; y ya sabemos lo que hay *en el más allá*... la muerte.

Se va perfilando una confrontación de interpretaciones. Resulta que el espectáculo es lo que se pone *delante de* los ojos, no lo que se pone *detrás*. La muerte no formaba parte del espectáculo. Más bien, en su curioso afán de «capturar escenas», nuestro protagonista ha mirado hacia atrás (como Orfeo y como la mujer de Lot) y se ha encontrado con la imagen de la muerte. Otra reminiscencia: la muerte «sorprende por detrás»; no se la espera, pero se la encuentra. En consecuencia, nuestro protagonista, en su impulso por mirar, ha descubierto él mismo a la muerte. Nadie le ha contado el final, que no era parte del espectáculo, él se lo ha encontrado mirando hacia atrás. Él se ha contado a sí mismo el final. Su desagrado es tal que, en su explosión de cólera, crea (y cree en) la figura de un antideslinador («ustedes»).

He aquí, pues, una lectura, una interpretación que construye su propia coherencia. Otra interpretación, que entra en conflicto con la anterior, asumiría, por ejemplo, un escenario circular, en torno al centro, y mantendría la separación entre /yo/ (el protagonista) y /ustedes/ (los que «cuentan la historia»). Las dos interpretaciones serían válidas. Llevada a su límite, esta confrontación de interpretaciones puede incluso otorgar a las escenas contempladas el carácter de remembranzas. En efecto, la ambivalencia entra a tallar, al extremo de ser posible una lectura alegórica apoyada en un sincretismo reflexivo del observador con el informador («Él, a modo de remembranza, contempla lo que ha sido su propia vida»).

El temple de humor del protagonista va a dar un salto fórico de un polo a otro. En lo que respecta a las operaciones de mira y de captación, el observador asistente pone sucesivas presencias en la mira para reconocerlas como fuentes de diferentes grados de intensidad afectiva. De viñeta a viñeta hay transformaciones de las presencias –con dos viñetas de tensa y expectante espera– que desencadenan sucesivas emociones en él. Eso presupone su disposición frente a esos escenarios consecutivos de evolución de la vida: está, pues, despierto a la vida, ilusionado con ella. Ese despertar no está manifestado, sino supuesto, deducido. La presencia de la muerte, sin embargo, va a desencadenar, al final, una violenta transformación.

Decíamos que el protagonista, observador asistente, es la fuente de la mira; pero también el blanco de la intensidad afectiva. En ese sentido, es un no sujeto, simple centro pasivo de percepción que solo es capaz de explorar los dominios que se organizan en torno a su cuerpo. Desde la viñeta 1 hasta la 9, se complace, disfruta, de esas presencias: admiración ante el revoloteo de la abeja fecundadora (v. 1), sonrisa contemplativa ante el juego del niño (v. 2), búsqueda expectante de escenas (v. 3), de nuevo sorprendida admiración ante la escena de los jóvenes amantes (v. 4) que se prolonga en emocionado gesto entre atónito y libidinoso (v. 5), carcajada ante los apuros de los

cónyuges con sus niños (v. 6), contemplación pasiva del empleado (v. 7), tierna admiración ante la amistosa relación del anciano con el perro (v. 8), hasta que... otra expectante búsqueda (v. 9), sorprendida mirada hacia atrás, a la carroza fúnebre, despertar a otra semiosis, esto es, a otro estado de cosas que va con otro estado de ánimo (v. 10), entre triste y asustada disposición (v. 11) y violenta transformación pasional del no sujeto en sujeto con estallido emocional moralizador (v. 12).

En la segunda y en la séptima viñeta, se da la presencia de un actante en el horizonte próximo (en cuanto actores, el niño y el llamado «empleado»); en la primera, cuarta y octava viñeta, se da la presencia de dos actantes (la abeja y la flor, la pareja, el anciano y el perro). En la sexta viñeta, se da la presencia de cuatro actantes, colectivamente identificados como «familia». Mientras tanto, la quinta viñeta, como vimos, parece referirse anafóricamente a la cuarta. Por último, la ausencia de actantes en horizonte en la tercera y novena viñeta, a la vez que reduce los horizontes figurativos a su mínima expresión, parece intensificar la mira puesta en horizontes inciertos, indeterminados. El actante se queda con los blancos en blanco, pero, por eso mismo, concentra más aún la intensidad afectiva. En la décima viñeta, de nuevo, la carroza vale como un solo actante. Pero en la decimoprimer viñeta ya no está en la mira, la cual está embargada y embragada por el desconcierto de una mirada perdida en el horizonte. En la última viñeta, deconstructivamente, la mira está puesta en «ustedes», autores de la historieta, en quienes el actante descarga su cólera.

Estamos ante lo que, en términos de interacción, se denomina *ajuste*, cuyo efecto es el contagio: las acciones, sentimientos y emociones de los actores informadores hacen actuar, sentir y emocionarse al protagonista observador. En ese ámbito de *competencias estésicas*, los actores que aparecen y desaparecen en horizonte son, también, no sujetos, realizados en acto como cuerpos. Cuando aparecen, concentran alta intensidad y baja extensidad. En suma, devienen fuentes de intensidad que generan impresiones fuertes en el protagonista. Como es obvio, al desaparecer, dejan la posta de la intensidad afectiva a los que vienen.

Como hemos visto, el signo fórico de la intensidad sufre un repentino cambio, en el que, sin duda, reside el efecto humorístico de la historieta. Por praxis enunciativa, sabemos de situaciones potenciales en las que se increpa y reprocha a quien osa contarnos una película que no hemos visto y queremos ver, ya que nos quita el sabor de la intriga. La desmesurada reacción del actante que culpa a un /ustedes/ de lo que ha sido su propio exceso de curiosidad resulta, pues, cómica desde la perspectiva del espectador: el humor ha hecho chispa al chocar las ilusorias previsiones de una historia no terminada, complacientemente imperfecta (que presenta a un sujeto casi pasivo, apacible, feliz), contra la brutal realidad, presentida ante la carroza fúnebre, de lo que termina y es perfecto, cierto, indubitable e inevitable, lo que transforma a ese personaje de ánimo manso en poco más o menos que una bestia. En el cambio estarían, pues, los resortes del humor, al menos en este caso.

Desde la primera a la octava viñeta, la difusa captación de una serie de escenas complacientes, con sus intersticios de búsqueda (v. 3) y celebración (v. 5), eleva la intensidad eufórica. La novena viñeta es un punto de paso, de transición. En la decimoprimer viñeta, la intensidad del susto, del desagrado, de la tristeza ha «secuestrado» al no sujeto: se eleva la intensidad de modo exponencial, pero esta vez disfórica, hasta *llegar a* la cúspide de intensidad en la última viñeta, en la que, de modo «catastrófico», el no sujeto se transforma en sujeto que evalúa y juzga, con desmedida violencia, lo ocurrido. En conjunto, el relato ofrece, pues, el perfil de un esquema ascendente.

El recorrido del actante central, básicamente somático y gestual, es, hasta la novena viñeta, el de un espectador complacido ante las escenas previsibles, programadas, de una agradable «película» en la que los actores cumplen con sus roles temáticos estereotipados, fijos, cerrados. Los actores, en la pertinencia estésica, aparecían como no sujetos. Ahora, en la pertinencia modal, que los inviste de roles estereotipados, que los programa, devienen autómatas unimodalizados con el *poder*. La cultura, como forma de vida, produce esos estereotipos: el juego y la inocencia en la etapa de la niñez, el enamoramiento en la adolescencia, la vida en familia y la paternidad en la etapa del matrimonio pleno, la responsabilidad y el estrés a la hora de trabajar, y la tranquila placidez de la vejez. Por último,

la carroza negra con la cruz para aludir y representar, por metonimia, a la muerte. Precisamente cuando la carroza fúnebre aparece en el horizonte, el estado de ánimo del espectador de una película agradable se altera: la frustración, el desconcierto, la desesperanza, hacen su aparición concentradas en un elocuente gesto (v. 11); luego, la agresiva actitud de molestia, enojo y cólera (v. 12) culmina el recorrido de un actor que, en conjunto, ha tenido la libertad de construir su propia identidad a través de cambios de actitud de índole marcadamente emocional, pues se trata de un cuerpo sensible, voluble, fuertemente afectado por las escenas, en especial por la de la muerte. Si bien el rol es el de un espectador, por el acento puesto en sus cambios de actitud, resulta que su recorrido, al tender al cambio, se siente abierto. Después de todo, se trata del único personaje que tiene libertad para construir su identidad.

En la isotopía de la historia, que se desplegaba hasta la octava viñeta, el protagonista *quiere* que «la ilusión de la vida» se prolongue indefinidamente para disfrutar de la imperfección del *no saber*, para regodearse en el placer de una creciente intriga. Pero, frente a la isotopía –eufórica– de la historia, se impone la isotopía –disfórica– del acontecimiento. En efecto, el ciclo vital está cerrado y, en realidad, *se sabe* que ya no hay nada más que contar. El protagonista se entera, *sin querer*, del final del relato de la vida. Sobreviene la decepción, el desengaño ante la dura certeza de la muerte. La reacción de nuestro héroe al *no poder* evitar la imagen del final no es otra cosa que una «pataleta» ante lo inevitable. En el fondo, él *ya sabía* cuál era el final, pues lo reconoce como tal, pero *no quería* verlo.

Se trata, según Pániker (2001), de la muerte como tabú. Está prohibido mencionarla; es un tema obscuro, como la defecación. Se muere asépticamente en los hospitales. Nada debe enturbiar el diseño de banal felicidad basado en el consumo y en la permisividad (que alcanza al sexo, pero que, en contrapartida, reprime severamente a la muerte, la cual ha reemplazado al sexo como tabú fundamental) (Pániker, 2001, p. 80). Nuestro protagonista, con su actitud, condensa una forma de vida.

Retomando el esquema pasional, al que aludimos brevemente, podemos constatar que, desde el comienzo de la historia, estamos ante un observador que, en cuanto cuerpo sensible, está *ya despierto afectivamente*. En cada escena es sacudido por un nuevo estímulo que lo emociona. Hasta en aquellas en las que, supuestamente, no tiene nada al frente, lleva impreso el síndrome de ese despertar.

Queda, pues, implícita, en sus reacciones gestuales, la *disposición* al placer, a la complacencia, a la ilusión ante la vida; está fijado, entonces, el género de la pasión. Precisamente por eso, el *pivote pasional* se entiende a partir de una sorpresa (v. 10) y de una *indisposición* (v. 11) ante la presencia de una carroza fúnebre. Antes de la transformación pasional, queda, pues, explícita la mencionada *indisposición*.

La última viñeta concentra y condensa las tres últimas fases del esquema. Aunque, por los gestos del protagonista, ha sido evidente la ubicuidad de la emoción a lo largo del relato, la fuerza que adquiere en esta escena final llega al umbral del exceso: el paso de la postura sentada a la parada, la cabeza inclinada hacia arriba, la boca desmesuradamente abierta, los brazos extendidos, los puños cerrados, el paso del silencio a la voz alta y estridente... son signos observables de frustración, descontento y agresividad. Esperaba, en términos fiduciaros, que «ustedes» no le cuenten el final, esto es, que no lo conjunten con la indeseada información. Creía tener derecho a *no saber*. Pero los creadores de la historieta lo decepcionaron. Hicieron lo justo para que la fruición de lo *bello* dé paso a la *bestia*.

En el plano enuncivo, la moralización coloca a la certidumbre de la muerte en el polo axiológico negativo y a la ilusión de la vida en el positivo. No obstante, en el plano enunciativo, el enunciatario espectador, con irrisoria distancia, puede medir y evaluar no solo la ingenuidad del protagonista, sino también su abrupta metamorfosis de la mansedumbre a la bestialidad.

## Con la regresión oral: abrupta ternura MUNDO MEZQUINO



Quino. (30 de diciembre de 2014). Mundo MezQuino. *Caretas*, 2367, 80.

La situación es semejante. Un viejo sentado en una «butaca» (banca como de parque), pequeñas gafas, terno, bastón, es estimulado por personajes que «pasan» e involuntariamente lo llevan a sumirse en la nostalgia: de inmediato se pone a imaginar, por semejanza, escenas pasadas de su vida. Sin duda, acepta la irreversibilidad del tiempo como operador trascendente. El personaje de la historieta anterior no quería aceptar la aparición de la muerte, quería excluirla de la «película» de su vida. En este caso, la complacencia en lo que ha sido no se ve amenazada, al menos en la superficie, por la pérdida de sentido; aunque se trata de un personaje que no se mueve de su posición y que, más allá de sus intenciones inmediatas, como cualquier hombre viejo, está en espera de la muerte.

Pero el relato no enfatiza la espera, sino la nostalgia. Las tres primeras viñetas establecen una relación entre el protagonista y un niño: en la primera, este viene a lo lejos, desde el horizonte. En la segunda, se acerca al centro de campo: el abundante pelo le tapa la frente, delante del protagonista juega con un robot tipo oruga dirigiéndolo con un control remoto que lleva en las manos. En la tercera escena, el viejo «se abre como cavidad»: presenta una huella diegética de su «pasado» cuando la enunciación recurre textualmente al globo humo. Ese enunciado icónico-temático es un marcaje que el cuerpo-envoltura del niño deja en el cuerpo-cavidad del viejo: representa al recuerdo mimético de lo que fue su propio cuerpo-envoltura «cuando niño». Se imagina a sí mismo jugando con un aro al que controla con una varilla; por supuesto, vestido a la usanza de su tiempo, boina, camiseta de cuello grande, corbatín, botas grandes. Para el niño, «el aro y el globo son casi mágicos. [...] cuenta el gesto, el acto, el “hacer” el círculo. No hay más periodo que el de la primera infancia para sentir lo circular, lo que hace la vuelta, que comprende la salida y el regreso» (Michaux, 2006, p. 59).

Aquí hay una primera escansión rítmica que cierra esa primera secuencia y abre una segunda, compuesta también de tres escenas: cuarta viñeta, a lo lejos alguien viene desde el horizonte; quinta, ya llegó al centro, en cuanto espectadores lo reconocemos como un joven vestido a la usanza militar; y sexta, el cuerpo-envoltura del joven ha dejado su impronta en el cuerpo-cavidad de nuestro protagonista, observador asistente, quien se imagina a sí mismo, tal como en el recurso mimético anterior, *envuelto* con un gran quepí y un uniforme militar, espada, botas grandes. Segunda escansión rítmica: cierre de la segunda secuencia, apertura de la tercera. Séptima viñeta, una mujer viene desde el horizonte. Octava, ya llegó al centro, es una joven hermosa, de pelo claro, largo, lacio, extendido al viento, rostro gracioso, con un vestido corto, muy apretado, que deja ver sus formas curvilíneas, cartera, zapatos de taco. Novena, el protagonista no imagina nada, como temblando y sacando la lengua lleva la mano derecha al bolsillo de su saco. La huella motriz de esa acción queda marcada en las líneas cinéticas de temblor que nimban su brazo, las cuales, conjugadas con la lengua afuera en la comisura de los labios, dan cuenta de la representación iconográfica de un haz sensorio-motor. Décima: ojos bien abiertos, manos cruzadas, bastón inclinado entre las piernas y...un gran chupón en la boca.

Relato(talidad): «Riesgo y alegría de la salida. Necesidad de regresar enseguida. La ida y la venida, el círculo, forma a la vez de impulso y de refugio (el niño no está todavía libre de la aprehensión de estar perdido un día, fuera del medio familiar que no podrá reencontrar)» (Michaux, 2006, p. 59). Forma a la vez de desembrague y de embrague. La ambivalencia semántica de la hermosa joven es tal que desencadena un impulso sexual de adulto y, a la vez, lo neutraliza. Pesa más el miedo a perderse en la impotencia y la respectiva demanda de refugio; cuyo objeto-emblema, por condensación, es el chupón-teta.

El *ejercicio* del viejo consiste en poner el pasado en perspectiva y en reapropiárselo desde el interior en cuanto experiencia. Ese *ejercicio*, operado mediante la diégesis de la imaginación, merced a un *evento*, sufre en la última escena un cortocircuito, un cambio casi catastrófico que lo lleva a remontarse al no-tiempo primordial en el que era un «bebé de teta». De la reconfiguración de su existencia, que hace de ella experiencia pasada y presente, pasa a una rotunda desfiguración (o «desiconización»): la intensidad sexual de esa presencia femenina lo ha captado al extremo de ya no solo no poder imaginar nada del pasado, sino de adoptar una conducta sorprendentemente regresiva que lo ha convertido en un simulacro de *actante lactante* (esto es, en puro *mí-carne*, no sujeto que ha olvidado totalmente su *sí mismo* sumido en la *moción íntima* del chuponeo).

Su presente se hunde en un pasado pulsional que ni siquiera puede reconocer figurativamente como pasado (acto a cargo del espectador). No es necesario abundar en el chupón como sustituto del seno materno<sup>3</sup>. El viejo chupa, como si fuese bebé, su chupón-teta, adminículo que, además, lleva «a la mano»<sup>4</sup>. Esa súbita compulsión de chupar suspende por completo el tiempo de la existencia y, a la vez, minimiza el tiempo de la experiencia, haciéndolo repetitivo y sin horizonte. Queda, no obstante, un residuo animal del orden del viviente, pero que no sigue ningún curso, ningún proceso.

Esa repentina remisión a la actividad instintiva de chupar conlleva una tranquilizadora operación pasional que clausura el futuro y enlaza la muerte con el útero. Se puede interpretar como apelación a un refugio eterno, «fuera-del-tiempo», situado en una edad de oro individual: espacio liminal entre muerte y vida.

Estímulo-recuerdo, estímulo-recuerdo, estímulo-trastorno: a la tercera, un mecanismo se desajusta, algo «se cae», y eso causa risa. En las dos primeras secuencias, el protagonista navega por el tiempo que transforma, da continuidad al estímulo con el recuerdo. En la tercera el estímulo lo trastorna. Lo hace «salir del tiempo». Esas «salidas del tiempo» y el abandono al *tiempo que pasa* dejan que exista un curso de vida, pero que no tiene ningún sentido, por lo menos en una perspectiva social (Fontanille, 2015, p. 188)<sup>5</sup>. En efecto, basta con que imaginemos qué pasaría si caminando por un parque nos encontramos con un viejo sentado en una banca, manos cruzadas, bastón entre las piernas y... un gran chupón en la boca. Solo nos quedaría comprenderlo y, de ser necesario, compadecerlo.

La imagen final, en la que los extremos se tocan: el bebé y el viejo, el nieto y el abuelo, no solo predica acerca de la indigencia y dependencia de quienes padecen esos extremos de la vida, también produce un efecto de circularidad en el relato, reforzado por el juguete del viejo cuando era niño, por la forma del humo-recuerdo y, sobre todo, por las formas curvas de la atractiva joven, cuyo cuerpo vestido, *envoltura* de simulación, es más pequeño que lo mostrado como cuerpo-*carne*, que hace del viejo *pura carne*.

## Con la fortuna (ajena): del cielo al suelo MUNDO MEZQUINO



Quino. (11 de diciembre de 2014). Mundo MezQuino. Caretas, 2364, 88.

La semiosfera es la condición de la praxis enunciativa en cualquier lenguaje. En ella, como en una memoria, vibran las trazas de potenciales interdiscursos que se relacionan con los discursos que dicha praxis actualiza y realiza. De algún modo, esas trazas son integradas a la competencia discursiva de los actantes de la enunciación. Entre esos interdiscursos hay uno que proviene de la primera educación física, de las normas de higiene y de disciplina corporal; se refiere a la correcta postura del cuerpo (Pc): columna recta, pecho erguido, cuello estirado y mirada al frente, levemente hacia arriba. Esté uno sentado o de pie, el destinador ideológico prescribe su estricta observación.

Por conmutación paradigmática, inferimos la incorrecta postura del cuerpo (Pi): columna encorvada hacia delante, pecho hundido, cuello contraído, mirada al suelo.

La (Pc), tónica, está asociada a valores semánticos tales como el coraje, la valentía, la alegría, la buena salud.

La (Pi), átona, está asociada a valores semánticos tales como la cobardía, el temor, la tristeza, la mala salud.

La (Pc) deviene plano de la expresión somática cuyo contenido remite a la asunción de una estrategia ganadora, optimista, ante los contraprogramas o desajustes de la vida.

En los mismos términos, la (Pi) representa la asunción de una estrategia derrotista, pesimista, ante los contraprogramas o desajustes de la vida.

En conjunto, un curso de existencia que persiste y persevera de modo sistemático en la (Pc) «pone en forma» un sintagma «vital» (plano de la expresión) y lo asocia con un conjunto de selecciones congruentes operadas sobre configuraciones (plano del contenido):

axiológicas: *euforia : Pc :: disforia : Pi*

temáticas: *humanidad : Pc :: animalidad : Pi*

existenciales: *vida : Pc :: muerte : Pi*

modales: *deber hacer : Pc :: deber no hacer : Pi*

y pasionales: *alegría : Pc :: tristeza : Pi*

*coraje : Pc :: cobardía : Pi*

A «mano izquierda» el lector tiene lo selecto; a «mano derecha», lo desechado. Por lo demás, en una perspectiva ontogenética la (Pc) se asocia a la plenitud de la /vida/ del individuo y a la conciencia atenta, mientras que la (Pi) remite a la degradación de la /vida/ y a la inconsciencia desatenta, características de la decrepita vejez terminal cercana a la /muerte/. Incluso, en términos filogenéticos, el *Homo erectus*, con su complejo *mano con pulgar oponible-rostro*, crea las condiciones de posibilidad del *Homo sapiens* como animal simbólico. Por lo tanto, en términos netamente evolutivos, la postura «encorvada» está más próxima a la /animalidad/, mientras que la «erecta» lo está a la /humanidad/.

Leroi-Gourhan ha consagrado a este tema una demostración particularmente cautivante. Muestra que la adquisición de la posición eréctil, en la medida en que libera los miembros anteriores de la función de locomoción, permite que toda la parte anterior del cuerpo, comprendidos los miembros superiores, se haga cargo del contacto con el mundo, y particularmente del contacto exploratorio: el conjunto de ese nuevo complejo fue destinado a «tocar». [...] Ese proceso desemboca en la constitución de dos grandes conjuntos funcionales que interactúan: (i) el conjunto *mano-herramienta*, por un lado, y (ii) el conjunto *cara-lenguaje*, por otro. De la colaboración entre esos dos conjuntos nacen la mayor parte de las actividades semióticas elementales: la gestualidad, la mimogestualidad, la fonación, el grafismo y la escritura. [...] En efecto, la función simbólica no emerge de la colaboración entre los cinco sentidos ya individualizados, sino, por el contrario, de la colaboración entre dos «bloques» sensorio-motores, que a su vez se coluden en el momento de la semiosis. (Fontanille, 2008, p. 122)

Líneas abajo, Fontanille (2008), dejando de lado esa manida división en cinco (o seis) sentidos, infiere que, en una perspectiva filogenética, el *devenir del sincretismo polisensorial* tiene prioridad, pues asegura la autonomía de la dimensión figurativa. Ese devenir, a raíz de la interacción de los mencionados «bloques», puede ser considerado intencional y significativo (p. 122).

Cabe notar en la presente historieta un juego de cohesión textual: el eje horizontal representa los vectores del encuentro social [→←]; a su vez, el eje vertical remite a los vectores que oponen el sintagma «vital» [↑] al sintagma «mortal» [↓].

Pues bien, el espectador está ante un drama escandido en tres secuencias que, temáticamente, denominamos: *persuasión somática* (5 viñetas)→*apropiación envidiada* (4 viñetas)→*cólera contra chivo expiatorio* (4 viñetas).

La primera secuencia sintoniza con la ponderación axiológica interdiscursiva que hemos expuesto<sup>6</sup>. El protagonista *x*, terno, gran nariz, rostro entre triste y preocupado, camina siguiendo la dirección (→) y adoptando la (Pi), cual *tudro*, cuando se cruza con el señor *y*, quien fisonómicamente se parece a él, pero camina altivo siguiendo la dirección (←) y adoptando la (Pc), mismo *guerrero*. Los estiramientos de su nariz y de su boca en direcciones contrarias y la exagerada apertura lateral de esta, que lleva la comisura de los labios casi hasta las orejas, son inscripciones que mueven a risa por lo hiperbólicas. *X* se detiene a verlo pasar hacia el horizonte izquierdo del espectador. Luego, queda detenido, ahora piensa mirando hacia la posición del espectador, pero sin fijar la vista en él. Está como cavilando, reflexionando. Por último, persuadido del ejemplo de *y*, cambia: camina altivo siguiendo la dirección (→) y adoptando la (Pc). Ha pasado, sin duda, por una transformación pasional y pragmática. La postura de *y* lo ha marcado, ha dejado una huella eufórica inscrita en su memoria figurativa.

En la segunda secuencia, interviene de modo «azaroso», contingente, el objeto de valor positivo por antonomasia: el dinero en billetes, símbolo casi universal de la riqueza material y del poder económico. Esa inesperada intervención, entendida como una jugada del «destino», se opone al «proyecto» anímico recién adoptado por *x*. El enunciador incorpora esta figura-signo con vistas a subvertir las selecciones congruentes operadas por el interdiscurso y ratificadas en la primera secuencia. En efecto, el discurso ha comenzado actualizando el interdiscurso: los valores dominantes han sido afirmados. En términos de interacción, la actitud de *y* ha impactado en la competencia modal del actante *x*, transformándola de modo tal que lo ha manipulado exitosamente, lo ha inducido a *asumir* una deformación y lo *ha hecho hacer* de otro modo. Pero ahora, en la segunda secuencia, hemos pasado al régimen del azar o del accidente, en el que ya no prima tanto la *interacción* como la *coincidencia*. El destinador de los billetes que aparecen en el suelo, entendidos como objetos de poder, es totalmente incógnito, anónimo. Un ayudante desconocido. Por generación de coherencia creemos que «alguien» ha pasado por ahí y se le han caído al suelo; en suma, los ha extraviado<sup>7</sup>. Como *x*, siguiendo su acostumbrada dirección (→), va mirando a lo alto, de acuerdo con la pauta de la (Pc), se dispone a pasar por encima de los billetes que están en el suelo, frente a él, sin siquiera reparar en su existencia. Luego de que *x* ha sobrepasado los billetes, que quedan a la izquierda del espectador, en sentido contrario (←), viene *z*, un sujeto «derrotado», «agarrotado», *tudro*, sumido en la (Pi), le cuelga la corbata, parece algo más joven. Las condiciones están dadas para que, en la viñeta siguiente, *z* cambie catastróficamente su estado de ánimo: encuentra los billetes en el suelo (parece que, como buen «cuadrúpedo» los hubiera olido, más que visto). No ha terminado de recogerlos cuando ya su transformación es total; su alegre excitación es tan intensa que deviene «bicéfalo»: una mirada hacia abajo, los ojos bien abiertos, la sonrisa amplia, toma un billete con la mano derecha; otra mirada extática hacia arriba con el puño izquierdo levantado, casi carcajeándose, feliz. No puede aún y ya debe creerlo. A *x* no le queda sino frenar sorprendido y observar como asistente muy próximo la escena de intensa alegría de *z*. El suertudo, levantando los billetes en alto, se pierde entusiasta por el horizonte, gratificado por su buena fortuna. *X siente* esa alegría ajena como burla del destino encarnado en *z*. Frustrado, desde su descontento, envidia el contento de *z*.

En el contexto de la sustentación de la pertinencia semiótica para el estudio del actante-cuerpo, Fontanille (2008) señala que no se trata tanto de enfocar los canales sensoriales como los campos sensibles. Aborda, entonces, el campo sensible del dinero y hace referencia a Ferenczi, psicoanalista que estudia las relaciones entre el olor y el dinero, articuladas en torno a la transformación del erotismo anal en amor al dinero (como se citó en Fontanille, 2008, p. 126). Resumamos.

El joven, ante sus malolientes heces, hace un recorrido de sublimación: desplaza su interés hacia objetos inodoros tales como, por ejemplo, las piedras; luego a las monedas, y finalmente al dinero. Merced a la sublimación, se conserva la sintaxis figural propia del olor. Dos casos explicados por Fontanille (2008) son relevantes. En ambos, el desplazamiento del olor desagradable al dinero indica que este puede ser «olfateado» sobre la persona que lo manipula. En nuestro caso, parece que

puede ser «olfateado» sobre el suelo; en efecto, *z* se percata de su presencia por la vista, pero su postura jorobada al caminar, en la séptima viñeta, es casi la de un cuadrúpedo. Podemos imaginar, pues, una sintaxis figural que proporciona a los billetes la forma reconocible de un campo olfativo. Desde la perspectiva de la espacialización producida por el dibujo, en cuanto cuerpos orgánicos figurados, los «billetes», dotados de una envoltura difusa e intangible, de un aura, son la fuente de una emanación que es inhalada por el cuerpo-blanco de *z*; desde la perspectiva de la temporalización, la traza remanente del dinero como cuerpo orgánico sobre el cuerpo incógnito de quien lo portaba es reactualizada por el encuentro presente con el cuerpo de *z*, ya en la octava viñeta. Aunque para *z* es absolutamente irrelevante el olor del propietario preterido, sí cabe plantear, al menos metafóricamente, que ha sublimado «el desagradable olor de la pobreza».

En la tercera secuencia, *x*, súbitamente, sufre una transformación pasional negativa expresada en su rostro colérico y en la rígida posición de sus brazos hacia abajo con los puños cerrados. Va caminando en una postura intermedia que ya no es ni la (Pc) ni la (Pi). Mirando hacia el frente lleno de rabia: sabe amargamente que, si no le hacía caso a *y*, su destino hubiese sido el que «torpemente» le cedió a *z* (quien, después de todo, era de su «clan» de deprimidos). El mencionado espectáculo de la felicidad ajena, reservada para él si persistía en su (Pi), aumenta su frustración y su descontento convirtiéndolo en un personaje contenido por una agresividad que lo satura y sobrepasa. Va rabioso y amargo en la dirección (→), con tal complexión «muscular» que sentimos como si fuera a mayor velocidad, cuando de repente, en sentido contrario (←), un anciano, a pesar de la decrepitud corporal típica de su edad, va caminando con la mirada altiva, sonriente, apoyándose vigorosamente en su bastón (lleva sombrero, chaleco, gafas y terno); adopta, pues, en la medida de sus posibilidades, la (Pc). *X* se abalanza como una bestia sobre el anciano cogiéndolo del chaleco y remeciéndolo brutalmente: el espectador observa la vibración de su cabeza, el sombrero que sale disparado hacia atrás y el bastón fuera de foco. Al final, habiendo hundido sus huellas motrices en la carne del viejo, *x*, rauda, se pierde por el horizonte. El anciano –su sombrero y su bastón en el piso–, aún asustado, sorprendido, desconcertado, mira al espectador como compartiendo con él su inexplicable estado, todavía conmocionado por el evento del que acaba de ser víctima.

Sintagmáticamente es una historieta «clásica», de tres actos. El primero, de valor funcional, afirma los valores hegemónicos. El segundo introduce un factor desestabilizador merced al cual los valores afirmados son invertidos: a la isotopía de la «buena postura» se opone y superpone la de la «buena fortuna». De la /educación física/ como programación (con toda su deriva /moral/ y hasta /espiritual/) al /juego del azar/ como accidente al que *x* no puede dar su asentimiento. En el tercer acto, esa impotencia deviene prepotencia contra alguien que le recuerda el «motivo» de su infortunio. La aparición del dinero en el camino de *z* provoca una sanción desde la perspectiva de esta isotopía fuente tomando como objeto aquella otra blanco. En efecto, el dinero es la palanca que permuta las selecciones congruentes elaboradas desde la semiosfera respecto a la postura corporal. Invierte de tal modo la ponderación que termina premiando la (Pi) y, con ella, la configuración pasional de la cobardía, el temor y la tristeza. Además, castiga la (Pc) y, con ella, la configuración pasional del coraje, la valentía y la alegría. En la pertinencia modal, convierte la prohibición (*deber no hacer Pi*) en permisión (*no deber no hacer Pi*); convierte la prescripción (*deber hacer Pc*) en débil autorización (*no deber hacer Pc*) y abre la puerta de una hermenéutica que relativiza los valores y su gramática: lo que es «malo» tímicamente puede resultar «muy bueno» pragmáticamente.

La irrupción del dinero, dejado ahí por un actante desconocido, es como el guiño de una modernidad materialista, hedonista, que quita piso no solo a una tradición espiritual de guerreros, sino a todas aquellas máximas de la educación física dominante.

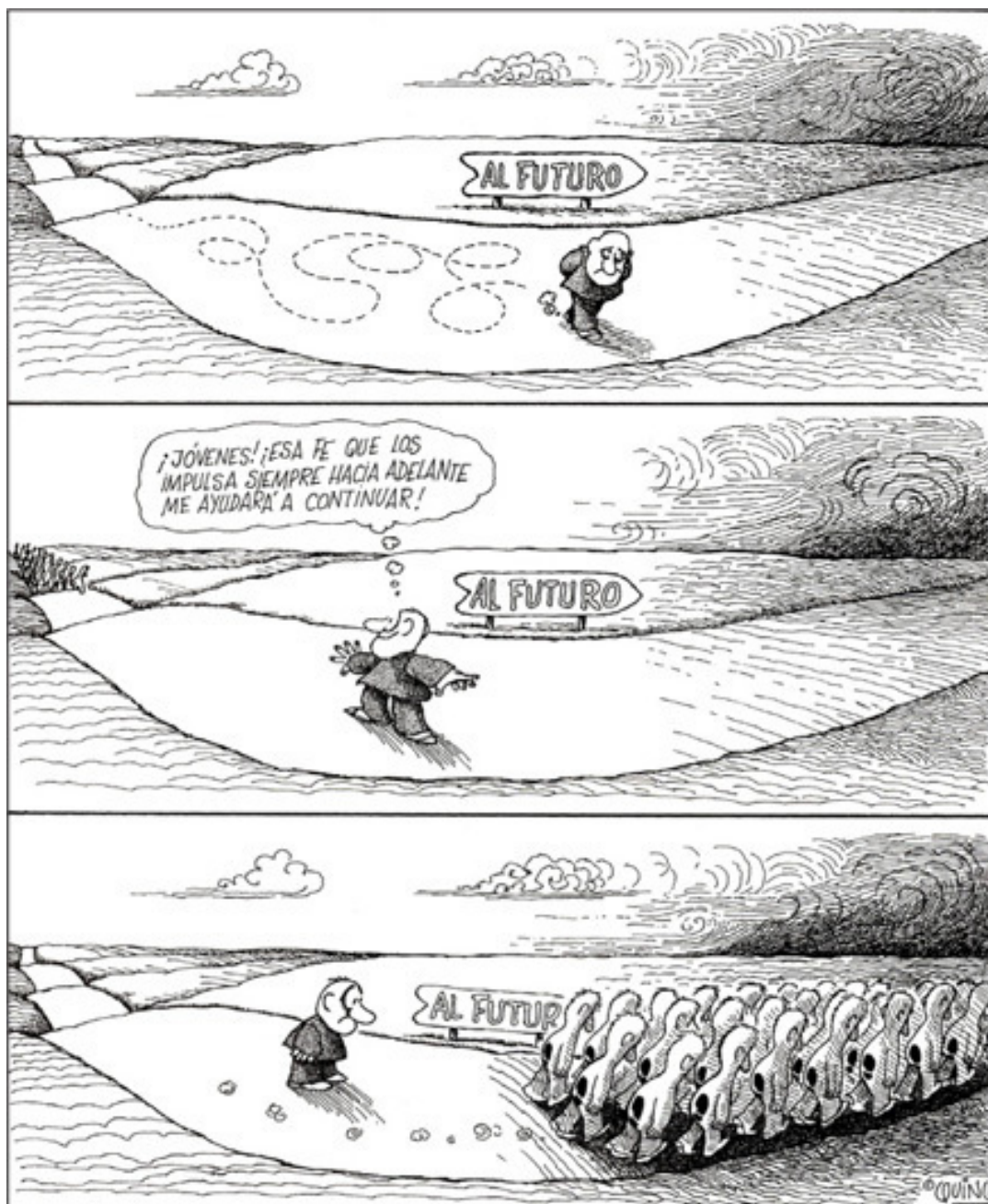
No obstante, hay una paradoja adicional: no bien *z* encuentra el dinero, se va feliz por el horizonte *con el cuerpo totalmente erguido mirando a lo alto* los billetes que aprisiona en las manos. Entonces, ya no solo el actor que, queriendo o no, dejó ahí el dinero ha sido sujeto operador modal, en cuanto ha creado las condiciones para que *z pueda hacerse* con los billetes. También el dinero, en

cuanto tal, deviene manipulador somático: *hace que z cambie radicalmente su postura corporal*. En consecuencia, la irrupción del dinero, en cuanto objeto, invierte los valores de la isotopía postural: desde la isotopía de la fortuna recompensa a la (Pi) y castiga a la (Pc); pero, una vez ocurrido eso, la figura del dinero, en cuanto sujeto, manipula a z no de un modo «doctrinal», sino «mágico», haciendo que adopte la postura «castigada». No se conforma con subvertir los valores de una doxa, también la sustituye, desde la perspectiva de su eficacia, por un automatismo emocional.

## Con el futuro: fe que fue

La práctica del humor gráfico suele producir textos breves en los que se concentra intensidad afectiva, correlativa a un preciso despliegue cognitivo. En este caso, la eficacia tragicómica reside, en mucha medida, en la presentación de un potente semisimbolismo espacio-temporal articulado retóricamente mediante una alegoría que incorpora oposiciones figurativas, temáticas y, en especial, pasionales. Ese semisimbolismo, ya en términos narrativos, se sustenta en una secuencia tripartita, al modo de una pieza clásica, pero invertida. Todas aquellas relaciones y operaciones dan forma a una parodia de la desesperanza: en la fase central, emerge en el protagonista una intempestiva impronta de *fe*, de tono *alegre*; escoltada (o estrujada), antes, por su dramática *desorientación* y, después, por la cruda *decepción* causada por tristes *andantes*. Sin duda, una metáfora existencial de la fallida donación de sentido que angustia al hombre de nuestro tiempo al contemplar la explotación y la robotización de sus semejantes (en la que, seguro, él se presiente a sí mismo).

## MUNDO MEZQUINO



Quino. (5 de junio de 2014). Mundo MezQuino. Caretas, 2337, 88.

Ese presente central, fugitivo y fugaz, aprisionado entre pasado y futuro, que los místicos cristianos llaman *nunc fluens*, hace de todo ser viviente un *pasajero* o, en nuestra metáfora, un *caminante*. De ahí el sentido del letrero como inscripción y demarcación que escinde el presente intemporal (*nunc stans*) en pasado y futuro. La alegoría del humorista gráfico, hegemónica en Occidente, hace del tiempo un movimiento que, por mediación del «presente fugitivo», va desde el pasado «al futuro». Nuestra semiosfera demarca un territorio eterno y nos excluye de él. El pasado parece algo que está *detrás* del personaje observador y que este puede mirar *retrospectivamente*. Y, como leemos de izquierda a derecha, también está a su izquierda. Imaginamos que la memoria pone su mira en un pasado como si este estuviera *detrás* de nuestro presente. El pasado limita el presente,

se opone a él desde *atrás*, desde la *izquierda*, desde *fuera*. Y al otro lado del presente caminante, pasajero, aparece el futuro como una locación segura a la que el personaje mira *prospectivamente*. Límite *delantero* del presente, al *frente*, a la *derecha*<sup>8</sup>. Se configura, pues, una alegoría.

Greimas y Courtés (1991) definen la alegoría como «la relación de semejanza entre los elementos discretos de las isotopías figurativa y temática puestas en paralelo» (p. 19). Recordemos que *isotopía* es un término metalingüístico que hace referencia a los lugares o a las líneas de coherencia de un discurso dado. Esos lugares son concretos («la imagen de un camino») y abstractos («la vida como tránsito del pasado al futuro»). Este relato, al estar vertebrado por la metáfora del «camino de la vida», asemeja la isotopía concreta, superficial, figurativa, con la isotopía abstracta, profunda, temática. Ese marco alegórico, sugestivo, alusivo, proporciona un razonamiento al análisis. Así, el camino, percibido curvo, ancho, desde la posición de observación instalada frente al «cerca centro», deja dos «estrechas y extremas lejanías». En términos «topográficos», no es una superficie plana, atraviesa pliegues, lomas, dunas análogas a «picos y caídas», a «subidas y bajadas», que permiten fluctuar entre la isotopía «física» y la «emocional». Ahí, en el «cerca centro», un letrero grande, en forma de flecha dirigida de izquierda a derecha, ubicado en el centro del campo, a mitad de camino indica «Al futuro». La cohesión textual exhibe así su armadura semisimbólica:

*izquierda : pasado :: centro : presente :: derecha : futuro*

Resuena la aseveración de Ortega y Gasset (2007a): «[...] nuestra vida es ante todo toparse con el futuro. [...] No es el presente o el pasado lo primero que vivimos, no; la vida es una actividad que se ejecuta hacia adelante, y el presente o el pasado se descubre después, en relación con ese futuro. La vida es futurición, es lo que aún no es» (p. 213).

Parangón o parodia. El texto, tal cual nuestra vida, se topa de frente con el futuro como territorio hacia el que *se está caminando*. ¿Quién enuncia: «Al futuro»? ¿Quién es ese destinador que ordena la dirección del tiempo para los destinatarios-sujeto? ¿No sería la vida misma como *la orden de seguir el único orden posible* transitando por su camino? El esquema metafórico del «camino de la vida» pone el acento en ese carácter *futurizo* del hombre destacado en distintas ocasiones por Ortega y Gasset y por Marías. Así como una superficie húmeda puede ser *resbaladiza*, pues bien, el hombre es ese ser que, por sus condiciones de existencia, deviene *futurizo*. En consecuencia, todos nacimos (límite inicial) y estamos condenados a muerte (límite final); entre ambos límites se eslabona un curso temporal orientado y regido por el *deber ser*.

Así como el nacimiento es la condición de *no tener pasado*, la muerte es la de *no tener futuro*. Nacimiento y muerte son uno en el momento presente. *Coincidentia oppositorum*. Pero el hombre de hoy solo acepta la vida como *duratividad* vista desde el aspecto *incoativo* del nacimiento y rechaza incluir el aspecto *terminativo* de la muerte, aquello que se teme por encima de todas las cosas. De ahí que exacerba lo *por venir*. Rechazar la muerte es lo mismo que negarse a vivir sin futuro. La exigencia de futuro se acoge al régimen temporal de la promesa. El hombre concreta ese régimen en el compromiso de ni siquiera olfatear la muerte o hablar de ella en este momento presente. El miedo a la muerte, ora sutil, ora manifiesto, le impulsa a programar, a proyectar, a planear; en suma, a tener en cuenta el mañana «poniendo flechas en el camino». Le hace buscar un futuro, apuntar hacia él, anhelarlo, procurar alcanzarlo, *caminar* hacia él. Genera en su cuerpo propio una *intensa sensación de tiempo*: exige, crea, vive tiempo y más tiempo. Al ser esa la posesión más preciada, el apuntamiento al futuro es el objetivo central, como se ve en las tres viñetas. Cada momento es vivido *de paso*, en la espera, en la insatisfacción. El *nunc stans*, presente intemporal, se reduce al *nunc fluens*, presente fugitivo, pasajero, ese que dura pocos segundos<sup>9</sup>. Esperamos que cada momento *pase a continuarse* en un momento futuro. Así, precipitándose en un futuro persistentemente imaginado, el sujeto *crea evitar la muerte*<sup>10</sup>.

Una vez más, cohesión textual y coherencia discursiva se presuponen semióticamente. Así, por su presencia constante en las tres viñetas de la composición, ese letrero «Al futuro» es el elemento

de continuidad más contundente. Siguiendo la mirada del observador espectador embragado por la escena, tenemos discursivamente el «espacio izquierdo del tiempo pasado». Completan el correlato semisimbólico «el espacio central del tiempo presente»; y, finalmente, «el espacio derecho del tiempo futuro». Esa organización permanece inmutable en las tres viñetas horizontales que componen la historia narrada, pero, además, se complementa con una oposición que le da todo su sentido a la tensión o intencionalidad puesta en discurso: el «espacio pasado» luce despejado, ligero; el «espacio futuro» es «pesado», presenta «nubarrones». Entre ambos: en el «espacio del presente» destaca, como forma iconográfica de la expresión, un personaje cuyo cuerpo contraído, decrepito, cabizbajo, arqueado hacia delante, brazos hacia atrás, manifiesta una *hexis* que se completa con su manera «nerviosa» de caminar levantando algo de polvo, con su mirada entre asustada y temerosa; rasgos de la forma de la expresión que, en conjunto, revelan en él un estado pasional de desaliento, en cuanto forma del contenido. Como la mirada temerosa está dirigida al futuro, el protagonista se encuentra desorientado en el «camino de la vida»; como las líneas cinéticas insuflan duración al proceso narrado, son significantes de un pre-ocupado caminar sobre sí mismo, enredado itinerario deíctico del cual el relato guarda memoria.

El esquema de la búsqueda representa el «sentido de la vida» a partir de la carencia de un objeto de valor. Es el esquema canónico de la forma de narrar dominante en nuestra semiosfera. En consecuencia, en el relato canónico, el sujeto adquiere o no la competencia, es decir, califica (o no) el *ser de su hacer* con aptitudes cognitivas y prácticas; crea así (o no) las condiciones o medios para alcanzar sus fines, para *hacerlos ser*. El conocimiento adquirido por el sujeto aparece como cuestión instrumental, de programa, de método. Pero resulta que, en la primera viñeta, el drama de nuestro personaje convoca de nuevo a Ortega y Gasset (2007b): «El hombre busca una orientación radical en su situación. Pero esto supone que la situación del hombre –esto es, su vida– consiste en una radical desorientación» (p. 26). Ha perdido de vista sus fines y, en consecuencia, sus medios ya no median para nada.

Desorientado, pre-ocupado, des-alentado, nuestro personaje, símbolo del hombre arrojado sin más a la existencia, luce atrapado en un aberrante rumbo sinuoso que va y viene. Basta con seguir la inscripción de las líneas huella, sus vueltas y vaivenes. Su revuelto itinerario deíctico. Representa, pues, al sujeto temeroso, que no sabe adónde ir; en suma, descalificado para asumir y sostener una «vía recta». Sabemos que esta se opone mitológicamente a los «caminos tortuosos». En efecto, la vía regia, o recta, es la ruta directa que suprime la posibilidad de extravío y, por ende, de retraso (Chevalier y Gheerbrant, 2003, p. 1065).

No obstante, en la segunda viñeta, el observador espectador capta una súbita transformación de la *hexis* corporal del protagonista: se ha detenido, ha virado a su derecha (izquierda del observador implícito), aparece excitado, expandido, brazos extendidos lateralmente, postura erguida, mirada retrospectiva, sonrisa optimista, ojos bien abiertos. Como si sus músculos, en cuanto haces sensorio-motores, hubieran recuperado tonicidad y elasticidad. El código semiológico de los globos humo, significativo de los pensamientos de los actores, típico del lenguaje de la caricatura, es un elemento clave de la cohesión textual y de la generación de coherencia; representa la cavidad en la que se forman las escenas diegéticas mediante las cuales el actor narra su propia vida mientras la vive. En términos exteroceptivos, el observador espectador ha captado la escena del «camino de la vida», aproximadamente como la hemos venido describiendo, sobre todo en torno a la gesticulación somática del actante central. Ahora bien, en términos interoceptivos, el globo humo de la segunda viñeta instala otro actante cognitivo que, en cuanto informador, se complementa con ese observador espectador: se trata del testigo lector del «pensamiento» del protagonista. La mirada del protagonista es retrospectiva porque subsiste su pre-ocupación por proseguir hacia el futuro: como observador asistente, ve venir un grupo de personas alineadas como en batallón, la mancha se acerca por la izquierda del espectador y por la derecha del actor asistente. Este último exclama: «¡Jóvenes! ¡Esa fe que los impulsa siempre hacia adelante me ayudará a continuar!».

Ese enunciado subraya el desaliento, pero también la espera fiduciaria: el personaje necesita *ayudantes* que le otorguen el *poder* necesario para continuar, persistir, perseverar, en el camino de la vida. Es un sujeto débil, en déficit modal de competencia: *no poder continuar*. Es decir, a punto de rendirse ante una fuerza contra-persistente, contra-perseverante. Expresa su necesidad de ayuda y se pone a creer en el advenimiento de esa ayuda. Exclama: «¡Jóvenes!». Por contraste, ya lo hemos encontrado desde el inicio de la historia en el centro del «camino de la vida»; su perfil etario correspondería entonces al de un adulto. Hombre maduro, hasta ahí desalentado, mira con optimismo a quienes reconoce como menores y, por tanto, con más energía, con más fuerza e ilusión. Luego de reconocer la posición (vienen desde atrás) y la dirección (vienen hacia él), enfatiza el impulso que les da «siempre», figura de continuidad, «Esa fe». Impulso constante «hacia adelante», es decir, hacia el territorio del futuro, separado del territorio del presente en la lógica del *nunc fluens*. Queda claro que él está perdiendo ese medio de impulso que es la fe y que confía en que otros se lo van a devolver. Ha perdido la fe hacia delante, y confía en que otros se la darán. Las «edades de la vida» son definidas por esos cuerpos en devenir: por un lado, el cuerpo singular del «héroe adulto»; por otro lado, los cuerpos plurales de los posibles ayudantes jóvenes. Uno capta, los otros son captados.

En ese trance, nuestro protagonista ha jugado con un tempo ralentizado, síntoma de la debilitación de su impulso, de la disminución de su fuerza para continuar y, correlativamente, del aumento de una fuerza que lo lleva a discontinuar: se ha detenido y demorado en el camino, no ha tenido la resolución ni la perseverancia para seguir adelante, ha dado vueltas sobre sí mismo; ahora se dispone a *esperar* la llegada de los jóvenes que lo sacarán de esa detención temerosa, que le darán la fuerza y el aliento para persistir en el «camino de la vida». Ha optado por aplicar cierta rigidez al movimiento continuo e irrepitable de la vida, con vistas a acoger a ese posible refuerzo de su fuerza para continuar.

Nótese que súbitamente su enunciación expresa *fe* en la *fe* de ellos. Una forma de *meta-fe*<sup>11</sup>. Unamuno (1966), inspirado en Ibsen («La vida y la fe han de fundirse»), enfatiza la relación entre fe y continuidad. Pregunta ¿qué cosa es la fe? Y responde: creer lo que no vimos. Para, de inmediato, proseguir con su inquietud:

¿Crear lo que no vimos? ¡Crear lo que no vimos, no!, sino crear lo que no vemos. Crear lo que no vemos, sí, crearlo y vivirlo, y consumirlo, y volverlo a crear y consumirlo *de nuevo* viviéndolo *otra vez*, para *otra vez* crearlo... y así; en *incesante* tormento vital. Esto es fe viva, porque la vida es *continua* creación y consunción *continua* y, por tanto, muerte *incesante*. ¿Crees acaso que vivirás si *a cada momento* no murieses? (p. 261)<sup>12</sup>

Nuestro personaje, vitalmente atormentado, está, pues, en un momento de intenso desfallecimiento, casi consumido por la disminución de la fe, incapaz de continuar transitando por la vida... y, acicateado por una presencia inesperada, se pone a *crear* sobre la base de lo que *quiere ver* y, por ende, de lo que *cree ver*. Crea, pues, las condiciones de posibilidad de una *espera simple* caracterizada por un *querer estar conjunto con la fe para continuar*; y de una *espera fiduciaria* caracterizada por un *creer que esos jóvenes deben conjuntarlo con la fe para continuar*. Para perseverar en su ser. Aunque un análisis más riguroso de la situación mostraría una espera metafiduciaria: *creer en la fe de esos jóvenes quienes, gracias a ella, creen que deben conjuntarlo con la fe para continuar*. De nuevo con Unamuno (1966), en su ensayo «El sentimiento trágico de la vida», suponemos que lo que queda a nuestro personaje es una pizca de amor, en cuanto...

[...] el amor espera siempre. [...] Y si es la fe la sustancia de la esperanza, esta es, a su vez, la forma de la fe. La fe antes de darnos esperanza es una fe informe, vaga, caótica, potencial, no es sino la posibilidad de creer. Mas hay que creer en algo, y se cree en lo que se espera, se cree en la esperanza. Se recuerda el pasado, se conoce el presente, solo se cree en el porvenir. Creer lo que no vimos es creer lo que veremos. La fe es, pues, lo repito, fe en la esperanza; creemos lo que esperamos. (p. 909)

No es tanto que el personaje espere porque cree, sino más bien cree porque, sumido en la incertidumbre, espera algo que lo reorienta. Esa espera esquematiza, da forma de adhesión a su fe.

En suma, la convierte en confianza depositada en esas personas que se acercan a su centro y que parecen asegurarle sentido. La espera metafiduciaria se configura así como *contrato imaginario*. Los «jóvenes» que vienen por el horizonte no se encuentran involucrados en dicho contrato, ya que su modalización deóntica es producto de la «imaginación» del protagonista, quien construye el simulacro de un objetivo imaginario que proyecta fuera de sí, sin ningún fundamento intersubjetivo... pero que determina eficazmente su comportamiento intersubjetivo como tal. Por lo tanto, la relación fiduciaria se establece unidireccionalmente entre el sujeto y el simulacro que ha construido, no entre el sujeto y una relación intersubjetiva concreta (Greimas, 1989, p. 261). El motor de esa construcción es la espera en cuanto deseo. El caso es que la situación no da mucho margen de paciencia ni al observador asistente en relación con esos informadores ni al observador espectador con respecto a esa relación. En efecto, ante los ojos del espectador, todo sucede muy rápido.

La transformación pasional deceptiva de la tercera viñeta altera la disposición optimista del contrato imaginario y de su simulacro. Ese sobresalto que hizo «despertar» al protagonista en la segunda viñeta literalmente «se desinfla». Sobreviene la desilusión: la *meta-fe* es, ahora, algo que *mata* (la) *fe*. En el lapso de la elipsis, el grupo ya sobrepasó al protagonista y «marcha» hacia la derecha; este, entre resignado y sorprendido, de nuevo con gesto tendiente a la decrepitud, contempla su marcha en esa dirección: arqueados hacia delante, cabizbajos, todos con la huella de la planta de un zapato inscrita en la espalda inferior, con un golpe hundido en sus carnes, los supuestos «jóvenes» caminan hacia el oscuro futuro. El personaje debe soportar un malestar producto del choque modal entre su disposición pasional optimista y el crudo paso del acontecimiento de los marchantes pateados por alguien. Su pasión, modalizada por el *querer ser conjunto con la ayuda para continuar*, se estrella con el *saber que no va a ser conjunto con esa esperada ayuda para continuar*. Esa superposición, entendida como incompatibilidad modal, inscribe en su cuerpo las marcas de la sorpresa, que de seguro se convertirá en contrariedad, en desagrado. La no atribución del *poder* para continuar no solo deja insatisfecho al protagonista, reiteremos que este vive también un malestar provocado por el robótico comportamiento de un sujeto colectivo de hacer que él esperaba autónomo y que resultó brutalmente heterónomo, es decir, no conforme con la espera que él había convertido en esperanza. Ese imaginario comportamiento autónomo, que a sus ojos estaba modalizado por un *deber hacer*, no tuvo lugar, y el *creer* del protagonista se revela inmediatamente como injustificado. Como errada creación. La decepción resultante y su consecuente frustración dan lugar a una *crisis de confianza*, tanto porque el sujeto colectivo ha defraudado la confianza puesta en él cuanto porque el protagonista puede acusarse a sí mismo de haber errado al depositar su confianza, esto es, de torpe ingenuidad<sup>13</sup>. Como el relato es imperfecto, queda suspendida la reacción del protagonista. Se supone que este solo debe tragar el amargo sabor de su flagrante credulidad.

Las tres viñetas sugieren una cadencia clásica, pero invertida: *andante, allegro, andante*<sup>14</sup>. El primer *andante*, individual, reflexivo, ensimismado. El *allegro*, modalizado veridictoriamente por *parecer del ser* y consolidado por el contrato imaginario. Y el segundo *andante*, colectivo, transitivo, desesperanzado, modalizado por *ser del ser*. Por lo que *es realmente*.

Notemos que en el pensamiento enunciado (*parecer allegro*) había un embrague: «*me ayudará*». Esa operación, propia del régimen de la experiencia, ponía la presencia del protagonista en un centro de intensidad sensible muy tónico. Pero el grupo que aparece y desaparece por los horizontes marca la relación existencial intersubjetiva con una valencia átona de estéril inmediatez. Hacia el horizonte del futuro, esa intensidad se debilita hasta casi desaparecer. Al final, esos *andantes* con los que no puede ni comunicarse figuran como autómatas, como máquinas programadas y desechadas, listas para ser «pateadas al futuro», a la muerte; en suma, figuran como no sujetos.

El protagonista, en la medida en que articula cierta identidad modal, deviene sujeto. Al inicio, camina preocupado y desalentado, actante heterónomo: *debe* ir por el «camino de la vida», a pesar de sus vaivenes; *sabe* hacerlo, pero se ha puesto a *creer que ya no puede* (incluso está a punto de desencaminarse). Merced al cambio de su disposición afectiva a raíz de la aparición de los marchantes,

despliega una anticipación, imagina que ellos van a reforzar su *poder* y hasta su *querer*; esto es, le van a restituir cierta autonomía para perseverar. Espera y los espera. Se ilusiona (lo que produce un efecto de extensión temporal a raíz del despliegue de su enunciado-pensamiento y de la elipsis que separa la segunda y la tercera escena). Pero es el abrupto sobrevenir de la última escena el que derrumba (o «desrumba») todo y da a entender que el protagonista no logra cambiar de identidad.

El silencio de la viñeta final restituye el régimen de la existencia; la comprobada disjunción con las condiciones de competencia que le hubiesen permitido superar el desaliento sume al protagonista en el riesgo de *no poder* continuar por el «camino de la vida», esto es, de devenir inexistente. Ahora que la esperanza ha sido fatalmente decepcionada y el grupo robótico se ha perdido en la irrelevancia, las relaciones actanciales quedan marcadas por una fatal mediación; en efecto, todo parece estar bajo el control de la instancia actancial del destinador trascendente, cuyo delegado debe ser ese sujeto de poder, quien trata a patadas a los hombres arrojándolos como máquinas inservibles al futuro. Esa huella marcada en las espaldas tiene dos lecturas: la de la patada, pero también la de la pisotada. Ambas valen hermenéuticamente como guiños enunciativos, pues redundan sobre la condición de explotados, esclavizados, heterónomos, de esos hombres lanzados al oscuro futuro en masa como autómatas homogeneizados, estandarizados y desechables. Seres a los que la vida misma ha tratado mal y que, golpeados, van hacia el futuro.

Por cierto, la metáfora se deja extender a lo que sería un ansia frustrada de rejuvenecimiento. El protagonista aspiraba a un contagio estésico, fisonómico. De ahí que el breve episodio de los marchantes, de la juventud a la vejez, lo sumergió en una ilusión de higiene moral. Pero solo se trató de un breve aligeramiento, de un proyecto de alegría, entre dos pesadumbres, entre dos gravedades terminales y terminantes.

El protagonista comenzó distendiendo su tiempo, retardando su marcha, mejor dicho, tratando como discontinuo el proceso temporalizado de su curso de vida. En efecto, había llegado a un límite, a un umbral, más allá del cual no se atrevía a avanzar. Así, captaba el tiempo en el intervalo entre ese desplazamiento sinusoidal de avances y retrocesos que estaba a punto de sacarlo del camino y la aparición de los marchantes siguiendo el ritmo constante de un batallón militar en el horizonte del pasado al presente. Ese súbito cambio de dirección y de orientación implicaba un vuelco eufórico de la perspectiva fiduciaria. Cada forma de vida, por definición, está potencialmente en confrontación con otras: en este caso, el personaje central encarna a la forma de vida debilitada, deprimida, casi detenida, a punto de paralizarse en la «estación» del presente por la intervención de un obstáculo emocional que la hace contra-perseverar; la cual entra en contacto con otra forma de vida mítica, imaginaria, representada por los marchantes que aparentemente están en pleno vigor perseverante. Símbolos de continuidad. Luego, el tiempo será captado como el intervalo entre la ilusión y la decepción del protagonista: los marchantes, en constante tempo acelerado por oposición al ralenti casi detenido del protagonista, siguiendo un régimen transicional, van marcando el paso del pasado al futuro sin detenerse en el presente; en consecuencia, lo sobrepasan y se convierten en informadores de infortunada explotación que lo redirigen y reorientan, en un vuelco disfórico de la perspectiva fiduciaria, a su situación inicial, pero empeorada. Recordemos que en la primera viñeta el protagonista estaba por «salirse del camino de la vida»; ahora, ese redoblado desaliento en el que ha caído lo podría llevar de nuevo a esa situación, al borde del camino o a salirse del camino.

En Quino (2015), encontramos la misma metáfora, pero con un vector vertical de cohesión y con un dedo índice que señala «al futuro» (p. 47; véase la historieta en el anexo 5). Primera viñeta: muda, un anciano con bastón, gafas, terno oscuro, se acerca a un portero de edificio sentado frente a un pequeño escritorio. Segunda viñeta: «Disculpe, joven, ¿este país tiene salida al futuro?». Tercera viñeta: el portero señala con el dedo izquierdo hacia arriba: «Por supuesto. Para tercera edad piso 14. Al salir del ascensor, enfrente verá la puerta». Cuarta viñeta: el anciano señalando con su mano derecha a la derecha del espectador responde: «Ah, ¿y no estará cerrada, no?». En la quinta, el portero ratifica: «¡Nooooo... con picaporte nomás, vaya tranquilo, abuelo!». En la sexta,

muda, el espectador ve al anciano, en el piso 14, caminando entre el ascensor, del que ya salió, hacia la puerta. En la séptima, el espectador, desde fuera del edificio a la altura del mencionado piso, observa la puerta abierta que da al vacío; a través de la ventana, las puertas del ascensor. Las gafas del anciano enganchadas al borde del piso son signo de su fatal caída. Al ser equivalente el país a una edificación, pasamos de la metáfora horizontal del camino a la metáfora vertical del edificio social. El protagonista también apunta al futuro. El enunciado congelado «salida al futuro» se interpreta temáticamente como «país viable»; la preocupación expresada por el anciano de que la puerta esté cerrada corresponde a la preocupación de que el país no sea viable. Pero, en la isotopía figurativa, la «salida» literalmente se refiere al escape del edificio desde el piso 14 y, por lo tanto, a la «muerte». En términos etarios, ya no se trata de un adulto, sino de un anciano, pero ahora establece una relación real, no imaginaria, con un *gatekeeper* al que llama «joven», pues también lo ve como «joven», quien viste una indumentaria reglamentada, símbolo distintivo del territorio que custodia, que señala un estatus, un calco del territorio (indicaciones de movimiento espacial), una orden implícita en la referencia al picaporte («abra la puerta y salga») y una persuasión («vaya tranquilo»). De algún modo, es un delegado del poder que administra la justicia vital en contigüidad con la puerta. Encarna al emisario de la racionalidad demográfica que regula la esperanza de vida. La imagen final de la puerta abierta, topos del pasaje y de la sanción social, responde precisamente a la figura del vano, del vacío, del punto ciego que funda el poder. La puerta cerrada guardaba el secreto de lo que estaba detrás (supuesto por la vigilancia preliminar del portero); el anciano va hacia ella pensando en la viabilidad del país. Su descubrimiento del secreto es su inmediata desaparición: atraviesa la puerta para morir. Se puede inferir, entonces, que el país, al menos para los «abuelos», va al vacío, que no es viable. Ese secreto, una vez descubierto, realiza el decreto que envía a los ancianos que «esperan un futuro» a la discontinuidad radical, esto es, a la muerte. Se supone que hay una racionalidad: a menos edad, pisos más bajos y más probabilidad de continuar viviendo. Sea como fuere, el futuro, en este edificio social, promete un evento traumático.

## Con la sogá al cuello

Abordemos ahora a alguien aparentemente decidido a salir del camino. Renunciar a un objeto, en términos sintácticos, es un programa reflexivo de privación (así como apropiarse de un objeto es un programa reflexivo de adquisición). La *reflexión* no se refiere aquí a un «pensamiento», sino al hecho, gramatical si se quiere, de que el sujeto operador y el sujeto de estado son el mismo actor. Lo *reflexivo* se opone así a lo *transitivo*, que se da cuando esos roles actanciales están asumidos en el discurso por diferentes actores. En la pertinencia económica a la que se refieren esos programas, la función-junción constituye los objetos pragmáticos gracias a una relación de exterioridad con los sujetos. Empero, al pasar a la interioridad de la pertinencia existencial, la experiencia-vivencia no separa esos términos (y, por lo tanto, ya no son *términos*); en consecuencia, no hay manera de objetivar entidades semióticas tales como «vida» y «muerte». En el caso de «quitarse la vida», podemos seguir pensando formalmente en una transformación, en un cambio de estado, pero, en sentido estricto, habría experiencia del estado inicial, mas no del final. Porque «quitarse la vida» es quitarse uno mismo con vida y todo. Ya lo decía Camus (1973): «En realidad, no hay una experiencia de la muerte. En el sentido propio, no es experimentado sino lo que ha sido vivido y hecho consciente. Aquí lo más que puede hacerse es hablar de la muerte ajena» (p. 25). Esa sólida constatación nos conduce, pues, al espectáculo del *otro* que decide pasar de estar vivo a estar muerto. Espectáculo que es convertido en narración. Y, de acuerdo con el filósofo argelino:

No hay más que un problema filosófico verdaderamente serio: el suicidio. Juzgar que la vida vale o no vale la pena de que se la viva es responder a la pregunta fundamental de la filosofía. Las demás, si el mundo tiene tres dimensiones, si el espíritu tiene nueve o doce categorías, vienen a continuación. Se trata de juegos; primeramente hay que responder. (p. 13)

En una perspectiva semiótica, el suicidio supone una desvalorización de la vida tal como la vive el sujeto-fuente, cuyo objeto-blanco pasa a ser el acto mismo de privarse de ella y de desaparecer como sujeto. Esa desvalorización se da, ora por comparación con un valor que se estima superior, ora por hastío de la vida misma. Sea como fuere, en el primer caso, la vida es usada como medio para predicar contra algo. En efecto, hay un valor-fin respecto al cual la propia vida se convierte en valor-medio para protestar, por ejemplo, contra un régimen político; o, como sucede en nuestros días, para realizar escrupulosamente un atentado terrorista. Pero aquí no tratamos acerca de eso, sino acerca del absurdo, del vacío existencial, de la insignificancia.

El latín *absurdum* significa «por sordera». Una primera interpretación reenvía a lo enunciado por personas que *no escuchan* a la razón, esto es, que se aferran a lo irracional. Pero una segunda interpretación, más rica, remite a una visión del mundo que tiene su origen en la sordera misma; es decir, a una observación de acciones privadas del lenguaje sonoro (o de sus relevos escritos como en los globos del humor gráfico. No es casual que esta historieta y la siguiente sean mudas). La falta de sonido resta radicalmente sentido a esas acciones; como cuando se apaga el sonido de la televisión y se mantiene solo la imagen visual. Se sigue viendo el afán de los actores, pero resulta imposible determinar con certeza el sentido de sus acciones. El efecto suele ser cómico. La sordera *problematiza*. Pero también invita a la burla de uno mismo en los demás y en uno mismo. Por eso los sordos, sumidos en un «contra-mundo» grotesco, tienden a ser desconfiados y recelosos. *Grotesco* proviene del italiano *grottesca*, término que remite a unas extrañas pinturas impresas en las paredes de las grutas. En el itinerario que va del mundo exterior iluminado por la luz solar al mundo interior oscuro de la gruta, el observador se encuentra de súbito con unas imágenes desconcertantemente raras. Si se aumenta la intensidad de la experiencia, el mundo exterior pierde, aun cuando sea por un momento, su connotación de realidad<sup>15</sup>. Se hace inane. Casi ausente.

Pero, parafraseando a Camus, la costumbre de vivir es mucho más antigua que la de pensar o que la de hacer caso a esa escuálida diosa de las luces llamada «razón». El curso de vida, *absorto*

en esas raras huellas inscritas en la pared apenas perceptibles, en esas extrañas figuras, fisuras en el afecto por la luz solar, se precipita cada día un poco más hacia la gruta-muerte, y el cuerpo propio va a la delantera. En el suicidio, además de «sordera», hay una operación de *tempo*, en concreto, de aceleración dirigida al oscuro abismo.

Aunque lo absurdo en abstracto no imponga necesariamente la muerte; la vivencia de lo absurdo, entendida como fenómeno de la conciencia, es otra cosa. Y, en ese sentido, el afilado y afinado humor de Camus (1973) toca el lugar exacto: «Nunca vi a nadie morir por el argumento ontológico» (p. 13). El tema central es si, para un actante, vale o no vale la pena vivir la vida. Un asunto tímico y axiológico, esto es, de valencias, de valores, de forias positivas y negativas. De ahí que el planteamiento de Camus (1973) sea semiótico: el *sentido* de la vida es la pregunta más apremiante. Y por eso «se pasó la vida» esbozando posibles respuestas, ninguna definitiva. Respecto al suicidio asevera que «un acto como este se prepara en el silencio del corazón, lo mismo que una gran obra. El hombre mismo lo ignora» (p. 14). Ese silencio del corazón *se siente* en los dos retratos que presentamos a continuación; en ellos el protagonista es «el hombre común y corriente». Camus habla de un hombre «minado», como si hubiese un gusano en su corazón. En el lenguaje semiótico de la interacción, podríamos generalizar y postular una crisis de identidad seguida de un desajuste incontrolable, de una incapacidad para *hacer sentido*, de una imposibilidad de reajuste y, luego, si las fuerzas dieran, de reprogramación. Asintiendo al sinsentido, al absurdo, el desesperado se elimina. Al matarse enuncia<sup>16</sup>. Camus (1973), recordando el melodrama, afirma que suicidarse...

[...] es confesar que se ha sido sobrepasado por la vida o que no se comprende esta. [...] Es solamente confesar que eso «no merece la pena». Vivir, naturalmente, nunca es fácil. Uno sigue haciendo los gestos que ordena la existencia por muchas razones, la primera de las cuales es la costumbre. Morir de modo voluntario supone que se ha reconocido, aunque sea instintivamente, el carácter irrisorio de esa costumbre, la ausencia de toda razón profunda para vivir, el carácter insensato de esa agitación cotidiana y la inutilidad del sufrimiento. (pp. 15-16)

Llegamos al punto: el carácter *irrisorio* de esa práctica extensa en el tiempo, repetitiva, persistente, colectiva, que es la costumbre, la cual agita el cuerpo-cavidad hasta el cansancio supremo. Uno, aturdido, deja de ser actor y se convierte en cuerpo-punto observador, toma distancia, se siente extraño y extrañado, exiliado irremediamente. Se sale de sí mismo. Una vez que se ha salido de sí hacia lo *otro*, convierte su inveterada costumbre de vivir en objeto de risa, antes de proceder a exterminarse. «Tal divorcio entre el hombre y su vida, entre el actor y su decoración, es propiamente el sentimiento de lo absurdo» (Camus, 1973, pp. 15-16). Y Quino sabe «pintar» ese divorcio con decoraciones mudas y abigarradas como las pinturas desconcertantemente raras de la gruta arriba referida. Sabe salirse del que se sale de sí y poner ahí a un espectador. Sabe hacer más irrisorio aquello que ha sido desencadenado por lo irrisorio que la carne misma de la caricatura esconde. En sus «cuadros», se presupone esa íntima vivencia de absurdo que embarga al protagonista y que, más allá de oscuridades y de contradicciones inexpresables, rige su curso existencial de virtual suicida.

## MUNDO MEZQUINO



Quino. (29 de setiembre de 2011). Mundo MezQuino. Caretas, 2200, 88.

El espectador observa la escena desde un punto ubicado en altura. Esa posición le permite explorar y recorrer con cierta exhaustividad el ajetreado ambiente de un supermercado típico, presencia de fondo poblada por perfiles tenues de diversos personajes en actitudes relacionadas con la práctica de comprar bienes. Respecto a ese complejo informador, la mirada despliega una estrategia acumulativa que dispone en series los aspectos de la situación. De arriba abajo: fluorescentes en el techo, vigas, cámara de vigilancia<sup>17</sup>, letreros de señalética, nombres de productos que no se llegan a leer, flechas, estanterías, cajas, pomos, botellas, envases, herramientas, letreros de numeración de las cajas registradoras, figuras de objetos de consumo, carritos, clientes... En suma, el carácter *serial*

del supermercado como ambiente de fondo deriva, pues, en una captación que, mediante un barrido perceptivo, se acomoda a una estrategia acumulativa. Las figuras en plural, actual o potencial, indican ese barrido a través de un enredo de los posibles itinerarios deícticos de un consumidor.

Pues bien, sobre ese fondo, horizonte de campo, destaca por enfoque del observador espectador, frente a la cajera situada al extremo derecho de la macroviñeta, la figura de un sujeto desgarrado, mal afeitado, sombrero, peluquilla posterior, ropa desgastada, que ha puesto dos productos, una sogu gruesa ya anudada para el cuello y un banquito, sobre la plataforma negra que lo separa de la cajera, la cual lee atenta la etiqueta del precio de la sogu mientras digita su caja con el índice derecho. Ese extraño comprador es el único personaje marcado por la acentuación cromática del trazo. El negro, ese paradójico *color no color*, ocupa de manera concentrada y precisa el dominio del sujeto en trance de comprar la *sogu* y el *banquito*. Un condicionamiento potencial de la semiosfera ha congelado esas dos figuras juntas como símbolo del que va a cometer suicidio. Su co-presencia convoca el acto de quitarse la vida. Incluso el negro intenso y extenso de la plataforma giratoria de la cajera sugiere figuradamente un ataúd cubierto por ese *no color*.

Ese fondo mercantil, maquinaria de consumo organizada, en pleno funcionamiento, donde sujetos engranajes adquieren objetos para perseverar en la vida, por la modulación tenue del trazo y el predominio del blanco, *color de colores*, ocupa de manera difusa y vaga el dominio del entorno. Constituye el término no marcado de una oposición privativa. El término literalmente «marcado» por la acentuación del trazo que hemos mencionado, por el detalle icónico, por las notorias tramas: textura de la ropa, cuellos de la camisa levantados, diseño de la corbata, corresponde al virtual suicida, actual programador del suicidio. Pasar del *fondo en horizonte* a la *figura central* supone un cambio de intensidad perceptiva del observador y, en consecuencia, una focalización que selecciona a este personaje como parangón (u oveja negra) al que cabe prestar atención. Ese cambio de intensidad perceptiva coincide, pues, con una estrategia electiva. Lo chocante es el grosor de la sogu contrastado con su delgadísimo cuello (otro contraste: la señora gorda que está tras él no tiene cuello).

El virtual suicida recurre al supermercado para actualizarse como tal, esto es, para pasar de *querer* suicidarse a *saber y poder* hacerlo. La mayoría de clientes van a comprar productos para vivir; él va a comprar productos para morir, tiene capacidad económica para realizar el intercambio y lo está haciendo. Lo tragicómico reside en la «naturalidad» con que transcurre esa interacción programada entre él, la cajera y quienes hacen cola tras él. A nadie le llama la atención ni le importa en lo más mínimo lo que ese desdichado vaya a hacer con su vida. Forma parte de aquellos a quienes la vida misma, tal como la vive, pisotea o trata a patadas. De aquellos que por acción propia o ajena han caído en las redes de la exclusión y la marginalidad; o, también, simplemente, de aquellos que han caído en el sinsentido. Interpretación abierta. Ahora bien, esta escena, a nivel enunciativo, demanda cooperación del enunciatario, pues un banquito y una sogu pueden ser, también, objetos que sirvan para vivir. Sucede que esa fuerte codificación ya cristalizada por praxis enunciativa en la competencia iconográfica del enunciatario, que ya hemos mencionado, le hace generar coherencia de esa y solo de esa manera. Otros discursos potenciales concurren a consolidar ese hacer interpretativo.

Al final de cuentas, los objetos son los protagonistas. La sogu, en cuanto interfaz, está destinada a hundirse en la envoltura-carne de su cuello y a detener la moción íntima de su respiración. El banquito espera las suelas de sus zapatos o las plantas de sus pies: no es otra cosa que el trampolín desde el cual saltará al vacío de la muerte.

## MUNDO MEZQUINO



Quino. (9 de junio de 2011). Mundo MezQuino. *Caretas*, 2184, 104.

La siguiente historieta podría tratar del mismo actor, pero ya en trance de pasar de la actualización a la realización. Del *querer, saber y poder* suicidarse... a suicidarse. En pleno ambiente de la sala comedor de su casa ha instalado ya la soga que pende del techo. Quien debe ser su esposa, sentada en un sillón dándole la espalda, hace labores de costura en la pequeña sala, frente al televisor. En realidad, hace un tapete. Es una obsesa de los tapetes. Todos los objetos del ambiente –incluidas las patas de los muebles– están puestos sobre uno, a excepción de un carrete de hilo en el suelo. Hay variedad de objetos figura; el lector, mediante un barrido, puede captarlos y nombrarlos. Pero en todos hay tapetes: los respaldos y brazos de los sillones están cubiertos. En las repisas, todos los

objetos descansan sobre ellos, también en el televisor, en las mesas, en los muebles, en el piso. Hasta el gato, bajo el televisor, duerme sobre uno. El espectador, de nuevo, está instalado a cierta altura en virtud de la cual puede construir una escena de conjunto y enfocar el punto de la tragicomedia: el inminente suicida ha colocado el banquito sobre un tapete y está colocando, a su vez, sobre el banquito... un tapete. Agobiado por ese exceso de orden cuyo símbolo son los tapetes, entendidos como instrucciones de poner cada cosa en su sitio, se dispone a cometer un pulcro suicidio. Luce un rostro algo compungido, como resignado. Tiene la «carta para el juez» en el bolsillo derecho del pantalón y se dispone a ahorcarse. La mujer ni se da por enterada.

Contra ponemos esa cuidada pulcritud al sucio descuido de un suicida, realizado en Quino (2015, p. 39; véase la historieta en el anexo 7). Cuatro viñetas: la mujer llega tranquila a la puerta de su departamento. La abre, mira hacia lo alto con los ojos muy abiertos, hay una silla volcada en el piso. Se acerca a la silla y la mira horrorizada jalándose los pelos con la mano izquierda y mordándose la derecha. Señalando las huellas de zapatos en la silla, llama la atención al suicida, quien, en terno, cuelga de la supuesta sogá: el espectador no ve la cabeza del suicida, pero sí ve la famosa «carta al juez» aún en su mano izquierda. En la axiología de la protagonista, la limpieza material del objeto tiene más valor que la ausencia de vida del sujeto: su supuesto marido. Regaña al finado por haber ensuciado el tapiz de la silla. La sombra del cadáver se proyecta sobre su rostro.

No parece un hogar de clase indigente, sino más bien de clase media, por lo que la hipótesis del sinsentido cobra fuerza. Tanto en el retrato anterior como en este entendemos, vía Fontanille (1995), a Ionesco (pero cambiemos sus «sillas» y «rinocerontes» por nuestros «tapetes»). El célebre dramaturgo muestra que también un tapete puede materializar una angustia, no quiere decir que el tapete *represente* o *encarne* la angustia; el tapete...

[...] *es* angustiante en cuanto tal, se trata de una angustia que emana de la materia. Eso equivale a decir que estamos lejos del universo semiótico, y hundidos ahora en la materia de la expresión, de donde emergen los primeros estados de alma: en el «campo de presencia», donde se baña el cuerpo del sujeto, un accidente material provoca una reacción propioceptiva que Ionesco denomina «angustia». [...] Se trataría de una materia fantasmizada, es decir, de un cierto tratamiento sustancial (y no formal) de los objetos del mundo natural con vistas a convertirlos en estados de alma (obsesivos, inquietantes, etc.). (pp. 154-155)

La proliferación de las cualidades sensibles «brutas» en las figuras de la expresión instala una angustia indecible y sin salida. En este caso, el discurso es la vida misma del inminente suicida. Ese exceso de presencia de los tapetes expresa ausencia espiritual. El mundo oscila: de pronto estorba, se hace demasiado pesado; de pronto se hace demasiado ligero, evanescente. Esa presencia material excesiva de los objetos, ya no solo de los tapetes, impide que se vuelvan significantes para los significados interiores. Valen solo para ellos mismos, no están «por otra cosa». Bloquean la circulación del valor en el discurso. Se resisten al sentido, lo opacan.

Entonces, la proliferación exteroceptiva y el vacío interoceptivo se excluyen mutuamente. Como si el cuerpo propio ya no pudiese jugar rol mediador alguno para la semiosis. En realidad, los dos rasgos de cuantificación: la proliferación como *exceso de aumento* y la rarefacción como *exceso de disminución* son solidarias e inversamente proporcionales, lo que no deshace totalmente la semiosis, más bien introduce en ella un marcado desequilibrio. Los «tapetes» son el símbolo de todo aquello que prolifera como orden y vacía de sentido a la vida haciéndola insignificante. Y su mujer es una máquina de proliferación. En el retrato anterior, el supermercado es otra máquina de proliferación de objetos, un universo atestado de materia y vacío de presencia (de ahí los trazos tenues y los perfiles blanqueados); exceso que reúne lo insuficiente, que da concreción a la soledad antiespiritual.

El sentimiento «pequeño burgués» del vacío de la existencia es llenado por el consumo obsesivo de bienes materiales, y luego por el orden compulsivo. El sentimiento de estar invadido por el universo de consumo es compensado por un cierto desprendimiento irónico y crítico que conduce a una insignificancia irrisoria, a un vacío.

El esquema sintáctico del absurdo parece a primera vista un círculo vicioso en el que toda tentativa de salir de una fase de rarefacción instauro una fase de proliferación, y recíprocamente. El absurdo es un sintagma sin fin, en la medida en que la sintaxis subyacente no es sino un equilibrio de báscula entre dos desequilibrios cuantitativos. (Fontanille, 1995, p. 165)

Evanescencia del *fondo horizonte*, pesadez de la *configuración centro*. En el retrato anterior, desde la perspectiva del protagonista comprador, la ausencia del *fondo horizonte* se intensifica por sí misma: para él la ausencia «exteroceptiva» se confunde con la ausencia «interoceptiva», lo que hace del supermercado un mundo «estupefaciente» (ausencia ausentificada que hunde al virtual suicida en la pura contingencia de lo inútil, de lo insensato). Pero desde la perspectiva del supermercado y de la mujer, en el segundo retrato, como máquinas de proliferación de objetos, la presencia «exteroceptiva» no deja ningún lugar a la presencia «interoceptiva»; el mundo adquiere una dinámica de «opresión-depresión», se convierte en una prisión de materia (presencia presentificada, fatal, que fija todo en una determinación absoluta). El universo del absurdo condiciona decisivamente la voluntad de suicidio:

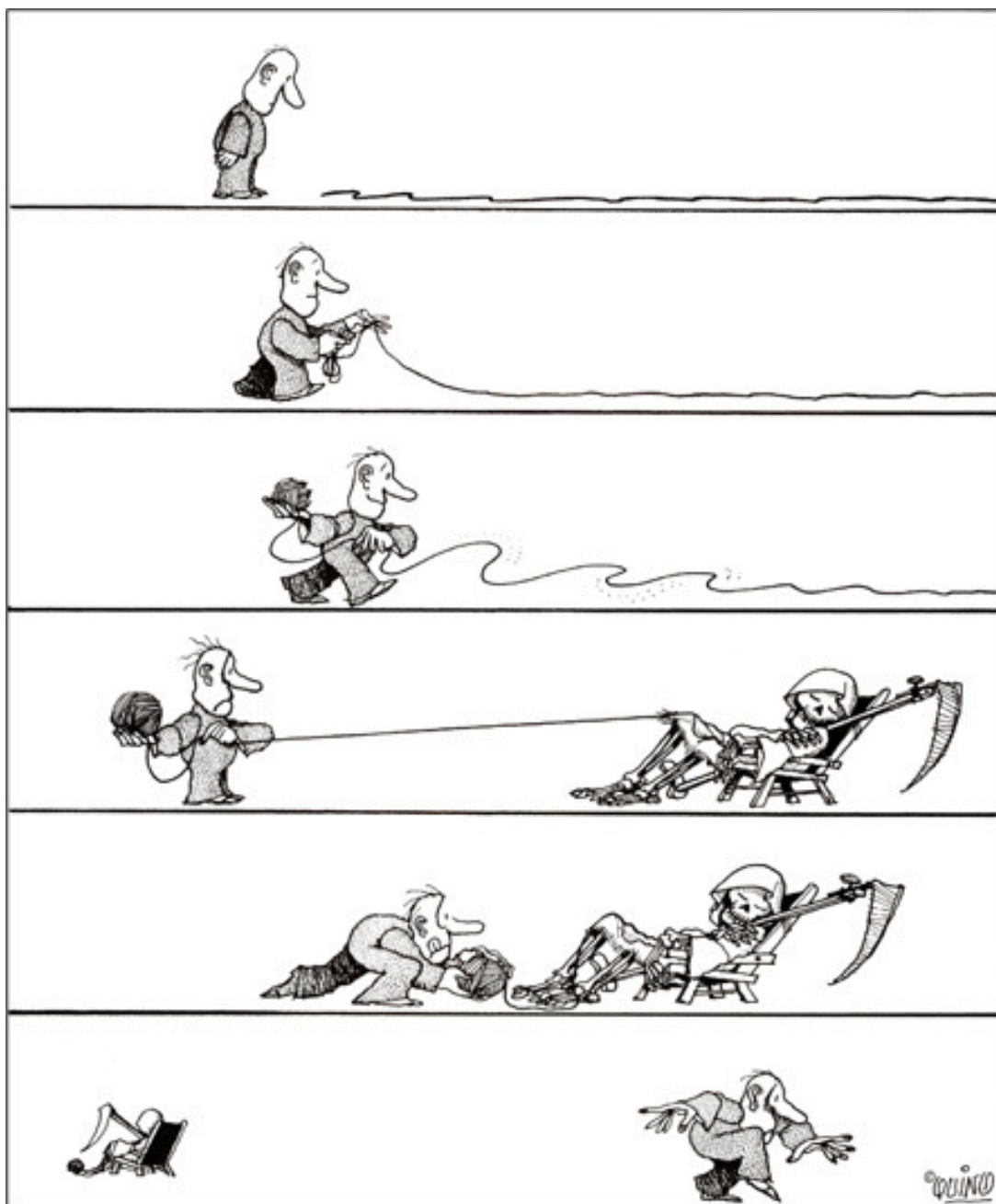
Ya no hay espera porque todo es posible y todo puede «advenir»; ya no hay nostalgia porque toda presentificación se transforma en pesadilla material y hace «revenir» a la necesidad. En suma, el absurdo es un régimen semiótico donde los simulacros son totalmente ineficaces, donde la presencia y la ausencia no pueden sino redoblarse a sí mismas. (Fontanille, 1995, p. 170)

Ahora bien, el primer retrato puede considerarse casi terminado, casi perfecto. En pocas palabras, la compra-venta está casi consumada. Pero el segundo retrato es imperfecto, no terminado. Muchos relatos, que provienen también de fuertes lazos intertextuales conocidos por praxis enunciativa, presentan la cómica figura del «suicida frustrado».

## **De nuevo con la muerte: sigilosa huida**

Ahora ya no se trata de «soga» comprada, sino de «hilo» encontrado. Y al personaje lo podríamos tematizar como *antisuicida*.

## MUNDO MEZQUINO



©Joaquín Salvador Lavado, QUINO

Quino. (1 de marzo de 2012). Mundo MezQuino. *Caretas*, 2221, 88.

La muerte trabaja todo el día, todos los días, a toda hora. Pero precisamente por eso hay momentos en los que se cansa y suelta su hilo, razón por la cual deja de ligar los estados de la vida con los de la muerte; o, más bien, de capturar a sus víctimas.

Historia de perfil. Seis viñetas a todo lo ancho, seis escenas. Vector de cohesión textual: izquierda→derecha.

El protagonista contempla un hilo extendido en el suelo frente a él. (Por su forma lo incita a seguir un itinerario déctico hacia su origen).

Lo recoge e inicia su marcha hacia la derecha. (El hilo ya doblado en las manos del actor es una huella de la extensión de su desplazamiento como cuerpo-punto).

Lo coge con mayor energía (las ondulaciones del hilo en el suelo son índice de la fuerza motriz del actor). Va formando un ovillo en su mano derecha. El grosor del ovillo se convierte en una huella figurativa que da memoria (o profundidad) temporal al relato. A su vez, informa sobre la cantidad de espacio recorrido.

Nuestro personaje ha sido llevado por la curiosidad, la pasión del conocimiento. Como sabemos, esa palabra remite a *cura*, esto es, a los cuidados, a las cuitas. Ya no es un sujeto ocupado, sino preocupado, aunque se le ve algo relajado. Empero, cuidadoso, avanza con el hilo entre las manos. Lo va recogiendo. Procura hacerlo bien. Queda como flotando una ambigüedad: ¿nuestro personaje es un curioso auténtico o solo está «curioseando» a raíz de una inesperada contingencia? ¿Está interesado en seguir el hilo o solo se está distraendo? Dejamos la duda ahí y seguimos avanzando con él hacia la otra viñeta.

¡Sorpresa! El hilo está tenso. Quien lo coge del otro extremo es la muerte. El enunciatario tiene, en potencia, la competencia necesaria, entendida como memoria iconográfica, para reconocerla. El actor también. Reposa en una silla reclinada con su guadaña cruzada sobre su propio cuerpo. Túnica, capucha. Ese hilo tensado al máximo simboliza la intensidad alcanzada por la situación. Semisimbolismo:

*vida : izquierda :: muerte : derecha*

Nuestro personaje cambia de actitud. Su curiosidad ha sido colmada. Hace un esfuerzo –lengua afuera–, caminando casi en cuclillas, por deshacerse del ovillo. Lo acerca a los pies de la muerte y lo deja allí.

Huye caminando sigilosamente, dejando a la muerte en el horizonte. E invierte el semisimbolismo:

*muerte : izquierda :: vida : derecha*

Interpretación casi inmediata: la muerte lo había llamado, pero se quedó dormida. Situación que él aprovechó para rechazar la llamada y huir. La liberación del hilo equivale a la desconexión con la muerte.

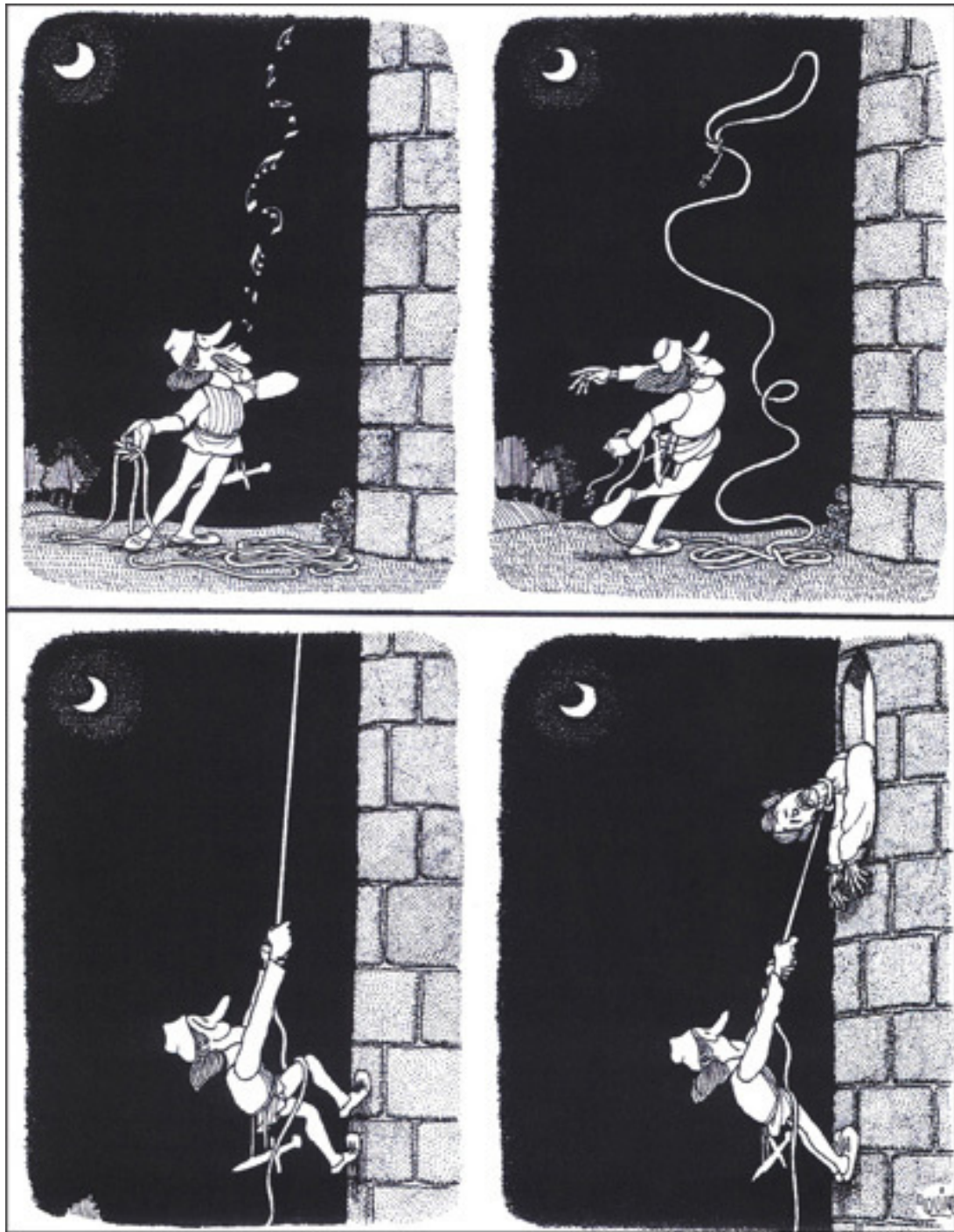
Potencia metafórica: la muerte dormida olvida. La muerte despierta mata. Al haberse quedado dormida, *el sueño de la muerte* libra al personaje del *sueño de su muerte*.

En realidad, la reminiscencia potencial del laberinto indica que nuestro protagonista se mueve desde un horizonte hacia un centro, solo que en este caso, contrario al mito de Ariadna, su recorrido no lo lleva del mundo de las tinieblas hacia el de la luz, sino todo lo contrario. Tras la alegoría aquí actualizada, yace, potencial, el mito de la muerte como Parca que hila el tiempo o el destino. No obstante, nuestro personaje aprovecha un accidente o, más bien, una coincidencia: la de su convocatoria con la del cansancio y consecuente sueño de la muerte, para *atravesar la muerte* y seguir vivo.

## **Con un amor imposible**

Por fin una soga termina en un cuello, pero veamos cómo.

## MUNDO MEZQUINO



Quino. (27 de enero de 2011). Mundo MezQuino. Caretas, 2165, 88.

©Joaquín Salvador Lavado, QUINO

Lo que se llama el «imaginario», traducido a los modos de existencia semiótica, se suele expresar como competencia figurativa potencial en el saber del enunciatario. En efecto, las escenas tipo de las aventuras de amor en los «tiempos de los castillos», cuya ocurrencia, por antonomasia, sería el drama de Romeo y Julieta, encuentra aquí una actualización desopilante. El enunciatario tiene, pues, los elementos figurativos para reconocer la época y para leer este relato sobre el «fondo» de muchos otros (profundidad interdiscursiva).

Cuatro escenas, todas en una noche de luna, junto a la torre de un castillo, avaladas en su continuidad por la acción de un solo personaje: el enamorado, ataviado con las figuras de época, cuchillo, soga, vestimenta, pelo largo; por lo visto, desea visitar a su amada (o quizá raptarla).

Primero la atrae silbando una melodía: la música, gracias a la convención gráfica, «se ve» en el aire moviéndose en su trayectoria; prefigura el trayecto de la cuerda.

*fuelle : abajo :: blanco : arriba*

Luego, supuestamente enterado de la presencia de su cómplice, arroja la cuerda hacia arriba.

Después, el espectador lo «acompaña» en su ascenso. Es captado en pleno acto de ascender apoyando los pies en la pared, la cuerda tensada. El rostro de alegría, de satisfacción, de esperanza.

Final: cambia el modo de eficiencia. Todo lo anterior se basaba en el «llegar a». El sujeto, dotado de las modalidades necesarias: enamorado, motivado a actuar, aparentemente apto, emprende un recorrido de acción que lo lleva a unirse a la amada. Todo parece seguir su cauce performativo. En las tres primeras escenas prima, pues, la implicación «Si la ama, *entonces*, hace lo necesario para unirse con ella». Pero sobreviene lo inesperado: el anclaje de la soga resultó siendo el cuello mismo de la amada; el poder hacer, entendido como habilidad en el manejo de la soga, no era tal. La amada aparece con los brazos colgando fuera de la ventana y la cabeza boca abajo, lengua afuera, ojos cerrados... asfixiada. Nuestro personaje, tensando aún más la cuerda, la contempla asustado, demudado. Concesión: «*Aunque* la amaba, la mató». La instancia de la enunciación se burla así de las aventuras de amor. Esas historias, remanentes en nuestro potencial imaginario, suelen ser muchas veces auténticas tragedias. En este caso, subsiste un componente «trágico», pero mezclado con la torpeza «cómica». La irrupción de la muerte, en estas condiciones, deviene irrisoria, ridícula.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.